

1. Introducción y estado de la cuestión.

Los procesos de innovación educativa posibilitan la reflexión sobre el uso de los videojuegos y juegos en línea como nuevas estrategias educativas. Dada la proliferación de estas herramientas y su creciente interés en el alumnado, aún si tener fines educativos hace que consideremos un posible uso pedagógico de estas herramientas en contextos formales. De ahí que, en la propia práctica de aula, los futuros docentes han visto la oportunidad de convertir a los juegos en línea en los protagonistas de innovadoras prácticas al servicio de la enseñanza y el aprendizaje. Es por ello que, en este artículo, se plantea visibilizar los juegos en línea como una estrategia de enseñanza-aprendizaje y exponer el análisis realizado sobre las capacidades emocionales, las capacidades psicomotrices y para la elaboración de la información que pueden fomentar los juegos en línea en el alumnado de la etapa de Educación Infantil, atendiendo a sus características psicoevolutivas.

1.1 El videojuego y el juego en línea como estrategia educativa

En los últimos años se va extendiendo la idea de que el juego en línea es mucho más que un elemento recreativo para el ocio y el tiempo libre. Características que lo definen, tales como: interactividad, significatividad del contexto, protagonismo de vivencias, etc., lo hacen factible de utilizar fuera del contexto propiamente lúdico, presentando una oportunidad educativa, aunque requieran, para ello, de la reflexión sobre sus contenidos y prácticas por parte de los profesionales de la educación (Del Moral et al, 2012).

Con la proliferación de los juegos en línea y la constatación de que éstos favorecen el aprendizaje de contenidos y el desarrollo de habilidades y destrezas relacionadas con la competencia tecnológica (Sedeño, 2010; Del Moral y Villalustre, 2012; Revuelta-Domínguez y Pedrera-Rodríguez, 2013; González-Pérez, 2015), son muchos los docentes que han descubierto estos elementos lúdicos como una herramienta con gran potencial para favorecer diferentes aprendizajes en sus aulas. La implicación activa de los jugadores en las historias que se proponen, el alto nivel de motivación debido a su condición lúdica (Del Moral et al, 2012) son oportunidades que ofrecen los juegos en línea para mejorar los momentos de aprendizaje y desarrollo en las aulas.

Por tanto, el uso de este tipo de juegos tiene un gran potencial educativo para alumnos de diferentes niveles educativos, integrando así una nueva metodología en el proceso de enseñanza-

aprendizaje. Esto hace que los juegos en línea se consideren un recurso educativo con el que se pueden trabajar aspectos afectivos, cognitivos y sociales. (González-Pérez, et al., 2014). Para que esto se produzca y se haga más extensivo, se hace preciso desde la formación inicial del profesorado, dotar de recursos al alumnado universitario que les permitan valorar y ser críticos con estas herramientas, así como sistematizar sus observaciones y determinar el grado de uso en las distintas áreas o materias de su futura práctica profesional.

1.2 Desarrollo de capacidades en el marco legislativo español: etapa de Educación Infantil

La actual ley que ordena el Sistema Educativo español, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) no modifica las disposiciones sobre la Etapa de Educación Infantil establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), en contraposición del cambio estructural en las Etapas de Educación Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional. De esta forma, en la Comunidad Autónoma de Extremadura, el decreto de currículum para la Etapa de Educación Infantil sigue siendo el Decreto 4/2008, de 11 de enero, por el que se aprueba el Currículo de Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

En él se determina que el segundo ciclo de Educación Infantil constituye una unidad curricular temporal tanto de programación como de evaluación, donde los contenidos educativos se organizan en las tres áreas pertenecientes a ámbitos propios de la experiencia y desarrollo infantil – Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; Conocimiento del entorno; y Los lenguajes: comunicación y representación – (art. 7, Decreto 4/2008, de 11 de enero). Las actividades desarrolladas en las aulas, para esas edades, deben concebirse como globalizadas, que permitan al alumnado de 3 a 6 años la adquisición conjunta de diferentes capacidades. Las estrategias metodológicas puestas en funcionamiento por los docentes, por tanto, requieren que atiendan al criterio de globalidad establecido en la legislación.

