



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

Educación emocional y Pixar: Análisis y  
aplicación en primaria

Autor/es

Pedro Roberto Ferrer

Director/es

Chusa Castán Borderías

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2022

## Índice

1. Introducción	4
1.1. Preámbulo	4
1.2. Tema elegido interés y originalidad	4
1.3. Problema base	5
1.4. Justificación	6
1.5. Status Quo	6
1.6. Grado de innovación	7
1.7. Objetivos	8
1.8. Fuentes documentales	8
2. Metodología	10
3. Fundamentación teórica	11
3.1. Conceptos Básicos	11
3.1.1. Emoción	11
3.1.2. Inteligencia emocional	12
3.1.3. Educación emocional	13
3.1.4. Fortaleza	13
3.1.5. Animación	13
3.2. Marco Teórico	14
3.2.1. Modelo de inteligencia emocional de D. Goleman	14
3.2.2. Modelo de fortalezas de Seligman	16
4. Desarrollo del trabajo	18
4.1. Beneficios educación emocional	18
4.2. Cine y educación emocional	22
4.3. Pixar Animation Studios	24
5. Análisis de resultados	36
6. Conclusiones	36
7. Referencias bibliográficas	37
8. Anexo I: Ficha didáctica	43
9. Anexo II: Filmografía de Pixar animation Studios	47

## **Educación emocional y Pixar: Análisis y aplicación en primaria**

### **Emotional Education and Pixar: Analysis and Application in Primary**

- Elaborado por Roberto Ferrer, Pedro.
- Dirigido por Castán Borderías, María Jesús.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de diciembre del año 2022.
- Número de palabras (13079)

### **Resumen**

La filmografía elaborada por el estudio de animación Pixar goza de gran aceptación crítica y social desde el propio momento de su creación hasta el momento presente en el que se realiza este trabajo de fin de grado. Como todo trabajo de fin de grado, se trata un proceso científico de investigación con el que se pretende realizar una pequeña aportación al corpus teórico de la raza humana. En el caso de las siguientes páginas, se realiza una exhaustiva revisión bibliográfica que tiene por objeto reflexionar sobre la viabilidad que tiene llevar el trabajo realizado por el estudio de animación a un contexto diferente, el aula educativa. El objetivo de este proceso de acercamiento busca encontrar en Pixar el vehículo para hacer más accesible la educación emocional al alumnado. Aunque, en los últimos años existe un notable progreso en este campo y cada vez son más numerosos los estudios que se posicionan a favor de su aplicación, se trata de una competencia muy beneficiosa para individuo y sociedad que debe tener una mayor presencia en el sistema educativo.

### **Palabras clave**

Educación emocional, Pixar, Cine, Inteligencia emocional, Animación.

## **INTRODUCCIÓN**

“Work hard! In the end, passion and hard work beats out natural talent” (Pete Docter)

“¡Trabaja duro! Al final, la pasión y el trabajo duro superan el talento natural”. Pete Docter.

### **Preámbulo**

En estas páginas, se desarrolla el trabajo de investigación de fin de grado que corresponde al fin de la etapa del grado de magisterio en educación primaria.

Particularizando en la temática de este caso, consiste en un análisis mediante una extensa revisión bibliográfica sobre la relación entre dos conceptos y su viabilidad a la hora de ser aplicados en un contexto educativo. Los dos conceptos en cuestión son la inteligencia emocional y el estudio de animación Pixar.

Con esta base, se trata conocer en qué consisten ambos constructos, cuál ha sido el camino que han seguido hasta convertirse en lo que son y establecer los aspectos que los hacen relevantes para formar parte del contexto educativo.

Todo esto se realiza con objeto ofrecer una respuesta a la siguiente pregunta: ¿Tiene sentido utilizar las películas de Pixar como herramienta para educar la inteligencia emocional en el aula primaria?

### **Tema elegido interés y originalidad**

La decisión de centrar este trabajo en la emoción y el cine detona con la salida de la película Soul (2020), por parte del estudio de animación de Pixar, aunque supone la germinación largo proceso de fascinación inmensurable hacia los trabajos de la productora iniciado muchos años atrás.

Durante la visualización de esta película, caigo en la cuenta de que hay una gran relación con las innovadoras corrientes educativas trabajadas en el grado. En esta película en concreto sobre el concepto de fluir, mindfulness y de la búsqueda de tu elemento. Posteriormente, se realiza un visionado de todas las películas de la

producción, encontrando un sinnúmero de elementos que conectan ambos conceptos. Este primer acercamiento refleja el posible potencial educativo inmerso en el contenido de estas cintas.

La temática de este trabajo trata de servir de punto de apoyo para la creación de diferentes materiales didácticos que lleven este vacío en el tema y que aporten nuevos recursos que permitan trabajar la inteligencia emocional.

### **Problema base**

En los tiempos que corren, nos encontramos ante un periodo de gran cambio social, tal como señalan autores como Bauman (2000), en su concepto de sociedad líquida. Ante todos estos cambios, autores como Sanz (2019)<sup>1</sup> señalan que:

“Resulta cuando menos llamativo reparar en lo mucho que ha cambiado la sociedad contemporánea en tan sólo un siglo ... Sin embargo, no menos sorprendente resulta observar que hay un ámbito que permanece, a grandes rasgos, bastante impermeable a las grandes y recientes transformaciones mundiales y sociales, por estar constreñida a unas estructuras formalistas y organizativas cada vez más desfasadas y anquilosadas. Nos referimos a la educación, al actual sistema de enseñanza y aprendizaje.”

Esta comprometida situación está dando lugar a una revolución educativa que busca adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje al siglo XXI. Evidentemente, el primer paso para producir estos cambios en un sentido provechoso pasa por la investigación del tema por parte de los profesionales que se dedican a la educación.

Dentro de este periodo de grandes cambios en el que vivimos, estamos asistiendo a un cambio en el paradigma de concepción de la inteligencia. Una de estas concepciones es lo que autores como Puig (2019) llaman la revolución emocional. A lo que se añade que:

“Las grandes transformaciones sociales, un gran cambio social que modifica el paradigma por el que se estructura hasta ese momento, siguiendo las ideas de Peter Drucker. Ejemplos de ellos son la revolución industrial o la llegada del Humanismo. Existen indicios

---

<sup>1</sup> Sanz Bayón, P. (2019). La revolución educativa sigue pendiente en España. *Padres y Maestros*.

como el auge de material académico relativo a las emociones o la gran acogida al libro Inteligencia emocional de Goleman, que aducen a pensar que estamos en uno de estos casos, la revolución emocional.” (Bisquerra, 2000)

Sin embargo, este mismo autor comenta que todavía queda un largo camino por recorrer. Para denominar este déficit se utiliza el término de analfabetismo emocional. Por suerte, esta capacidad no es algo predestinado genéticamente que no pueda modificarse, sino que, puede ser mejorada si se trabaja, lo cual liga íntimamente la reflexión sobre este concepto con la educación y es aquí donde radica el interés del tema.

De esta falta de inteligencia emocional en la sociedad surge este proyecto, que como nexo entre ambas teorías pretende presentarse a Pixar. Pixar cuenta con una buena acogida con los niños lo cual permite partir de sus intereses y sintoniza tanto con diferentes teorías innovadoras como la inteligencia emocional.

### **Justificación**

Dado este presente problema base de analfabetismo emocional en la sociedad, cualquier estudio que se realice con la intención de cubrir este vacío adquiere una razón de ser. El presente trabajo de fin de grado tiene por propósito contribuir a mejorar esta problemática y así contribuir al desarrollo del conjunto de la sociedad.

### **Status Quo**

La cuestión de llevar el cine al aula ha sido ampliamente abordada por diferentes autores en los últimos años, la mayoría coinciden en el atractivo poder del séptimo arte para conectar con el espectador y servir de vehículo en la transmisión de mensajes. María García comenta que al menos, durante los veinte años que preceden la publicación de este libro en 2010, los docentes han tenido a bien considerar el cine como una herramienta didáctica adecuada (García, 2010). En el cuál realiza una aproximación de diferentes películas al ámbito educativo.

Así como aparecen una inmensidad de trabajos que tratan la conexión cine y educación, al particularizar en Pixar los resultados se hacen menos visibles. No obstante, si se profundiza lo suficiente aparecen diversos artículos.

Entre otros ejemplos, se puede señalar el proyecto realizado por Pérez (2010) plantea una propuesta educativa en la que utiliza las primeras escenas de la película Bichos (1998) para trabajar con alumnos de sexto de primaria. Núñez, Cutillas, & Álvarez (2020) realizan un estudio para trabajar la creatividad en primaria mediante el uso de cortos. Todos los cortos que seleccionan pertenecen al estudio de animación mencionado. Asimismo, tal como mencionan González, Marínez, & Pereira (2018), aparecen diversos artículos publicados en la revista educativa Padres y Maestros, dedicados al trabajo de diferentes valores a través de películas como Ratatouille (2007), Toy Story (1995) o Los Increíbles (2004). Cabe destacar el artículo realizado por Vizoso (2016) por la estrecha vinculación con el tema al proponer el largometraje Inside Out (2015) como inductor para trabajar la educación emocional.

Estos estudios son bastante pioneros y todavía no gozan de un gran ámbito de extensión práctica a lo largo de la red de educación pública de nuestro país. Sin embargo, sientan un precedente sólido sobre el que continuar trabajando.

### **Grado de innovación**

En el apartado anterior se han mostrado diversos estudios que plantean distintos modos de llevar el cine al aula, sentando un precedente que da sentido a este trabajo. El grado de innovación de este trabajo frente a aquellos que le preceden realiza en centrarse de forma tan específica en Pixar como elemento para trabajar las emociones.

Bien es cierto, que el artículo citado previamente realizado por Vizoso se aproxima mucho al objeto de este trabajo. No obstante, se limita a trabajar únicamente las emociones que aparecen de forma explícita dentro de la cabeza de la protagonista. Esto supone una reducción del gran contenido educativo y emocional que subyace a toda la filmografía de la casa. Además, el hecho de poder elegir diferentes películas del estudio en función del grupo que tengas supone una forma más eficaz de conectar con los intereses del alumnado.

## **Objetivos**

Revisar exhaustivamente el campo bibliográfico sobre la Psicoterapia Racional-Emotiva y la Educación Racional-Empírica.

Justificar la metodología utilizada.

Detectar el problema base que justifica la realización del estudio.

Contextualizar el tema en un marco teórico acorde.

Analizar diferentes programas didácticos que utilicen Pixar como inductor.

Analizar los resultados de la revisión bibliográfica.

Utilizar correctamente la normativa Apa como método de citación.

Elaborar conclusiones sobre el estudio.