Es imprescindible considerar, además, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como un recurso didáctico ineludible en toda la etapa. Todo ello con la finalidad de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas en estas edades. A lo largo de la etapa se atiende al desarrollo progresivo de la autonomía personal, la afectividad, las habilidades

motrices, la convivencia y la relación social, las capacidades sensoriales para el conocimiento del medio físico y social que le rodea, y las manifestaciones de la comunicación y el lenguaje. Dichas capacidades les permiten conocer su propio cuerpo, adquirir coordinación y control dinámico general, actuar con seguridad, manejar las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollar las habilidades lógico-matemáticas o aprender a desenvolverse en distintas situaciones sociales. Objetivos ineludibles que marcarán todo el proceso educativo del alumnado infantil y la formación inicial del futuro profesorado en cuanto a que deberán ser formados para el logro de dichos fines.

1.3 Las competencias emocionales

La educación centrada en la adquisición de conocimiento ha dado paso a un enfoque que entiende la educación centrada en el tratamiento y desarrollo de competencias (Cabello, Ruíz-Aranda y Fernández-Berrocal, 2010). Las competencias son una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto, precisas para su realización y desarrollo personal, inclusión social, etc. (Recomendación Parlamento y Consejo Europeo, 2006). Entre los distintos tipos de competencias – básicas, específicas, transversales – (Mertens, 1997) se encuentran las competencias emocionales.

El desarrollo de las competencias emocionales es el objetivo de la educación emocional, cuyo contexto de aplicación, fundamentalmente, es el escolar. Las competencias emocionales, según Bisquerra y Pérez (2007:146) son *el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales*. Entre las finalidades de su desarrollo se encuentra la consecución del bienestar personal y social. Su construcción y desarrollo abarca todo el ciclo vital. Por tanto, un pronto comienzo en la educación emocional ofrece mayores posibilidades de alcanzar dicha finalidad. Así, la etapa de Educación Infantil es un momento idóneo para comenzar a trabajar dichas capacidades, puesto que el estado emocional del niño condiciona su rendimiento escolar y, en estados emocionales negativos, puede producir desfases en su formación integral afectando al desarrollo escolar (Guerra y Revuelta, 2015).

El modelo de competencias emocionales que propone Bisquerra (2007) se estructura en cinco grandes bloques – habilidades de vida y bienestar; conciencia emocional; regulación emocional; autonomía emocional; competencia social -, compuestos cada uno

de ellos de aspectos más específicos que aclara y determina estas microcompetencias. De todos estos elementos que componen las competencias emocionales, vamos a hacer referencia a cuatro de ellos, por ser los que entendemos evalúan el instrumento utilizado para este estudio y son susceptibles de llegar a ser desarrollados por los juegos en línea. Estos son:

- Toma de decisiones. Dentro del bloque de competencias para la vida y el bienestar, la capacidad de tomar decisiones desarrolla mecanismos personales para tomar decisiones de una forma dinámica en situaciones que acontecen diariamente en los distintos ámbitos de la vida.

- Análisis crítico de las normas sociales. Incluido en el bloque autonomía personal, es la capacidad para evaluar críticamente los mensajes sociales, culturales y de los medios de comunicación relativos a normas sociales y comportamientos personales. Esto tiene sentido de cara a no adoptar los comportamientos estereotipados propios de la sociedad irreflexiva y acrítica. La autonomía debe ayudar a avanzar hacia una sociedad más consciente, libre, autónoma y responsable.

- Comportamiento prosocial y cooperación. Englobado en la competencia social, es la capacidad para realizar acciones a favor de otras personas, sin que lo hayan solicitado.

- Capacidad para gestionar situaciones emocionales. Incluido también en la competencia social, es la habilidad para reconducir situaciones emocionales en contextos sociales. Se trata de activar estrategias de regulación emocional colectiva. Esto se superpone con la capacidad para inducir o regular las emociones de los demás.

1.4 Las habilidades psicomotrices y de asimilación de información. Capacidades relevantes en Educación Infantil

Los primeros conocimientos acerca del medio que nos rodea y de nuestro propio cuerpo se consiguen a través de las experiencias que nos proporciona el movimiento (Le Boulch, 2001). El pensamiento infantil se construye partiendo de esas experiencias motrices. Así pues, en lo referido a las habilidades psicomotrices, durante la etapa de Educación Infantil

se propone facilitar y afianzar los logros que posibilitan la maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices hasta los movimientos precisos que permiten diversas modificaciones de acción, y al mismo tiempo favorecer el proceso de representación del cuerpo y de las coordenadas espacio-temporales en los que se desarrolla la acción. (García y Berruezo 1999:56).