## **Fuentes documentales**

En toda toda investigación científica, las bases que la fundamentan gozan de vital importancia para la validez de esta. Un trabajo que parte de bases inestables no puede contribuir al conocimiento científico. Para conseguir este objetivo, es necesario que la trazabilidad sobre el origen de las fuentes sea impecable.

“El material que se emplee debe ser “reconocido”, es decir, no puede consistir meramente en conversaciones de pasillo o en archivos descargados de Internet sin mayores referencias. Los trabajos reconocidos son aquellos que han sido revisados cuidadosamente por expertos antes de ser publicados.” (Gómez-Luna, Fernando-Navas, Aponte-Mayor, & Betancourt-Buitrago, 2014)

Para conseguir este objetivo, todos los artículos científicos incluidos proceden de portales bibliográficos como Google académico, Dialnet o Alcorce. Las páginas webs que se han utilizado corresponden a instituciones de prestigio reconocido como lo son el Gobierno de España o el Instituto Nacional de Estadística.



Las fuentes utilizadas en este trabajo pueden clasificarse en función de la accesibilidad de los contenidos o en función del tipo de contenidos.<sup>2</sup>

Atendiendo a la accesibilidad del contenido, la autora separa en tres los tipos de fuentes incluidos en esta clasificación:

“Fuentes primarias son aquellas que contienen información nueva y original, que no ha sido sometida a ningún tratamiento posterior. ... Fuentes secundarias Son el resultado de las operaciones que componen el análisis documental (descripción bibliográfica, catalogación, indización, y a veces, resumen). Es decir, alguien ha trabajado sobre el contenido de las mismas. ... fuentes terciarias son listados que hacen referencia a documentos secundarios. La manera más sencilla de entenderlo sería pensar en una bibliografía de bibliografías.” (Cabrera, 2010, p. 4)

Cabe añadir a esto que, según autores como Martín & Lafuente (2017), las obras traducidas se enmarcan en las fuentes secundarias.

Siguiendo estos criterios, las fuentes primarias de este trabajo las componen: tesis doctorales, libros, artículos científicos y bases de datos. Las fuentes secundarias: libros traducidos, documentales producidos por Pixar pero traducidos al español y los largometrajes del estudio también traducidos. Fuentes terciarias no han sido requeridas para la producción de este escrito.

Clasificando estas fuentes con base en el tipo de contenido que las integra, según señala Cabrera (2010), son:

“*Monografías* Son escritos sobre un tema específico, que es abordado de una manera relativamente completa por el autor. ... *Obras de consulta o referencia* ... Proporcionan información de fuentes primarias organizándola a través de un esquema determinado. ... *Publicaciones periódicas* Contienen datos de actualidad y su vigencia no es muy larga. a. Se suelen publicar de acuerdo a una periodicidad marcada y publican contenidos muy actuales. ... *Fuentes orales* Las fuentes orales hacen referencia a las personas que dicen algo.”

---

<sup>2</sup> Cabrera Méndez, M. (2010). Introducción a las fuentes de información. <http://hdl.handle.net/10251/7580>.

Con base en estos criterios, las monografías están ampliamente representadas por diferentes libros, tesis y trabajos de investigación. Las obras de consulta y referencia por bases de datos o manuales. Las publicaciones periódicas tienen una importante presencia mediante los artículos de revistas científicas. Finalmente, como fuentes orales aparecen las entrevistas y declaraciones que realizan diferentes trabajadores de Pixar en sus documentales, así como por las propias películas.

Con todo esto, se puede comprobar el trabajo de fuentes muy heterogéneas que colaboran a representar la realidad de un modo más fiable y verídico.

## **METODOLOGÍA**

El trabajo de fin de grado consiste en una investigación científica acerca de un tema en concreto, lo que implica la presencia del método científico en el mismo. Este algoritmo “puede definirse como el conjunto de tácticas que se emplean para construir conocimiento.”<sup>3</sup>

Este conjunto de tácticas se estructura en una serie de fases que van desde la elección del tema hasta la obtención de resultados, apareciendo el proceso de investigación en medio de ambas.<sup>4</sup> El primer paso de la investigación consiste en la formulación de la hipótesis y utilizando “la pregunta como esencia del TFG”<sup>5</sup>, se plantea la siguiente cuestión como guía: ¿Pueden ser viables los largometrajes de Pixar como herramienta para trabajar la educación emocional en el aula primaria? Alrededor de esta premisa surgen nuevas preguntas con un carácter más concreto. Estas cuestiones dan forma a los distintos apartados que integran el desarrollo de este trabajo monográfico.

Partiendo de esta cuestión, de las diferentes modalidades que se proponen para la realización del trabajo de fin de grado<sup>6</sup>, se ha elegido la revisión bibliográfica. “La revisión bibliográfica constituye una etapa esencial en el desarrollo de un trabajo científico y académico. Implica consultar distintas fuentes de información (catálogos,

---

<sup>3</sup> Lafuente Ibáñez & Marín Egoscozabal (2008)

<sup>4</sup> Ídem.

<sup>5</sup> Ferrer, V.; Carmona, M.; y Soria, V. (Editores) (2012). *El trabajo de fin de grado: guía para estudiantes, docentes y agentes colaboradores*. Madrid: McGraw Hill.

<sup>6</sup> Ídem.

bases de datos, buscadores, repositorios, etc.) y recuperar documentos en distintos formatos.” (Martín & Lafuente, 2017)<sup>7</sup>

El motivo por el cuál se elige este método lo dan autores como Lafuente & Marín (2008) al exponer que además de que este método puede ser utilizado para la investigación independientemente de su (Ferrer, Carmona, & Soria, (Editores) 2012) temática, resulta de gran interés para que diferentes investigadores realicen trabajos a posteriori que continuen o expandan las ideas aquí expuestas.

Dado que uno de los propósitos fundamentales de este escrito es dar validez a Pixar como herramienta didáctica, resulta de vital importancia que pueda condicionar el desarrollo de múltiples herramientas didácticas basadas en el éxito o no de este trabajo.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **Conceptos Básicos**

A continuación, se procede a delimitar los principales conceptos que integran el desarrollo de este estudio.

#### *Emoción*

Emoción: una emoción es una reacción subjetiva que produce el organismo al exponerse a estímulos sean o no agradables. El origen de esta perturbación puede ser tanto interno como externo. (Mora y Sanguinetti, 2004). Completa a esta definición la siguiente: “un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan habitualmente como respuesta a un acontecimiento externo o interno” (Bisquerra, 2000, p. 68).

Este concepto suele aparecer ligado al concepto de sentimiento en el lenguaje popular. La línea entre ambos suele ser difusa. Algunos autores señalan que:

---

<sup>7</sup> Martín, S. G., & Lafuente, V. (2017). Referencias bibliográficas: indicadores para su evaluación en trabajos científicos. Investigación bibliotecológica, 151-180.

“El sentimiento es una actitud originada a partir de una emoción, pero que perdura más allá del estímulo que lo origina. De esta forma, el sentimiento se hace más duradero y estable que la emoción aguda que lo desencadena. La emoción se experimenta de inmediato, de forma visceral; puede ser más excitante que un sentimiento, pero suele durar poco tiempo. Un sentimiento es como una emoción filtrada por la razón y que se prolonga en el tiempo, generalmente con la participación de la voluntad.” (Bisquerra, 2000, p. 75).

Con base en dichas afirmaciones, se puede extraer que la diferencia reside en la duración en el tiempo y en carácter racional que adquiere un sentimiento. No obstante, es importante tener en cuenta que son vocablos de amplia significación, tal como recogen diversos estudios al respecto.<sup>8</sup>

A pesar de la naturaleza continua de las emociones se establecen unas Ekman (1992) establece como las emociones básicas “la sorpresa, la alegría, la tristeza, el miedo, el asco y la ira. Actualmente, existe un amplio consenso en reconocer a estas emociones como las más relevantes (Goleman, 1995; Mayer y otros, 2000).”

### *Inteligencia emocional*

La inteligencia emocional es un concepto considerablemente joven que se ha ido abriendo paso en los últimos años. La mayoría de los autores coinciden que es en 1995, de la mano de Howard Gardner, cuando se sienta el precedente a las teorías de la inteligencia emocional. En este trabajo se rompe con las ideas previas sobre la concepción de la inteligencia, basadas hasta ese momento en la medida del coeficiente intelectual, directamente relacionada con el rendimiento académico. Frente a esto, Gardner enuncia la existencia de diversos tipos de inteligencias, las inteligencias múltiples.

Con los principios asentados, el concepto de inteligencia emocional aparece años después, introducido por Salovey y Mayer en 1990. Este constructo es adoptado y difundido por Daniel Goleman en su manual *Inteligencia emocional* (Bisquerra, 2000). Desde ese punto, aparecen diferentes modelos relativos al área, entre los que resulta difícil destacar uno frente a otro. Esta dificultad parte del problema que plantea la

---

<sup>8</sup> Resulta de gran interés la reflexión que se establece en este artículo al respecto: Buitrago (2021).

definición del concepto de inteligencia desde el campo de la neurociencia. (Bisquerra, 2003)

La inteligencia emocional supone el control sobre las emociones y sentimientos, la capacidad de disociar entre ambos, y la capacidad de emplear esta información para gobernar sobre acciones y pensamientos (Salovey y Mayer, 1990).

### *Educación emocional*

La educación emocional o socioemocional consiste en “el proceso educativo y preventivo articulado sobre programas cuyo cometido es desarrollar la inteligencia emocional y/o las competencias emocionales o socioemocionales” (Pérez-González & Pena, 2011).

### *Fortaleza*

Se entiende por fortaleza al conjunto de rasgos positivos que conforman lo que Seligman (2002) denomina como “buen carácter”. Años más tarde,

“Park y Peterson (2009a: 68) concretan más exactamente cuáles son las notas distintivas del buen carácter: Una familia de rasgos positivos que se manifiesta en las diferencias individuales, y que permite distinguir las fortalezas que las personas poseen en niveles variables. Estos rasgos se manifiestan a través de pensamientos, sentimientos y acciones. Son modificables a lo largo de la vida. Son medibles. Están sujetos a numerosas influencias por parte de factores contextuales, próximos y distales.” (Arguís, Bolsas, Hernández, & Salvador, 2012)

### *Animación*

La animación para autores como Pedrosa (2014), es el conjunto de técnicas utilizadas para conseguir la creación ilusoria de movimiento a partir de elementos estáticos. Este concepto puede extrapolarse a cualquier ámbito, pero en este trabajo se centra en su aplicación cinematográfica. En este uso, conforma un singular lenguaje capaz de albergar cualquier intención que se pretenda comunicar. Es importante tener en cuenta

que la animación no se limita como un mero género, como puede ser la comedia o el terror, sino que es una forma alternativa de contar las cosas.<sup>9</sup>

Existen diferentes métodos de aplicación de este concepto al cine como la animación tradicional realizada mediante dibujos o propuestas más innovadoras como utilizar composiciones de fotos. La forma que se emplea en este estudio es la animación computarizada o CGI (Computer Generated Images), que como su propio nombre indica, utiliza imágenes generadas por ordenador. El motivo por el que aquí se presenta reside en que es la que desarrolla y utiliza Pixar en la gran mayoría de sus trabajos.

Pixar es una productora que actualmente se dedica a la creación de material audiovisual mediante la técnica de la animación computarizada.

## **Marco Teórico**

### *Modelo de inteligencia emocional de D. Goleman*

El modelo por el que en este trabajo se entiende la inteligencia emocional es el que elabora Daniel Goleman. (1995) Como resultado de una década de investigaciones propias, el psicólogo estadounidense engendra un modelo que aparece en su libro “Inteligencia emocional”, que marca un cambio significativo en la concepción de esta idea. (Bueno, 2019) Esta teoría se apoya en cinco puntos básicos que permiten definir las competencias emocionales fundamentales. Está teoría nace del desglose en cinco puntos de dos de las inteligencias múltiples de su profesor, Howard Gardner. Las inteligencias desglosadas son las personales, es decir, la interpersonal y la intrapersonal. El modelo de Goleman de la inteligencia emocional consiste en:

“Conocer las propias emociones: El principio de Sócrates "conócete a ti mismo" nos habla de esta pieza clave de la inteligencia emocional: tener conciencia de las propias emociones; reconocer un sentimiento en el momento en que ocurre. Una incapacidad en este sentido nos deja a merced de las emociones incontroladas.” (Bisquerra, 2003)

“Manejo de las emociones: cuando las personas han tomado conciencia de sus propias emociones; es decir, han procurado por conocerse a sí mismos podrán ejercer dominio sobre lo que

---

<sup>9</sup> Ejemplos como Love, Death and Robots (2019-presente) o Padre de familia (1999-presente) muestran diferentes registros de del lenguaje.

sienten. Manejar las emociones; argumenta el autor, permitirá que la expresión de las mismas sea apropiada en los diferentes contextos tales como; empresa, hogar, escuela entre otros. Suavizar expresiones como la ira, furia o irritabilidad será fundamental para consolidar sanas relaciones interpersonales.” (Bueno, 2019)

“Motivarse a sí mismo: Una emoción tiende a impulsar una acción. Por eso las emociones y la motivación están íntimamente interrelacionados. Encaminar las emociones, y la motivación consecuente, hacia el logro de objetivos es esencial para prestar atención, auto-motivarse, manejarse y realizar actividades creativas. El autocontrol emocional conlleva demorar gratificaciones y dominar la impulsividad, lo cual suele estar presente en el logro de muchos objetivos. Las personas que poseen estas habilidades tienden a ser más productivas y efectivas en las actividades que emprenden.” (Bisquerra, 2003)

“Reconocer las emociones de los demás: El don de gentes fundamental es la empatía, la cual se basa en el conocimiento de las propias emociones. La empatía es el fundamento del altruismo. Las personas empáticas sintonizan mejor con las sutiles señales que indican lo que los demás necesitan o desean. Esto las hace apropiadas para las profesiones de la ayuda y servicios en sentido amplio (profesores, orientadores, pedagogos, psicólogos, psicopedagogos, médicos, abogados, expertos en ventas, etc.).” (Bisquerra, 2003)

“Establecer relaciones: El arte de establecer buenas relaciones con los demás es, en gran medida, la habilidad de manejar sus emociones. La competencia social y las habilidades que conlleva son la base del liderazgo, popularidad y eficiencia interpersonal. Las personas que dominan estas habilidades sociales son capaces de interactuar de forma suave y efectiva con los demás.” (Bisquerra,2003)

En función de la utilidad para la que se aplican esta serie de características, se complementan al “al exponer la trascendencia de la autoconciencia, el autodomínio, la gestión del estrés y el rendimiento óptimo en función del liderazgo social.” (Bueno, 2019, p. 58)

Goleman opina que la inteligencia emocional es un tipo en sí mismo de inteligencia, y en su defensa por el coeficiente emocional expone que puede sustituir al clásico coeficiente intelectual como instrumento de medida de la inteligencia. (Bisquerra, 2000)

A modo de conclusión, “hablar de inteligencia emocional desde la teoría de Goleman es tomar en consideración que es una sola forma de inteligencia; la cual se manifiesta a través de la conducta y que puede ser regulada a través de los procesos cognitivos

básicos y superiores.” (Bueno, 2019) Ideas con las que coinciden autores como Guzmán & Oviedo (2009) cuando exponen que desde el punto de vista de Goleman, la inteligencia emocional supone el medio de conocimiento, aplicación y comunicación del mundo de la subjetividad.

### *Modelo de fortalezas de Seligman*

Otro modelo que resulta de gran interés es el modelo de fortalezas que propone Seligman. Este está enmarcado dentro de la psicología positiva, por lo que resulta necesario sentar un breve contexto sobre esta cuestión.

“La Psicología Positiva surgió en Estados Unidos a finales de los años noventa, como un movimiento renovador dentro de la Psicología general, y puede definirse de modo breve como “el estudio científico de lo que permite prosperar a los individuos y a las comunidades” (International Positive Psychology Association, 2012).”

Se trata por tanto de un paradigma que busca que el desarrollo del ser humano se produzca a su máximo esplendor. Esta corriente aparece liderada en un comienzo por Martin Seligman, un importante psicólogo que busca continuar la investigación sobre los aspectos positivos en el ser humano para solucionar los aspectos patológicos que produce su ausencia. (Arguís, Bolsas, Hernández, & Salvador, 2012)

De este estudio, surgen las bases de la psicología positiva que para Seligman (2002) consisten en “las emociones positivas, los rasgos positivos (virtudes y fortalezas personales) y las instituciones positivas que facilitan el desarrollo de dichas emociones y rasgos.”

Es importante señalar que este modelo no aparece de forma espontánea, sino que supone la unión de diversos conceptos que se hallaban dispersos hasta el momento a los que da un propósito conjunto y un sentido de unidad. En palabras del propio autor:

“La Psicología Positiva no surge de la nada, sino que es heredera de muchas corrientes de investigación anteriores. Sin embargo, su valor más destacable radica en haber logrado unificar lo que habían sido líneas de teoría e investigación dispersas y desconectadas, acerca de



los aspectos positivos del ser humano y de los factores que hacen que la vida merezca la pena ser vivida.” (Seligman, Steen, Park y Peterson, 2005).

En la actualidad se trata de un modelo con gran presencia en el panorama de la investigación psicológica actual. De entre los diferentes ámbitos a los que se pone especial atención encontramos, “las emociones positivas, la inteligencia emocional y social, el optimismo, la felicidad y el bienestar, el humor, la capacidad de fluir (flow), la resiliencia y el crecimiento postraumático, el estudio de los rasgos de la personalidad (las fortalezas personales), la creatividad...” (Arguís, Bolsas, Hernández, & Salvador, 2012)

En el presente trabajo se centran en el trabajo de las fortalezas que propone el autor en su modelo. Seligman elabora “24 fortalezas personales que constituyen los rasgos positivos de su personalidad.” (Arguís, Bolsas, Hernández, & Salvador, 2012) El conjunto de estos rasgos positivos forman lo que el autor denomina como el “buen carácter.” (Seligman, 2002).

“El colofón de todo este trabajo fue la publicación, en el año 2004, de la que es actualmente la gran obra de referencia en este terreno: *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification* (“Fortalezas y virtudes del carácter: Manual y clasificación”; Peterson y Seligman, 2004). Este manual pretende ser un referente internacional de la salud mental en su vertiente positiva, pues hasta entonces solo existían dos manuales utilizados por los profesionales, pero desde la perspectiva de la enfermedad mental (el DSM promovido por la American Psychiatric Association, y el ICD desde la Organización Mundial de la Salud)”

Aunque existe un amplio debate acerca de cuales son concretamente aquellas fortalezas personales, la mayoría de los autores coinciden en seis rasgos positivos deseables con gran aceptación en la mayoría de las sociedades y culturas. Estas características son: Sabiduría y conocimiento, Coraje, Humanidad, Justicia, Moderación y Trascendencia. Como puede apreciarse, se trata de rasgos muy genéricos abiertos a distintas interpretaciones. Es por ello por lo que se concretan en diferentes subconjuntos. La forma más aceptada de realizar esta división es la que realiza Seligman (2004), dando lugar a 24 características positivas, es decir, sus fortalezas.

La clasificación que establece es la siguiente: Sabiduría y conocimiento (Creatividad, curiosidad, apertura mental, amor por el aprendizaje y perspectiva), Coraje (Valentía, Perseverancia, Integridad, Vitalidad), Humanidad (Amor, Amabilidad, Inteligencia social) Justicia (Ciudadanía, Sentido de la justicia, Liderazgo), Moderación (Capacidad de perdonar, Modestia, Prudencia, Autocontrol) y Trascendencia (Apreciación de la belleza y la excelencia, Gratitud, Esperanza, Sentido del humor, Espiritualidad). (Arguís, Bolsas, Hernández, & Salvador, 2012, pp. 47-48)

El conjunto de éstas fortalezas contribuye al óptimo desarrollo del individuo como ser singular y como parte de la sociedad, mejorando su calidad de vida y contribuyendo a su felicidad.

## **DESARROLLO DEL TRABAJO**

A continuación, se procede a la revisión bibliográfica sobre los efectos que produce la enseñanza de la inteligencia emocional. Al pretender utilizar Pixar como herramienta para dicha enseñanza, se trata la evolución del concepto, su relevancia y su conexión con las emociones.

### **Beneficios educación emocional**

La reflexión de contenidos a tratar en el sistema de educación pública obligatoria se encuentra en revisión permanente. Esto se debe a que el tiempo es limitado y dar tiempo a un aspecto se lo resta a los demás. Dentro de este dilema aparecen conceptos como la educación emocional.

La relevancia de la inteligencia emocional y de su educación, reside en los distintos beneficios que aporta a aquellas personas competentes en la materia. Estas ventajas tienen una repercusión directa en diversos aspectos relacionado con la salud mental y, por ende, en el desarrollo de la vida en convivencia.

### *Inteligencia emocional y la prevención de adicciones*

Para comenzar a tratar esta relación y enraizarla con los problemas actuales de la sociedad se parte de la agenda 2030, firmada por el mismo organismo que elabora las

leyes educativas, el gobierno de España. En ella se recogen una serie de metas a las que se aspira a llegar en dicho año por parte de cada país firmante. En ella, se plantea como tercer objetivo “la salud y el bienestar”.<sup>10</sup> Dentro de este apartado se desglosan las metas relativas a la gestión de las adicciones: “3.5. Fortalecer la prevención y el tratamiento del abuso de sustancias adictivas, incluido el uso indebido de estupefacientes y el consumo nocivo de alcohol” y “3.a. Fortalecer la aplicación del Convenio Marco de la Organización Mundial de la Salud para el Control del Tabaco en todos los países, según proceda”.