La capacidad de coordinar la visión con el movimiento corporal - coordinación visomotriz - está involucrada en multitud de tareas relacionadas con el desarrollo del niño y el aprendizaje escolar (lecto-escritura, lateralidad, orientación espacial, etc.). La repetición de tareas consigue que poco a poco se logre la precisión necesaria para realizar acciones cada vez más complejas. La lateralización tiende a ponernos en relación con el ambiente (Le Boulch, 2001). La especialización de una mitad lateral del cuerpo sobre la otra para realizar acciones de una manera más precisa, influye en el movimiento y el conocimiento que realizamos sobre el entorno y nuestra relación con él. Es durante la etapa de Educación Infantil cuando este proceso se afianza, y por tanto uno de los objetivos de dicha etapa es su entrenamiento.

Dentro de las habilidades psicomotrices, adquiere especial importancia la percepción espacial, esto es, la toma de conciencia de la persona de su situación en el espacio que le rodea y de los objetos que en él se localizan. Su vivencia motriz, posibilita al niño la organización, a nivel mental, del espacio en el que se encuentra, y por tanto un conocimiento del entorno y su relación con él.

El proceso educativo formal en los seis primeros años de vida debe contribuir al desarrollo de capacidades que intervienen en el procesamiento de la información, y, por tanto, a capacidades asociadas a la inteligencia y al proceso de aprendizaje en general. En la etapa de Educación Infantil, a través de la experimentación con atributos, cualidades, funciones, transformaciones y clasificaciones de objetos se va adquiriendo capacidades para la asociación de información. Se trabajan conceptos básicos lógico-matemáticos que permiten identificar, relacionar y operar con objetos, de manera vivencial.

La atención actúa como filtro y gestor de recursos para la adaptación interna del organismo en función a las demandas del entorno. Esta capacidad posibilita la observación e interiorización de ideas y conceptos, y junto con la concentración, influye en el

rendimiento académico. La memoria, por su parte, permite al sujeto almacenar, conservar y evocar las experiencias, ideas, imágenes, etc., que vivencia, y que permite repetir posteriormente. Todas estas capacidades están íntimamente relacionadas con el desarrollo infantil y asociadas al proceso de aprendizaje y de inteligencia, necesario para su progreso y evolución.

Por tanto, el docente, desde su formación inicial, debe adquirir competencias para la selección de estrategias didácticas adecuadas a las exigencias curriculares (Revuelta-Domínguez y Pedrera-Rodríguez, 2015). El juego en línea puede llegar a facilitar el desarrollo de esas capacidades, aunque su uso requiere una evaluación de las posibilidades didácticas que presenta previa a su uso en el aula, por parte de profesionales del ámbito pedagógico. En la selección de juegos en línea, la vivencia del mismo resulta fundamental para su conocimiento y valoración. El maestro en formación debe reflexionar sobre su futura práctica docente, conocer herramientas que ofrece el mercado y desarrollar competencias de selección y uso de estas herramientas adecuadas a las capacidades que pretenda desarrollar en el niño.

Para ello, al profesorado en formación de Grado de Educación Infantil de la Universidad de Extremadura, se les aplicó un instrumento de evaluación de habilidades desarrolladas con los videojuegos – *IE-HADEVI* – (Del Moral y Villalustre, 2012). La selección de este instrumento se realizó en virtud de las características compartidas entre los videojuegos y los juegos en línea, entendiéndolo como válido para evaluar este otro formato de juegos. A partir del instrumento de evaluación *IE-HADEVI* se pretendió que fueran los futuros docentes quienes vivenciarán el uso de distintos juegos en línea, reflexionaran y analizaran el grado de desarrollo en el mismo de distintas habilidades y capacidades. Todo ello, teniendo en cuenta las características psicoevolutivas del alumnado de 3 a 6 años al que va dirigido.

2. Diseño metodológico

2.1 Objetivos

Los objetivos generales y específicos planteados para este estudio son los siguientes:

- Dar a conocer el uso de los juegos en línea como una estrategia educativa para las aulas de Educación Infantil.

- Concienciar al profesorado en formación, a través de la práctica, de las repercusiones del uso de juegos en línea para el desarrollo de capacidades en el alumnado de Educación Infantil.
- Conocer las habilidades y competencias que pueden desarrollar los juegos en línea en el alumnado de Educación Infantil.
- Analizar juegos en línea susceptibles de desarrollar habilidades y competencias en el alumnado de las primeras etapas educativas.