Al observar los datos que aporta el Instituto Nacional de Estadística<sup>11</sup> anteriores a la pandemia no muestran un descenso en la meta 3.5 e indican que un 22,08% de la población eran fumadores diarios en 2017.<sup>12</sup>

Frente a este problema, la inteligencia emocional puede presentar parte de la solución. Existen diferentes estudios que establecen una relación contrastada entre niveles más altos de competencia emocional con mejores resultados en la prevención del consumo de drogas como el alcohol o el tabaco.<sup>13</sup>

#### *Inteligencia emocional y rendimiento académico*

Desde otro punto de vista, la preocupación por el rendimiento académico es otro gran debate de la actualidad. El estudio realizado por Extremera & Fernández-Berrocal (2003), analiza la correlación entre una adecuada salud mental y la media del rendimiento de los alumnos, relación de la que se observan resultados positivos. Incluso apuntan la propia autopercepción del alumno predice su resultado académico.

Otros autores apuntan que durante el proceso de la educación primaria “se reconoce la importancia que tiene la inteligencia emocional en el rendimiento académico

---

<sup>10</sup> Agenda 2030. (s/f). Gob.es. Consultado el 4 de octubre de 2022. Recuperado de <https://www.mdsocialesa2030.gob.es/agenda2030/index.htm>

<sup>11</sup> Instituto Nacional de Estadística. Consultado el 5 de octubre de 2022. Recuperado de <https://www.mdsocialesa2030.gob.es/agenda2030/index.htm>.

<sup>12</sup> No hay suficientes datos a posteriori como para disociar el valor de los mismos del impacto pandémico.

<sup>13</sup> García del Castillo, J. A., García del Castillo-López, Á., Gázquez Pertusa, M., & Marzo Campos, J. C. (2013). La Inteligencia Emocional como estrategia de prevención de las adicciones. *Salud y drogas*, 13, 89-97.

específicamente en el ámbito educativo, ya que el adecuado manejo de las emociones es esencial para el desarrollo por parte del alumnado dentro de la escuela.”<sup>14</sup>

Refuerzan estas ideas estudios como los que realizan: Cuéllar, Rosa (2012); Morente Ros et al.(2017) o Pedrera, María Inmaculada (2017) entre otros.

### *Inteligencia emocional y conductas disruptivas*

Cambiando de enfoque, las conductas disruptivas suponen un gran problema en nuestra sociedad. “En 1996 la Organización Mundial de la Salud reconoció que la violencia es un problema de salud pública susceptible de estudio e intervención.”<sup>15</sup> Este problema puede ser tratado en la escuela tanto de forma preventiva como de forma activa reflexionando acerca de los distintos conflictos que suceden en el ámbito educativo. Una vez más, la competencia emocional se presenta como una herramienta eficaz. Análisis como el que realizan Extremera & Fernández-Berrocal (2003), señalan que “asociaciones en la dirección esperada entre altos niveles de IE (evaluada con el EMMS) y menor número de acciones impulsivas, un temperamento menos agresivo y una menor justificación de la agresión en los adolescentes.”

Diferentes autores remarcan la relación que se establece entre discentes con baja capacidad de inteligencia emocional con mayores puntuaciones en impulsividad y menores en habilidades sociales. (Mestre, Guil, Lopes, Salovey & Gil-Olarte, 2006). Añaden que ahí reside su importancia de educarla. Por si esto fuera poco, “los alumnos/as que presentan elevadas puntuaciones en inteligencia emocional, llegan a tener vínculos interpersonales más positivos, así como un bajo índice en cuanto a enfrentamientos con sus amistades, provocándoles un mayor nivel de agrado (Ciarrochi, Chan & Bajgar, 2001; Lopes, Salovey & Straus, 2003).”<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Valenzuela-Santoyo, A., & Portillo-Peñuelas, A. (2018). La inteligencia emocional en educación primaria y su relación con el rendimiento académico. *Revista Electrónica Educare*, 22, 1–15.

<sup>15</sup> Larizgoitia, I. (2006). La violencia también es un problema de salud pública. *Gaceta Sanitaria*, 20, 63–70.

<sup>16</sup> Fernández de la Cruz, M., Blázquez Alonso, M., Moreno Manso, J.M., García-Baamonde Sánchez, M.E., Guerreño Barona, E. y Pozueco Romero, J.M. (2016). La educación emocional como recurso para la prevención de la violencia de género en niños/as de educación de primaria. *Mujeres e investigación*.

### *Inteligencia emocional y equilibrio mental*

Otra de las ventajas que aporta la inteligencia emocional aparece en su relación con la estabilidad psicológica. Extremera & Fernández-Berrocal (2003) exponen que los alumnos con alta Inteligencia Emocional tienden a comportarse mejor ante situaciones de estrés. Asimismo, estos alumnos se auto consideran más esperanzados y con menor tendencia a sentirse deprimidos. El mismo estudio recoge que existen evidencias de que la competencia va ligada a una mayor calidad en las relaciones sociales que establecen.

“Estudios realizados informaban de menor número de síntomas físicos, menos ansiedad social y depresión, mejor autoestima, mayor satisfacción interpersonal, mayor utilización de estrategias de afrontamiento activo para solucionar sus problemas y menos rumiación. Cuando estos alumnos son expuestos a tareas estresantes de laboratorio, perciben los estresores como menos amenazantes y sus niveles de cortisol y de presión sanguínea son más bajos (Salovey, Stroud, Woolery y Epel, 2002) e, incluso, se recuperan emocionalmente mejor de los estados de ánimos negativos inducidos experimentalmente (Salovey et al., 1995).”<sup>17</sup>

### *Evidencias de educar las emociones*

En base a los estudios presentados, se afirma que la inteligencia emocional tiene ventajas muy interesantes. Por suerte, la competencia emocional no es una característica que permanezca constante desde el nacimiento hasta la muerte. En palabras de Rafael Bisquerra (2011):

“la educación emocional es una respuesta educativa a las necesidades sociales que no están suficientemente atendidas en las áreas académicas ordinarias. ...La regulación emocional es posible a través de formación y entrenamiento.” Evidencia que muestra que sí que se puede educar.”

Coinciden con estas ideas autores como Fernández y Cabello (2020, p. 8)<sup>18</sup>, afirmando que sí que se puede enseñar la competencia emocional. Cuestión que

---

<sup>17</sup> Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2003). La inteligencia emocional en el contexto educativo: hallazgos científicos de sus efectos en el aula. *Revista de Educación*, 97-116.

<sup>18</sup> Fernández Berrocal, P., & Cabello, R. (2020). La inteligencia emocional como fundamento de la educación emocional. *Revista Internacional de Educación y Bienestar*, 1, 31-46.

reafirma Bisquerra al puntualizar la educación emocional como “un proceso, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo humano.” (Bisquerra, 2000) De lo que se puede extraer que la competencia emocional no solo es posible mejorarla en cualquier etapa del desarrollo, sino que es pertinente hacerlo. Al ser válida esta premisa, la educación primaria es un momento óptimo para tratar el tema.

### **Cine y educación emocional**

Una vez constatada, la validez de poner en práctica la educación emocional, llega el momento de buscar la aplicación del cine desde el paradigma educativo. En este sector, la formación permanente por parte de los profesionales que la ejercen conforma una característica básica para un correcto desarrollo laboral. La introducción de Pixar en la educación conlleva llevar el cine a las aulas, una novedosa herramienta para realizar las clases de un modo más atractivo para el alumno. Sin embargo, se trata de un tema muy cuestionado socialmente reduciendo el recurso a una mera pérdida de tiempo. Particularizando en *Inside Out*, una de las películas pertenecientes al estudio, autores señalan que:

“Los personajes del filme cautivan al público infantil y aprenden a medir y estimar valores, una tarea que debe combinarse con la práctica de la voluntad y la perseverancia, con el de la razón, las emociones y los sentimientos (Mendinueta, 2008; Porto, 2013 y Martínez-Salanova, 2015).

Este conjunto de elementos que aquí se proponen sientan las bases de la relación cine y educación. En el proceso de buscar métodos innovadores para la educación, cabe destacar que en gran número de estos:

“Se acentúa la importancia de establecer en el entorno educativo espacios estimuladores propicios para abrir las puertas de la creatividad, donde haya libertad para experimentar y no sentirse juzgado, donde se dé relevancia a las aportaciones de los estudiantes y, sobre todo, donde se disfrute. Y eso lo consigue el cine.” (Núñez et al, 2020)

La cultura audiovisual posee diferentes elementos válidos para el desarrollo cognitivo, afectivo y actitudinal para jóvenes y niños, por lo que es necesario que sean

capaces de aprovechar estas posibilidades. Esto se consigue enseñando al niño a buscar la interpretación de los distintos elementos que conforman el lenguaje audiovisual para transmitir información. Entre estos elementos se encuentran los gestos de los personajes, la música que acompaña a una escena, así como sus correspondientes efectos sonoros; la iluminación escogida o un movimiento de cámara. Si los programas que trabajan con el séptimo arte no generan esta reflexión crítica no aportan ningún tipo de valor (Gutiérrez, Pereira, & Valero, 2009). La figura del profesor debe ser la encargada de guiar el proceso encaminando al alumno a que sea capaz de realizar la reflexión por su cuenta.

Esta conexión entre cine y educación se remonta hasta la propia creación del cinematógrafo. Nace del cuestionamiento sobre la utilidad del novedoso invento para hacer llegar mensajes a los espectadores, tal como dice Ferrés (2000). El cine trata de seducir al público y ese es un potente vehículo para difundir mensajes, es decir, adoctrinar. De estos estudios comienza a extraerse la posibilidad de utilizar el cine como medio de educación.

Una primera aproximación entre los conceptos cine y educación emocional lo aporta Jarné (2007), al afirmar que “el cine es un recurso didáctico que puede utilizarse como forma de conocimiento sociológico, como transmisor de información y como vehículo para el aprendizaje emocional.” Esta conexión entre cine, educación y sociedad se refuerza al entender el cine como el nexo que mezcla la individualidad de cada persona con los aspectos sociales inherentes al ser humano. Elementos que sientan la base para trabajar “emociones, sentimientos, percepciones, juicios y el espíritu crítico.” (Gutiérrez, Pereira, Valero, 2009). En este mismo artículo se muestra un ejemplo de tratar el cine de forma educativa desde el planteamiento de una escena o mediante la elaboración de un método para la alfabetización emocional, aunque no lo llevan en práctica ellos mismos. En ese mismo periodo de tiempo, Ferrés (2008) aportará que “la comunicación audiovisual conecta de manera directa e inevitable con las emociones.” Quedando patente el creciente interés que tiene este tema.