2.2 Diseño del proceso metodológico

El estudio va dirigido a alumnos de 2º del Grado de Educación Infantil de la Universidad de Extremadura que cursan la asignatura de *TIC aplicadas a la Educación*. Debido a que existen multitud de páginas web que ofrecen juegos en línea para niños, se considera importante hacer críticos y generar discusión a los futuros docentes sobre los beneficios, los efectos adversos y el desarrollo de qué habilidades son posibles trabajar con este tipo de juegos. Para ello, se propuso analizar la plataforma lúdica *pequejuegos*¹, de manera que cada alumno seleccionara uno de los juegos que ésta incluye.

Antes de la iniciación de la actividad se les explicó la importancia de fijarse en las habilidades identificadas con respecto a la toma de decisiones, habilidades interpersonales, motrices, y de asimilación y retención de información. También, se les aportó bibliografía específica para ampliar su formación al respecto y se les indicó que en caso de detectar alguna habilidad diferente se añadiera en el apartado de otras opciones. El instrumento aplicado está basado en el Instrumento para la Evaluación de Habilidades Desarrolladas con Videojuegos diseñado por Del Moral y Villalustre (2012). La escala de respuesta del cuestionario en cuanto a la adquisición de habilidades seleccionadas es de 1 a 3 (1= Bajo, 2= Medio y 3= Alto). Finalmente, indicar que el cuestionario se aplica de forma individual.

La recogida de datos se ha realizado a través de la tecnología que ofrece *Google* para diseñar y recoger datos a través de formularios en línea. Aunque el instrumento seleccionado está diseñado para evaluar el desarrollo de habilidades en videojuegos, se ha considerado adecuado utilizarlo para evaluar juegos en línea puesto que ambos medios comparten algunas características. En

¹ Acceso plataforma lúdica: <http://www.pequejuegos.com/>

concreto, se ha considerado pertinente analizar cuatro de las habilidades mencionadas anteriormente, de las cuales dos de ellas se consideran ligadas al desarrollo de la competencia emocional. Las habilidades estudiadas son las siguientes:

- A. Habilidades para la toma de decisiones:
 - Identificación de alternativas posibles.
 - Adopción de criterios efectivos.
 - Selección de la opción más válida.

- B. Habilidades interpersonales
 - Participación en proyectos grupales y colaborativos.
 - Entrenamiento de la capacidad de liderazgo.
 - Capacidad crítica.

- C. Habilidades psicomotrices:
 - Ejercicio de viso-motricidad.
 - Entrenamiento de la lateralidad.
 - Discriminación y organización espacial.

- D. Habilidades de asimilación y retención de información:
 - Potenciación de la atención.
 - Ejercitación de la memoria.
 - Organización y asociación de datos e información presentada.

En total, el cuestionario ha sido contestado por los 74 estudiantes de 2º curso del Grado de Educación Infantil matriculados para el curso 2014/15 en dicha Universidad, es decir el 100% de la clase. Los resultados obtenidos se han analizado mediante el programa de análisis cualitativo SPSS en su versión 18. Se aplican técnicas de análisis estadístico de carácter descriptivo para conocer la media y la desviación típica de los ítems que conforma la escala.

3. Análisis y resultados

Según la muestra de estudio se ha de destacar que el 15% son hombres mientras el 85% son mujeres. Esto marca la presencia femenina en los Grados de Educación Infantil de la UEX.



Gráfico 1: Proporción de la muestra representada por la variable sexo

Según la muestra, un 36% de los estudiantes eligen juegos de tipo infantil, un 28% de habilidad y un 12% para niñas. Esta categorización la hace la propia página web. Entre los juegos más solicitados han sido *Pepa Pig*, *Pou*, *Elsa*, *Minium en sus diferentes versiones*, *Mario Bross*, *Babby Hazzel: aprende colores*, *La gran escapada Nocilla*, *Cuidando la tortuga*, *Animal shetler*, *Ellie: el cuento de una princesa*, *Smarty bubbles*, *Mates*, fundamentalmente.