A modo de ejemplo de una puesta en práctica con resultados satisfactorios acerca del uso de una película para conseguir el progreso de la inteligencia emocional, se señala el

estudio realizado por Doreste y Catatús, que en su caso se apoyan en El club de los poetas muertos (1989)<sup>19</sup>.

## **Pixar Animation Studios**

### *Relevancia Pixar*

En las últimas décadas, se está experimentando un cambio de paradigma en el consumo audiovisual por parte de la sociedad en la que se sigue consumiendo cine, pero en contextos diferentes a la tradicional sala de cine. En este nuevo paradigma social gozan de una creciente popularidad los servicios de vídeo bajo demanda. Estos servicios “son aquellos en que el usuario puede seleccionar a través de internet un programa a petición.” (Clares-Gavilán, y Medina-Cambrón, 2018, p. 2). Este tipo de servicios se enmarcan en la categoría de servicios OTT, que en palabras de Bullich & Guingard<sup>20</sup> equivalen a “servicios audiovisuales de libre transmisión”, es decir, se trata de una forma de acceso al material audiovisual que no precisan de un operador de red como puede ser Movistar o Orange para ofrecer sus servicios, sino que funcionan de forma independiente. A modo de ejemplo, Disney+, Amazon Prime Video o Netflix son servicios englobados en esta categoría.

Según los datos del Marco General de los Medios en España<sup>21</sup>, se aprecia que todos los canales tradicionales de televisión han disminuido su audiencia desde 2005 hasta 2021. En contrapartida, se observa un crecimiento exponencial en el porcentaje de hogares que reciben servicios OTT, pasando de un 0% a un 58%. El artículo que escribe Cornelio (2021)<sup>22</sup> refuerza esta premisa. Expone que, aunque la tradicional televisión sigue conservando cierta importancia en el consumo que realizan con conjunto con sus familiares, los servicios VOD se imponen en el terreno individual o con sus iguales.

---

<sup>19</sup> Sánchez, J., & Gaya, J. (2006). El club de los poetas muertos: un referente para el desarrollo de la inteligencia emocional. *Aula de innovació*, 156, 18–23.

<sup>20</sup> Bullich, V., & Guingard, T. (2016). Estrategias y normativas de los servicios OTT en el marco de los EE. UU. *Quaderns del cac*, 15, 5-19.

<sup>21</sup> Asociación para la investigación de medios de comunicación. (2022). Marco general de los medios en España. Madrid.

<sup>22</sup> Cornelio, E. M. (2021). El binge-watching en la ecología televisiva de la pandemia. En A. Suing, C. Falandes, & V. Kneipp (Eds.), *Cenas audiovisuales* (pp. 16–30). Aveiro. Ria Editorial.



De entre estos servicios, Netflix se posiciona como la plataforma que prima sobre todas las demás. Sin embargo, conviene tener en cuenta que Disney+ se introduce en España en 2020, cinco años después y tal como se señala páginas más adelante “es notorio que esta plataforma (Netflix) está cediendo terreno a Amazon Prime y Disney+.” (Cornelio, 2021)

A estas evidencias se unen a los datos del Instituto Nacional de Estadística.<sup>23</sup> En ellos muestran que un 55%<sup>24</sup> de la población ha utilizado los servicios VOD en los últimos tres meses en 2020, lo que unido al imparable avance del uso de las TICs a lo largo de los últimos años pone en relieve la importancia de poner el foco de atención en este novedoso medio.

Esta presencia en la sociedad confiere al medio un significativo poder de influencia en la sociedad. Por ende, desde la educación, conviene analizar estas propuestas para seleccionar aquellas cuyos mensajes se consideren de mayor interés en concordancia con las líneas educativas presentes. En este contexto aparece Pixar como una propuesta interesante a estudiar.

### *Pixar historia*

Hoy en día, Pixar es una compañía consolidada que se dedica al cine de animación por ordenador. No obstante, este concepto ha experimentado una larga y compleja evolución hasta convertirse en la imagen que proyecta en la actualidad.

Todo comienza con el interés del ingeniero Ed Catmull, actual presidente de Pixar, de unir arte y tecnología. Siguiendo esta premisa se doctora en el novedoso campo del diseño gráfico por ordenador convirtiéndose en pionero en los albores de la animación computarizada.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Instituto Nacional de Estadística. (2021). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Recuperado de [https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica\\_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735976608](https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735976608)

<sup>24</sup> Media entre el porcentaje de hombres y mujeres.

<sup>25</sup> Iwerks, L. (Dir.) (2007). *La historia de Pixar*, [documental]. Recuperado de: <https://www.disneyplus.com/es-es/movies/la-historia-de-pixar/5aLi1N5xRzf1>. Pixar & Walt Disney Pictures.

Paralelamente, el director de cine George Lucas reconoce la necesidad de desarrollar nuevas técnicas para continuar con *La guerra de las galaxias* (1977), por lo que funda la división informática de Lucas Films en 1979. Para dirigir la división ficha a Catmul. (Perez, 2011, p. 61). En 1984, se une al equipo John Lasseter, “un joven animador formado en Disney” (Perez, 2011, p. 64), que comparte el sueño de realizar el cine por animación y les aporta el aspecto artístico creativo que los ingenieros no tenían.

El objetivo que tienen los trabajadores de la división de realizar la primera película de cine por animación computarizada, no se corresponde con las inquietudes de Lucas, que, aunque está contento con el trabajo realizado, “quería usar los ordenadores en el proceso de filmación, pero no hacer películas de animación por ordenador” (Buckley, 2011). De esta separación de intereses, aparece por primera vez el nombre de Pixar, en homenaje al Pixar image computer, una potente computadora desarrollada por el equipo y especialmente singular, en el momento de su creación, para realizar la animación por ordenador. En 1986, el potencial de la empresa atrae a Steve Jobs, que la compra y se convierte en la tercera pieza clave, junto a Lasseter y Catmull en el camino del estudio. (Iwerks, 2007)

Aun así, no fue hasta 1995, nueve años después, cuando se estrenan su primer largometraje. Durante ese tiempo fueron realizando sus primeros cortos para ganar visibilidad, mientras se dedicaban a desarrollar hardware y software o a la creación de anuncios para subsanar gastos. A pesar de ello, la empresa no era rentable a nivel económico. Ante esta situación consiguen firmar un contrato con Disney con los que firman por tres películas que hacen posible su realización. “El reparto era de 85-15% a favor de Disney” (Perez, 2011, p. 70), un comprometido contrato que obligaba al estudio a conseguir tres grandes éxitos para poder mantenerse a nivel económico. No obstante, la empresa recibía de buen grado esta oportunidad, tal como se aprecia en palabras del propio Jobs cuando afirma que “era lo mejor que le había pasado nunca a Pixar, era la dirección hacia la que siempre habíamos querido dirigirnos como empresa, y no había mejor socio para hacerlo, ningún otro del que pudiésemos aprender más que de Disney”. De esta unión resulta que “la producción del primer largometraje de la casa, *Toy Story*, está financiada por Disney en 1999.” (Price, 2008, p.7) Esta relación con Disney experimenta diferentes etapas de acercamiento y alejamiento hasta el presente,

en el que continúan su asociación. A partir de este punto, los cambios que se producen en el estudio no repercuten de forma significativa en su dirección principal, producir material audiovisual por ordenador. Partiendo de esta premisa, no resulta relevante extenderse más en sus devenires en este estudio.

### *Puntos fuertes de Pixar*

El primer aspecto que destaca del estudio de animación es que, al formar parte de Disney, posee un potente altavoz para hacer llegar sus obras tal como queda constatado desde su primer largometraje, *Toy Story* (1995). Esta película se convierte en el rey de la taquilla (Price, 2008, p. 159) aun a pesar de ser su primera producción.

A pesar de formar parte de Disney durante casi toda su existencia, Pixar ha luchado por mantener su independencia a la hora de hacer las cosas y de trabajar. Evidencia de ello, son sus problemas con Disney por realizar *Toy Story II* (1999), llegando al extremo de rehacer la película por completo unos pocos meses antes de que se estrenara porque no estaban del todo conformes con el resultado final que la gran empresa quería llevar a la gran pantalla, aun sabiendo que al tratarse de la secuela de una película con un éxito inesperadamente grande, lo más seguro sería que gozara de una acogida acorde. (Iwerks, 2007) Las principales escisiones entre las dos empresas y que, por comparativa resaltan el trabajo de Pixar, está en su ética de trabajo y en el realismo de sus producciones.

Esta forma de trabajo, lo que autodenomina Price (2008) como “The Pixar Touch”, es decir, el toque de Pixar, trata de buscar siempre la máxima calidad de los productos que realiza. Carlos Baena, un animador de la casa, denota la preocupación por la calidad y el realismo mediante las siguientes palabras: “el cuidado puesto en las historias, la originalidad de los temas que tratan. ... los últimos avances tecnológicos en el cine de animación y los efectos especiales aportan más realismo y una mayor integración, ayudando a la historia.” (Pedrosa, 2014, pp. 59-60) Estas características del estudio lo convierten en un referente de calidad que trata de escapar de la simple reducción a vender películas a cualquier precio. Habla de este tema desde dentro de la empresa el director John Lasseter: “me gustaría recalcar que Pixar es un estudio conducido y llevado por directores, no por productores ejecutivos [...] es por eso que todas nuestras

obras son proyectos muy personales en los que prima la pasión de cada uno” (Fotogramas, 2008). Resulta de gran interés tener presente el modelo de trabajo de Pixar como un ejemplo a seguir.

La evidencia del resultado de seguir el método creativo de Pixar queda respaldada por la gran recepción por parte de la crítica que han tenido. Esta positiva reacción comienza desde el origen del estudio. Según los datos de los premios Oscar<sup>26</sup>, 16 películas de las 26 que Pixar ha producido hasta la fecha,<sup>27</sup> han sido nominadas al premio de mejor película animada, desde que se cree la categoría en 2001. Además, de esas 16 nominaciones, en 11 ocasiones han salido victoriosas. Constan también de 4 nominaciones a mejor película, incluyendo la única película de animación que ha ganado tal premio, *Cars 2*. (2011) A estos galardones se unen, diferentes premios y nominaciones entre los que destacan 4 a mejor canción original, 3 a mejor banda sonora y un premio especial al mérito que se crea exprofeso para reconocer el trabajo pionero realizado en *Toy Story* (1995).