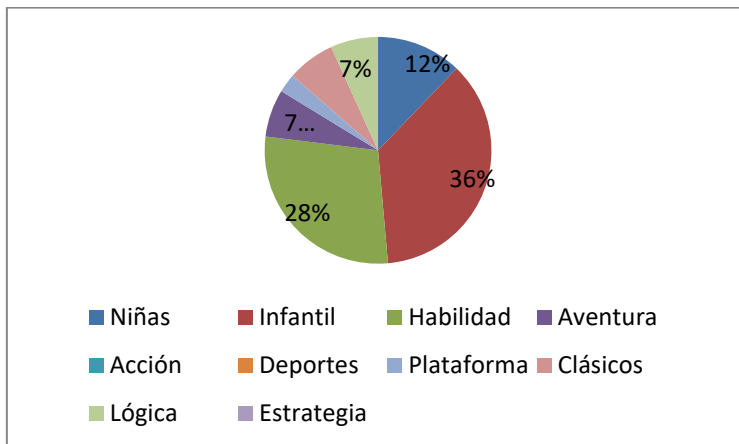


Gráfico 2: Tipología de juegos que se ofrecen desde *PequesJuegos.com*

A continuación, se ofrecen los resultados del análisis descriptivo de las variables estudiadas para el objeto de estudio: toma de decisiones, habilidades interpersonales, habilidades psicomotrices, y de asimilación y retención de información. La escala utilizada es

de 1 (Bajo nivel de adquisición de la habilidad) a 3 (Alto nivel de adquisición de la habilidad). En este sentido, es importante matizar que es el encuestado el que valora, según su experiencia con el juego, el grado de consecución de las habilidades desarrolladas y adquiridas.

INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE HABILIDADES DESARROLLADAS CON VIDEOJUEGOS. (IE-HADEVI) (Del Moral y Villalustre, 2012)	N	Media	Desviación Típica
HABILIDADES PARA LA TOMA DE DECISIONES			
Identificación de alternativas posibles.	74	1,84	,759
Adopción de criterios efectivos.	74	1,84	,574
Selección de la opción más válida.	74	2,16	,844
HABILIDADES INTERPERSONALES			
Participación en proyectos grupales y colaborativos.	74	1,27	,580
Entrenamiento de la capacidad de liderazgo.	74	1,61	,737
Capacidad crítica.	74	1,88	,682
HABILIDADES PSICOMOTRICES			
Ejercicio de viso-motricidad	74	2,57	,664
Entrenamiento de la lateralidad	74	2,24	,637
Discriminación y organización espacial	74	2,22	,688
HABILIDADES DE ASIMILACIÓN Y RETENCIÓN DE INFORMACIÓN			
Potenciación de la atención	74	2,69	,521
Ejercitación de la memoria	74	2	,860
Organización y asociación de datos e información presentada	74	2,11	,653

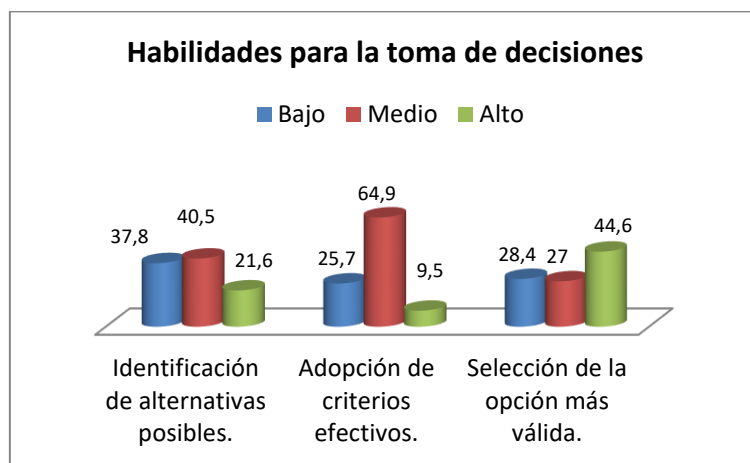
Tabla 1: Escala utilizada para la recogida de datos. Adaptada Del Moral y Villalustre, 2012.

En base a los datos reflejados en la tabla se puede decir que todos los factores relacionados con las *habilidades para la toma de decisiones* y *habilidades interpersonales* se encuentran ligeramente por encima de la media, a excepción del ítem que hace referencia a la *participación en proyectos grupales y colaborativos* (1,27). También es interesante destacar el valor de la media del ítem que hace referencia a la *selección de la opción más válida* (2,16) alcanza la posición más alta en habilidades para la toma de decisiones. Sin embargo, las escalas mejor valoradas son las referidas al desarrollo de *habilidades psicomotrices*, y de *asimilación y retención de la información*. Se observa que los valores están muy por encima de la media en todos los ítems propuestos. Para concluir, decir que los ítems con mayor impacto son los que hacen referencia a la *potenciación de la atención* (2,69), el *desarrollo del ejercicio viso-motriz* (2,57) y el *entrenamiento de la lateralidad* (2,24). A continuación, se presentan los resultados ítem a ítem de los porcentajes de la escala valorativa a través de gráficos de barras que demuestran

empíricamente el impacto de cada uno de los ítems en la escala: bajo, medio y alto.

A. Habilidades para la toma de decisiones

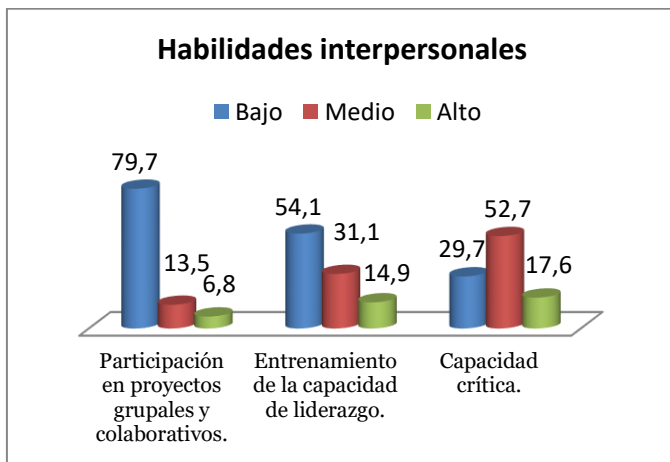
En la escala sobre habilidades para la toma de decisiones se valoran tres ítems. En cuanto si en los juegos en línea analizados se *identifican alternativas posibles* decir que un 21,6% lo considera a nivel alto. Sobre la *adopción de criterios efectivos*, un 64,9% de la muestra considera la adquisición de la habilidad a nivel medio. Tan solo un 9,5% lo considera a nivel alto. Finalmente, en cuanto a la *selección de la opción más válida* destacar que el 44,6% de la muestra considera que se adquiere en un nivel alto.



Gráfica 3: Habilidades para la toma de decisiones

B. Habilidades interpersonales

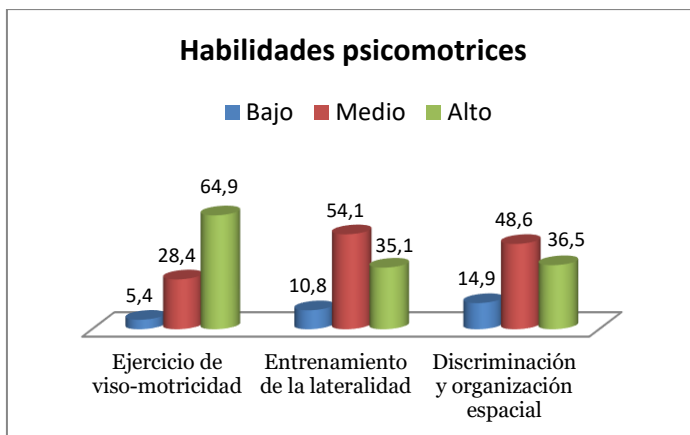
En la escala sobre habilidades interpersonales se observa que el valor más repetido en dos de los ítems analizados es el bajo. Es muy significativo cómo un 79,7% de la muestra destacan que se consigue a un nivel bajo la *participación en proyectos grupales y colaborativos*. También destacar que, en cuanto al *entrenamiento de la capacidad de liderazgo*, ésta tiene un nivel de adquisición bajo en un 54,1%. Sin embargo, es significativo como en el desarrollo de la *capacidad crítica* el 52,7% de la muestra indica que se consigue a nivel medio. Le sigue un 29,7% en cuanto a baja adquisición de la capacidad crítica y tan solo un 17,6% de la muestra indica que el nivel de adquisición es alto.



Gráfica 4: Habilidades interpersonales.