El éxito del estudio para con la crítica no se queda únicamente en los premios Oscar. Sucede igual en los Globos de Oro, donde todas las películas, a excepción de bichos, han estado nominadas a mejor película, con 19 nominaciones y recogiendo 11 premios<sup>28</sup>. Estas cifras, convierten a Pixar en la productora de animación más laureada de la historia y con una gran diferencia respecto a sus semejantes. La segunda productora es Walt Disney con apenas 4 premios Oscar y seguida por DreamWorks Animation con 2 premios.<sup>29</sup>

En una sociedad neocapitalista como la que predomina en el mundo contemporáneo, una de las ventajas que conlleva el éxito de un producto es que aumenta su duración en el tiempo. Perdurar en el tiempo otorga un valor de contemporaneidad realmente interesante. En los momentos que vivimos, la sociedad ha cambiado muy rápido en muy poco tiempo. Muchos autores dejan atrás el modelo social de Bauman (2000), de

---

<sup>26</sup> Oscars. Consultado el 16 de septiembre de 2022. Recuperado de <https://www.oscars.org/oscars/awards-databases-0>.

<sup>27</sup> En este análisis de datos solo se tienen en cuenta los largometrajes de la empresa, gran cantidad de los cortometrajes que producen están premiados, por lo que estas cifras aumentarían.

<sup>28</sup> <https://www.goldenglobes.com/awards-database>.

<sup>29</sup> Golden Globes. Consultado el 16 de septiembre de 2022. Recuperado de <https://awardsdatabase.oscars.org/search/results>.

sociedad líquida, apostando por construcciones aun más volátiles e inestables como la sociedad plasma o la sociedad gas<sup>30</sup>. En este contexto de inestabilidad, aquellas cosas capaces de trascender en la contemporaneidad se tornan de un valor añadido. El hecho de realizar películas de éxito permite que se sigan haciendo, por lo que mantienen a Pixar como un elemento cercano a los niños y no como un anacronismo que son incapaces de comprender.

El otro punto importante que hace especial al estudio es el realismo de sus producciones, el cuál puede ser abordado desde diferentes puntos de vista. Para comenzar, aparece la verosimilitud del tratamiento temático del argumento de las películas. Las películas tratan problemas y emociones con las que cualquiera puede identificarse y con cuyos protagonistas infunden empatía, pues sus motivaciones son totalmente creíbles y morales desde un punto de vista ético (Pérez, 2011). Añade, además:

“Los valores que destacan en la filmografía de Pixar están relacionados principalmente con los vínculos fraterno-filiales (Ratatouille, Los increíbles) y los de amistad (Toy Story 2 y 3). Asimismo, se resalta la importancia de la lealtad, la justicia (Monstruos S.A.), la fidelidad a la palabra dada (Toy Story 3, Ratatouille, Up), la esperanza basada en la confianza (Buscando a Nemo), la generosidad (WALL-E), la compasión (Toy Story 2 y 3), la autorrealización a través del servicio a los demás (Cars, Toy Story, Bichos), dentro de lo que cabe la ambición bien entendida y el fomento del talento propio al servicio de los demás (Ratatouille), tema donde se pone de relieve la idea de la vida como vocación y el reconocimiento y aprecio por la propia identidad (Toy Story 1, 2, y 3, Los increíbles, Ratatouille, Bichos, Cars).”

Dado que la tesis de Ana María se publica en 2011, en este listado no aparece la aportación de películas excepcionales como *Inside Out* (2015), *Soul* (2020) o *Brave* (2012). No obstante, resulta útil para sentar las bases temáticas de Pixar, que se siguen perpetuando y generan un vínculo de coherencia entre las líneas corporativas de la empresa y los temas a tratar en sus películas. Este enlace ideológico entre obra y creador mejora la accesibilidad del proyecto a sus seguidores (Pérez, 2011).

---

<sup>30</sup> Matei, A. (2022). Streaming Wars. La nueva televisión. *Revista Mediterránea De Comunicación*. 13. 457- 459.

Cuando uno se para a analizar la obra de Disney, encuentra una clara intención de adoctrinamiento en valores. En este caso, se busca “impulsar en los niños el deseo de pertenecer a la clase media y defender el sueño americano convencional” (Medina, 2018). Evidentemente, Pixar no queda impune de reflejar la transmisión de unos determinados roles sociales, mas se aleja en gran medida de estas ideas.

Otro aspecto diferenciador para con Disney se encuentra en el uso de la empatía para permitir la conexión con sus personajes (Domínguez, 2016). Para ello, generan situaciones en las que no se eluden aquellos aspectos negativos que les suceden a sus protagonistas. Algunos de estos aspectos son la tragedia, que se aprecia en películas como *Buscando a Nemo* (2003) al presentar la muerte de la madre del protagonista; situaciones y finales tristes como las que se aprecian en la frustración de los sueños del protagonista del corto *Red's Dream* (1987); o incluso un breve resumen de las emociones de una vida entera tratando temas como la frustración que genera la incapacidad de tener descendencia que se cuenta la historia de Elie y Carl en *UP: una aventura de altura*. (2009)

Por otro lado, la compañía trata de acercarse a la realidad social en la que vivimos reflejando en sus películas diferentes colectivos socialmente oprimidos. Destaca entre otros trabajos el corto *Salir* (2020), en el que se muestra el dilema de Greg, una persona homosexual con miedo a reconocer sus sentimientos ante su FAMILIA<sup>31</sup>. En *Soul* encontramos el pleno protagonismo de una persona de raza negra y la película en sí misma compone una oda a su cultura sin caer en estereotipos básicos (Powers, 2020)<sup>32</sup>. En *Buscando a Nemo*, encontramos un niño que debido a un accidente durante su gestación desarrolla una capacidad de movilidad reducida.

Cabe señalar a parte el tratamiento del feminismo en esta casa, debido a la positiva evolución en el tiempo del estudio en este tema. En sus primeras películas, aparece una clara predominancia del género masculino, tanto en personajes protagonistas, como

---

<sup>31</sup> Kaplan, Tony. (Dir.) (2020). *Pixar desde dentro*, [documental]. Recuperado de: <https://www.disneyplus.com/es-es/video/378d57d4-3d41-46e1-924a-901bda4fde86>. Pixar & Walt Disney Pictures.

<sup>32</sup> Ídem.

secundarios (Heidt, 2020)<sup>33</sup>. Sin embargo, en un interesante ejercicio de autocrítica, Heidt desarrolla una herramienta que iguala la presencia de ambos géneros. El desarrollo y la incorporación de este procedimiento con gran acogida por parte de sus superiores

El papel de la mujer en Disney se comporta de una forma muy concreta. En palabras de Medina (2018) “la pasividad femenina debía ser admirada mientras sus antípodas, mujeres poderosas y fuertes serían consideradas como perversas, malvadas y en consecuencia requerían ser derrocadas.” Refuerza estas ideas Maldonado (2019) al añadir que en las películas de Disney “las mujeres no suelen ser importantes por sí mismas, sino que habitualmente han de alcanzar la realización con ayuda de algún hombre.” Dos afirmaciones que suponen un duro golpe para la empresa.

La radical ruptura con este paradigma aparece en 2012. En este año, Pixar rompe con esta tendencia de forma radical al crear a Mérida, la protagonista de Brave.

“El estreno de Brave supuso una importante transformación en el papel de la mujer para Pixar, pues por primera vez una mujer fuerte e independiente lograba ser la única protagonista, además de no contar con ningún interés romántico, y ser relevante en la historia por sí misma y no con respecto a ningún otro personaje.” (Maldonado, 2019).

Coinciden con estas afirmaciones autores como Aguado y Martínez, (2015) estudiosos que reseñan el papel disruptor que plantea la creación de Mérida, la primera princesa de la compañía Pixar, con respecto a los modelos que la preceden.

Con estos argumentos se evidencia una deficiencia en este campo por parte de la empresa en sus primeros años, pero muestra que se encuentran abiertos a realizar los cambios necesarios. Aunque han tardado en aparecer, películas como Brave (2012) o Red, (2022) Inside Out (2015) o Cars 3, (2017) entre otras, muestran su preocupación por el tema siendo protagonizadas y/o coprotagonizadas por mujeres.

### *Conexión entre Pixar y educación*

El inductor que se propone en este estudio para llevar el cine a la educación es Pixar. Anteriormente se han expuesto una serie de factores que le dan relevancia al estudio de

---

<sup>33</sup> Ídem.

animación forma más genérica, mas aun cabe profundizar de un modo más directo en su relación con los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En primer lugar, las películas de Pixar gozan de una gran recepción por el público. Con base en las ideas de Ausubel sobre el aprendizaje significativo, Romero (2009)<sup>34</sup> expone que “El contenido debe ser potencialmente significativo, es decir, no lejano al interés o experiencia del alumno.” Condición que cumplen estas películas.

En la primera escena de película *Soul* (2020), observamos a Gardner, el protagonista, explicando como descubrió su pasión por la música. Siguiendo las ideas de Ken Robinson (2009)<sup>35</sup> el pianista ha “descubierto su Elemento: allí donde confluyen las cosas que te encanta hacer y las que se te dan bien.” De forma recurrente, a lo largo de esta misma película se hace mención a lo que llaman “la zona.” Entendiéndola como un estado de concentración plena que sucede cuando una persona está tan inmersa en lo que hace, que se abstrae de todo lo que pasa a su alrededor. Esta idea refleja lo que Csikszentmihalyi (1997) define como *fluir* y que es “el estado en el cual las personas se hallan tan involucradas en la actividad que nada parece importarles.”

Otro aspecto vinculante con la educación lo constituye la presencia de las seis antinomias que propone Agustín Malón (2017). Entre otros muchos ejemplos, la antinomia Naturaleza y cultura aparece en un sutil detalle que aparece en la película *Inside Out* (2015) de Pete Docter. En el largometraje las emociones que habitan la mente de Riley muestran un género tanto masculino, como femenino.<sup>36</sup> mientras que en su padre las cinco emociones presentes tienen género masculino. Sucede igual en el caso de la madre con el género femenino. La antinomia individuo y sociedad, se trata en películas como *Inside Out*, (2015) *Toy Story* (1995) o *Up*, una aventura de altura. (2009)<sup>37</sup> La antinomia presente y futuro la integra el argumento de *WALL-E*, mostrando una reflexión sobre un hipotético futuro de la especie humana basada en economizar los esfuerzos llevando a los límites.

---

<sup>34</sup> Romero F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la Educación*. 8.

<sup>35</sup> Robinson, K. (2009). *El elemento*. Barcelona. Grijalbo Mondadori.

<sup>36</sup> Alegría, Tristeza y Asco tienen género femenino. Ira y Miedo masculino.

<sup>37</sup> Domínguez, J. (2016). *Inside Out – Pixar. Trayectoria y estrategias en una historia de éxito*. (Trabajo de fin de grado). Universidad de La Laguna.