C. Habilidades psicomotrices

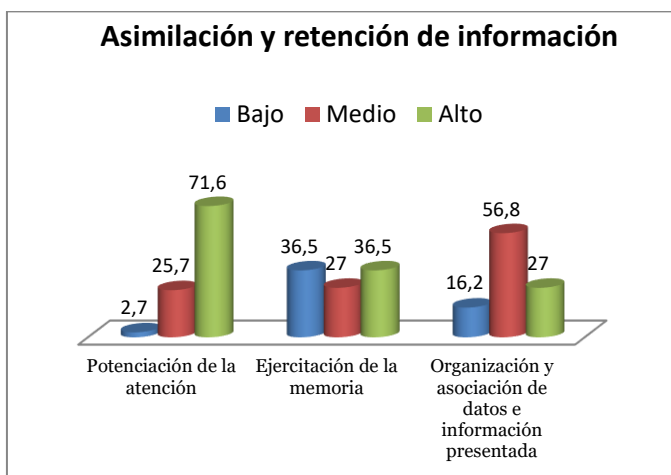
En la escala sobre habilidades psicomotrices decir que un 64,9% de la muestra indica que el *ejercicio viso-motriz* se consigue a un nivel alto con el uso de los juegos en línea seleccionados. En cuanto al *entrenamiento de la lateralidad* decir que un 35,1% lo consideran alto y un 54,1% a nivel medio. Finalmente, en cuanto a la *discriminación y organización espacial* indicar que un 36,5% señalan que se consigue a nivel alto y un 48,6% a nivel medio.



Gráfica 5: Habilidades psicomotrices

D. Habilidades de asimilación y retención de información

En la escala sobre habilidades de asimilación y retención de información se observa que, en el ítem sobre *potenciación de la atención*, un 71,6% de la muestra indica que se consigue potenciar dicha habilidad a nivel alto. En cuanto al ítem *ejercitación de la memoria*, la gráfica refleja que los valores no se encuentran muy dispersos y los porcentajes bajo y alto son iguales (36,5%). Finalmente, decir que el ítem organización y asociación de datos e información presentada indica que un 56,8% de la muestra considera que la adquisición de dicha habilidad es media, un 27% alta y un 16,2% baja.



Gráfica 6: Habilidades de asimilación y retención de información

4. Discusión y conclusiones

Mientras que los primeros estudios de investigación sobre juegos en línea se centraban fundamentalmente en conocer los peligros y las amenazas del uso de los video juegos y juegos en línea, las nuevas tendencias en la investigación están más interesadas por conocer las claves que motivan y atraen a los usuarios y cómo esto puede ayudar a desarrollar las competencias básicas y complementarias.

De este estudio se deduce que los juegos en línea permiten poner en práctica habilidades específicas, como la planificación,

procesos complejos de resolución de problemas, habilidades sociales, el desarrollo de la comunicación, entre otros.

En este sentido, en cuanto a la escala de desarrollo de habilidades para la toma de decisiones, hay que indicar que un 79% de la muestra considera a nivel bajo y medio que se *identifiquen alternativas posibles para tomar decisiones* cuando se juega con el juego en línea. Sin embargo, un 65% de los mismos estudiantes apunta que, en un nivel medio, se adoptan *criterios efectivos* para la toma de decisiones.

Según resultados obtenidos, los juegos en línea no fomentan la *participación y el trabajo en grupo y colaborativo*. Tampoco entrenan la *capacidad de liderazgo*. Por tanto, se puede decir que las habilidades interpersonales estudiadas a través del instrumento aplicado se desarrollan en un nivel bajo. Sin embargo, las habilidades psicomotrices, y de asimilación y retención de información se fomentan en mayor medida según los datos ofrecidos por los encuestados. De acuerdo a las respuestas, destacan aquellas que indican que se mejora sustancialmente el ejercicio viso-motriz y se potencia la atención del alumnado de Educación Infantil. Estas dos son capacitaciones básicas que se trabajan durante dicha etapa. Por otro lado, la incidencia sobre la retención de la información queda manifiesta a través de los resultados anteriores, con lo que se puede concluir que el medio audiovisual ayuda a fijar la retención de información que fomenta la profundidad del aprendizaje.

En este sentido, se considera interesante, para próximos estudios, ampliar el análisis de otros recursos en línea dirigidos a la infancia, de manera que podamos comparar y vislumbrar otras habilidades que pueden desarrollar este tipo de recursos. Para concluir, podemos decir que se considera interesante para próximos estudios la adaptación del instrumento a las características psicoevolutivas del alumnado de Educación Infantil, a fin de valorar más específicamente el logro de las capacidades que dicho alumnado puede conseguir.