Otro aspecto integrador de las películas de Pixar son las relaciones intrafamiliares.<sup>38</sup> Este tema aparece en las películas como *Buscando a Nemo* (2003)<sup>39</sup>, *Luca* (2021), *Inside Out* (2015) o *Coco* (2017). Siguiendo la clasificación de estilos educativos que dan McCoby y Martin (1983)<sup>40</sup> prima en los largometrajes una doctrina Autoritaria-Represiva. Se muestra a las familias como un ente conservador que trata de dictar las decisiones que deben tomar sus hijos, situación ante la cuál se rebelan hasta encontrar su sitio. Resulta de gran interés la reflexión que se realiza en *Buscando a Nemo* (2003), donde Marlin, el padre de un chico con una movilidad reducida adquirida llega a la conclusión de que no tiene que dejar a su hijo una mayor independencia y que se relacione con el medio por su cuenta para así aprender.<sup>41</sup> Este punto conecta directamente con otra de las relaciones que habilita Pixar, la necesidad de implicar a las familias en la educación.

“El rendimiento del alumnado y su aprendizaje está influido por las interacciones con los agentes sociales (profesorado, familiares, miembros de la comunidad, grupo de iguales y otros) involucrados en su educación. Por lo tanto, al fomentar los procesos formativos de los agentes sociales, habrá un impacto positivo en el rendimiento académico de las niñas y los niños (Centro Especial de Investigación en Teorías y Prácticas Superadoras de Desigualdades —CREA—, 2008).”<sup>42</sup>

Autores como Amyrta Sen (1999) coinciden con esta idea, haciendo hincapié en la importancia de realizar programas de formación en las familias relativos a la forma de educar en sus hijos, ya que componen un factor crucial en la formación del educando. En línea a estos estudios están presentes un gran número de investigaciones que soportan los beneficios de implicar a las familias en el ámbito educativo.

“El estudio de animación produce películas para todos los públicos y no solo para niños. Esta condición permite hacer llegar las reflexiones planteadas en las películas al conjunto de la

---

<sup>39</sup> Salcines, M., & Pose, H. M. (2004). «Buscando a Nemo»: un análisis desde la perspectiva de los educadores. *Comunicar*, 137-142.

<sup>40</sup> Torío, S., Peña, J. V., & Rodríguez, M. del C. (2008). Estilos educativos parentales, revisión bibliográfica y reformulación teórica. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 20, 151-178.

<sup>41</sup> Salcines, M., & Pose, H. M. (2004). «Buscando a Nemo»: un análisis desde la perspectiva de los educadores. *Comunicar*, 23, 137-142.

<sup>42</sup> Martínez, B., & Reko, N. (2010). Formas de implicación de las familias y de la comunidad hacia el éxito educativo. *Revista Educación y Pedagogía*, 22, 69-77.

comunidad educativa, implicando de un modo más directo a los padres y madres. De esta implicación se puede poner el foco en mejorar la formación de sus padres y su reflexión acerca de los diferentes estilos educativos; en que ofrezcan feedback a sus hijos en las diversas reflexiones que propicien las cintas.” (Barnett, Young y Schweinhart, 1998; Bennett, Weigel y Martin, 2002; Brooks-Gunn, Berlin y Fuligni, 2000; Burchinal et ál., 2002).” (Martínez y Reko, 2010, p. 3).

En el proceso de acercar la educación y Pixar, aparece un trabajo excepcional sentando un fuerte precedente el el que basar dicha aplicación. Este antecedente lo conforman la revista *Padres y Mestros*. “Desde la dirección de la Revista se estudió una vía de divulgación más amplia de esta experiencia educativa con el cine. Así salió publicación de una selección de guías de cine en versión libro para servir de ayuda a docentes, a familias y a diversas instituciones socioeducativas” (Mendinueta, 2008; Porto, 2013 y Martínez-Salanova, 2015). De las películas seleccionadas, destaca la notable presencia de largometrajes de Pixar. Citando las películas que aparecen según el análisis que establecen González, Marínez, & Pereira, (2018) Pixar propone:

“Valores como la comunicación, convivencia y el reparto de funciones en la familia son dignos de análisis en *Los increíbles*. (2004) ... *Brave* (2012) como evolución modelos femenino y masculino. ... *Toy Story* (1995) “Sobre los diversos tipos de familias, el mundo de los juguetes y el consumo justo, la seguridad vial, y el ocio y tiempo libre se plantean. ... Por lo que respecta al valor de la colaboración, la constancia, el trabajo en equipo y el cumplimiento de las normas se muestra en *Bichos*. *Una aventura en miniatura* (1998). ... aquellos problemas asociados con los miedos y terrores nocturnos que dificultan el sueño infantil, la película *Monstruos, Inc.*(2001). ... Acerca de la discapacidad y la educación inclusiva De igual manera ocurre con el filme *Del Revés (Inside out)* (2015) al tratar la dedicación, el apoyo y diálogo familiar durante los primeros años de vida de los hijos, pues constituyen elementos clave para educar las emociones. ... En lo concerniente al desarrollo de estilos saludables en la familia ... *Ratatouille* (2007). ... *Up*. *Una aventura de altura* (2009) y *Arrugas* (2011) nos hacen reflexionar sobre la etapa de la vejez y los valores como el amor y el respeto hacia los abuelos favoreciendo las relaciones intergeneracionales. Asimismo, intentan aproximarnos a instituciones que los atienden (residencias, centros de día,...). ... El cuidado del medio ambiente es otro de los temas a considerar desde la infancia, en ... *Wall.E: Batallón de limpieza* (2008) encontramos provechosas secuencias que incitan a la reflexión.”

Se adjunta a modo de ejemplo, la ficha didáctica que guía el procedimiento de trabajo con la película *Inside Out* (2015) en el Anexo I.

He aquí una gran prueba del potencial educativo que encierran estas películas. A los que se añaden estudios como el que realizan Núñez, Cutillas, & Álvarez (2020), en el que buscan trabajar la creatividad en primaria a través del cine. En este caso plantean una serie de contenidos a trabajar mediante diferentes cortos de Pixar. Ellos mismos indican como motivo para elegir Pixar que “Se opta por la factoría Pixar por la creatividad, los valores y los principios que pretende esta empresa.” Aunque en este trabajo se ha centrado en mayor medida en los largometrajes, los cortometrajes comparten ese gran potencial. Puntualizar como ejemplo la presencia de la fortaleza de Seligmann del coraje en el corto Piper (2016).

Atendiendo, ya para concluir, a la relación directa entre Pixar y educación emocional, cabe citar distintos estudios que versan este tema de forma explícita. De los artículos de la revista *Padres y Maestros* cabe destacar:

“La entrañable escena ofrecida en la película *Up, una aventura de altura* (2009), sin diálogo, pero acompañada de una música melódica, nos sumerge en la historia de vida de los protagonistas, Carl y Ellie (6’45’’), todo un proyecto en común donde las alegrías y adversidades conviven y priman valores como el amor, la fidelidad, el respeto, la armonía, la colaboración, la superación....Este escenario representa un apropiado modelo en el que los escolares reflexionen, comenten y asocien a las historias de sus familias, en especial de sus padres y abuelos.”

Otro estudio muy importante es el que realiza Vizoso (2016), que versa sobre el uso de la película *Inside Out* (2015) como herramienta para trabajar la educación emocional. En el reseña que

“El peso de lo emotivo en estos relatos es importante y contribuye al desarrollo de pautas de inteligencia emocional desde la infancia. En este sentido sugerimos la película *Del revés* (*Inside Out*) (2015) pues a través de sus personajes, ofrece un espléndido marco colmado de emociones. La estrella, Riley, vive la alegría, tristeza, el miedo, la ira y el asco en entornos familiares, escolares y en el grupo de iguales. Los personajes del filme cautivan al público infantil y aprenden a medir y estimar valores, una tarea que debe combinarse con la práctica de la voluntad y la perseverancia, con el de la razón, las emociones y los sentimientos.”

## **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Una vez realizado el grueso de la exposición de este trabajo investigativo llega el momento de analizar los resultados de este. Para ello se acude a los objetivos planteados para valorar en que grado se han cumplido.

En primer lugar, se considera que se ha realizado una exhausta revisión bibliográfica de los diversos conceptos teóricos que integran el estudio. Estos conceptos los conforman las teorías educativas socioemocionales y el estudio de animación Pixar. A través de diferentes fuentes documentales, se ha investigado en profundidad ambos temas, por lo que se concluye que se ha conseguido. La metodología empleada para el trabajo ha sido acorde con el propósito planteado, pues la revisión bibliográfica es un método de trabajo adecuado para generar una base de conocimientos sobre la que asentar futuras investigaciones. Por otro lado, la realización de este trabajo adquiere un sentido al contribuir a la solución del problema base detectado, el analfabetismo emocional de la sociedad. Con base en estas ideas, se enmarca la cuestión del trabajo en dos modelos muy consistentes y con gran vigencia en la actualidad. Los dos modelos que integran el marco teórico son el modelo de inteligencia emocional de Daniel Goleman y el modelo de fortalezas de Seligman.

Enmarcado el estudio a nivel teórico, se ha realizado una extensa tarea de investigación en busca de las conexiones existentes de la inteligencia emocional, el cine y Pixar con la educación. Revisión de la que se han extraído diferentes programas didácticos que utilizan este recurso como inductor de contenido. Finalmente, cabe puntualizar que todas las referencias bibliográficas que aparecen a lo largo de este estudio están correctamente indicadas siguiendo la normativa Apa que se utiliza en este tipo de escritos monográficos.

## **CONCLUSIONES**

A modo de conclusión, a lo largo de este trabajo se ha reflexionado sobre el problema que supone el analfabetismo emocional en nuestra sociedad. Tal como se ha demostrado, la competencia emocional obtiene muchos y diversos beneficios, que se han quedado evidenciadas tanto en el rendimiento académico, como en la

prevención de adicciones, entre otras. Por fortuna, esta capacidad se puede mejorar si se trabaja y existen diferentes estudios encaminados a ello. No obstante, la aplicación de estas enseñanzas en el sistema educativo resulta todavía insuficiente.

Ante esto se ha estudiado la posibilidad que tiene el cine de llevar este concepto al aula, motivado por la presencia del medio a nivel social y presentando beneficios muy interesantes en el alumno. Dentro del amplio material audiovisual, Pixar se destaca como un proyecto cuya cultura del esfuerzo y el cuidado por el trabajo bien hecho. Ideales que se transmiten a través de sus trabajos. Resulta sorprendente la gran representación hallada en el estudio con diferentes corrientes socioeducativas que tienen gran relevancia en el contexto de revolución educativa actual. De entre estas teorías, es especialmente significativa el vínculo que se establece con el ámbito de las emociones. Ámbito del cuál se han encontrado distintos trabajos que versan sobre la educación en valores y la educación propiamente emocional, que suponen la evidencia científica de la utilización de estos recursos en la etapa primaria, por lo que se puede concluir que realmente sí merece la pena el uso de Pixar como herramienta para el trabajo de la educación emocional.

#### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Asociación para la investigación de medios de comunicación. (2022). *Marco general de los medios en España*. Madrid.
- Bisquerra, et al. (2012). *¿Cómo educar las emociones?* Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu.
- Arguís, R., Bolsas, A. P., Hernández, S., & Salvador, M. d. (2012). *Programa "AULAS FELICES" Psicología Positiva aplicada a la Educación*. Zaragoza.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Wolters Kluwer.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21, 7-43.
- Bueno, A. F. (2019). La inteligencia emocional: exposición teórica de los modelos fundantes. *Seres y saberes*, 6, 57-62.

- Buitrago, D. (2021) La emoción y el sentimiento: más allá de una diferencia de contenido. *Digithum*, 26,1-12.
- Bullich, V., & Guingard, T. (2016). Estrategias y normativas de los servicios OTT en el marco de los EE. UU. *Quaderns del cac*, 15, 5-19.
- Cabrera Méndez, M. (2010). Introducción a las fuentes de información. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/7580>.
- Clares-Gavilán, J., & Medina Cambrón, A. (2018). Desarrollo y asentamiento del vídeo bajo demanda (VOD) en España: el caso de Filmin. *Profesional De La información*, 27, 909–920. Recuperado de <https://doi.org/10.3145/epi.2018.jul.19>
- Cornelio, E. M. (2021). El bingue-watching en la ecología televisiva de la pandemia. En A. Suing, C. Falandes, & V. Kneipp (Eds.), *Cenas audiovisuales* (pp. 16–30). Aveiro. Ria Editorial.
- Disney+. Consultado el día 15 de noviembre de 2022. Recuperado de <https://www.disneyplus.com/es-es/brand/pixar>.
- Domínguez, J. (2016). *Inside Out – Pixar. Trayectoria y estrategias en una historia de éxito*. (Trabajo de fin de grado). Universidad de La Laguna.
- Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2003). La inteligencia emocional en el contexto educativo: hallazgos científicos de sus efectos en el aula. *Revista de Educación*, 332, 97-116.
- Fernández Berrocal, P., & Cabello, R. (2020). La inteligencia emocional como fundamento de la educación emocional. *Revista Internacional de Educación y Bienestar*, 1, 31–46.
- Fernández de la Cruz, M., Blázquez Alonso, M., Moreno Manso, J.M., García-Baamonde Sánchez, M.E., Guerreo Barona, E. y Pozueco Romero, J.M. (2016). La educación emocional como recurso para la prevención de la violencia de género en niños/as de educación de primaria. *Mujeres e investigación*.

- Ferrer, V., Carmona, M., & Soria, V. (Eds.). (2012). *El trabajo de fin de grado: guía para estudiantes, docentes y agentes colaboradores*. Madrid: McGraw Hill.
- Ferrés, J. (2008). Cine y educación: ¿desconocidos, rivales o aliados? *Educación Social: Revista de intervención Socioeducativa*, 39, 13-29.
- García, M. (2010). *Mil mundos dentro del aula. Cine y educación*. Madrid: Universidad nacional de educación a distancia.
- García del Castillo, J. A., García del Castillo-López, Á., Gázquez Pertusa, M., & Marzo Campos, J. C. (2013). La Inteligencia Emocional como estrategia de prevención de las adicciones. *Salud y drogas*, 13, 89-97.
- Gobierno de España. Ministerio de derechos sociales y agenda 2030 (2022). Recuperado de <https://www.mdsocialesa2030.gob.es/agenda2030/index.htm>.
- Golden Gobes*. Consultado el 16 de septiembre de 2022. Recuperado de <https://awardsdatabase.oscars.org/search/results>.
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Kairos: Barcelona.
- Gómez-Luna, E., Fernando-Navas, D., Aponte-Mayor, G., & Betancourt-Buitrago, L. A. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, 81, 158-163.
- González, M. C., Marínez, E., & Pereira, C. (2018). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas. *Educación Infantil y Familia*, 7, 99-126.
- Gutiérrez, M. d., Pereira, M. d., & Valero, L. F. (2009). El cine como instrumento de alfabetización emocional. *Teoría De La Educación*, 18, 229-260.
- Instituto Nacional de Estadística. (2021). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Recuperado de

[https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica\\_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735976608](https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735976608).

Iwerks, L. (Dir.) (2007). La historia de Pixar, [documental]. Recuperado de <https://www.disneyplus.com/es-es/movies/la-historia-de-pixar/5aLi1N5xRzf1>. Pixar & Walt Disney Pictures.

Kaplan, Tony. (Dir.) (2020). Pixar desde dentro, [documental]. Recuperado de: <https://www.disneyplus.com/es-es/video/378d57d4-3d41-46e1-924a-901bda4fde86>. Pixar & Walt Disney Pictures.

Lafuente Ibáñez, C., & Marín Egoscóabal, A. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista Escuela De Administración De Negocios*, 64, 5-18.

Larizgoitia, I. (2006). La violencia también es un problema de salud pública. *Gaceta Sanitaria*, 20, 63–70.

MacFarlane, Seth. (Creador). (1999-presente). *Family Guy*. [Serie]. Shannon Smith, Julius Sharpe & Kara Vallow.

Maldonado, M. (2019). El papel de la mujer en cine de animación de Pixar. *Revista Internacional de Traducción e Interpretación*, 10, 101-112.

Malón, A. (2017). *Cuestiones de pedagogía social para maestros*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Martín, S. G., & Lafuente, V. (2017). Referencias bibliográficas: indicadores para su evaluación en trabajos científicos. *Investigación bibliotecológica*, 31, 151-180.

Martínez, B., & Reko, N. (2010). Formas de implicación de las familias y de la comunidad hacia el éxito educativo. *Revista Educación y Pedagogía*, 22, 69–77.

Matei, A. (2022). Streaming Wars. La nueva televisión. *Revista Mediterránea De Comunicación*, 13, 457- 459.

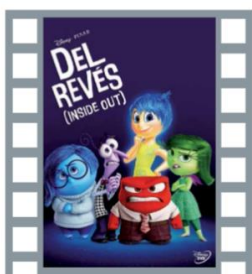


- Medina, C. (2018). Pixar ¿Qué hay detrás de la imagen? *Revista Virtu@lmente*, 6, 123-143.
- Miller, Tim. (Dir.). (2019). *Love, Death & Robots*. [Serie]. Blur Studio & Netflix Studios.
- Núñez, P., Cutillas, M. J., & Álvarez, E. (2020). Cine como herramienta de aprendizaje creativo en Educación primaria. *Estudios sobre educación*, 38, 233-251.
- Oscars*. Consultado el 16 de Septiembre de 2022. Recuperado de <https://www.oscars.org/oscars/awards-databases-0>.
- Porto Pedrosa. L. (2014). *Proceso de socialización y cine de animación de Disney y Pixar : estudio del tratamiento y la recepción de los conflictos emocionales en la audiencia de 5 a 11 años*. (Tesis doctoral). Universidad complutense de Madrid. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/24693/1/T35196.pdf>.
- Pérez-González, J. C., & Pena Garrido, M. (2012). Construyendo la ciencia de la educación emocional. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 342, 32-35. Recuperado de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/317>
- Pérez Guerrero, A. M. (2011). (Tesis doctoral). *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar*. Universidad Rey Juan Carlos.
- Price, D. A. (2008). *The Pixar Touch: The making of a company*. Nueva York: Alfred A. Knopf.
- Robinson, K. (2009). *El elemento*. Barcelona. Grijalbo Mondadori.
- Romero, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la Educación*. 8.
- Salcines, M., & Pose, H. M. (2004). «Buscando a Nemo»: un análisis desde la perspectiva de los educadores. *Comunicar*, 23, 137-142.

- Sánchez, J., & Gaya, J. (2006). El club de los poetas muertos: un referente para el desarrollo de la inteligencia emocional. *Aula de innovación*, 156, 18–23.
- Sanz Bayón, P. (2019). La revolución educativa sigue pendiente en España. *Padres y Maestros*.
- Torío, S., Peña, J. V., & Rodríguez, M. del C. (2008). Estilos educativos parentales, revisión bibliográfica y reformulación teórica. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 20, 151–178.
- Valenzuela-Santoyo, A., & Portillo-Peñuelas, A. (2018). La inteligencia emocional en educación primaria y su relación con el rendimiento académico. *Revista Electrónica Educare*, 22, 1–15.
- Vizoso, C. (2016). «Del revés» como recurso didáctico para la educación emocional. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 34, 1-11. Lasseter, J. (Dir.) (1995). *Toy Story*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

## ANEXO I: FICHA DIDÁCTICA

A continuación, se adjunta un ejemplo de ficha de trabajo propuesto por la revista Padres y Maestros en su número 365 como modelo para realizar la aplicación educativa de las películas de Pixar.



## Del revés (Inside out)

"No puedes centrarte en lo que va mal. Las cosas siempre se pueden mejorar, hacerlas divertidas"  
(Alegria).



Maria Celina González González  
y Carmen Pereira Domínguez

maria.celinagonzalez@edu.xunta.es y mcdguez@uvigo.es

### La historia

Riley es feliz con su familia, sin embargo, pronto sus emociones y sentimientos cambian debido al nuevo traslado de su padre. Se trasladan de Minnesota a San Francisco y ello conlleva: un nuevo lugar, una nueva vivienda, un nuevo centro educativo, nuevas amistades... La niña se enfrenta por emociones como la alegría, el miedo, la ira, el asco y la tristeza que viven en los cuarteles generales, en la mente de Riley. Pero se observa desestabilidad entre ellas y eso afecta a sus comportamientos y actitudes. La protagonista y sus emociones tienen que adaptarse a esta nueva vida en San Francisco. Alegria intenta resguardar los recuerdos a largo plazo y devolver a la niña su equilibrio emocional.



### Ficha técnica

**Título original:** Inside Out  
**Nacionalidad:** Estados Unidos  
**Dirección:** Pete Docter y Ronaldo Del Carmen  
**Guión:** Michael Arndt y Historia. Pete Docter,  
**Productora:** Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures  
**Año:** 2015  
**Interpretación:** Amy Poehler (Alegria); Phyllis Smith (Tristeza); Bill Hader (Miedo); Lewis Black (Asco); Mindy Sterling (Asco); Kaitlyn Dias (Riley Anderson); Diane Lane (Madre); Kyle MacLachlan (Padre); Cooley Koplovitz (Jingles el payaso)  
**Música:** Michael Giacchino  
**Género:** Animación. Fantástico. Familia. 3-D  
**Duración:** 94 minutos  
**Página oficial:** <http://peliculas.disney.es/delreves>  
**Premios:**  
 20.5 Premios Oscar: Nominada a mejor film animado y guión original;  
 Premios BAFTA: Nominada a mejor film animado y guión original;  
 Festival de Cannes: Sección oficial largometrajes (fuera de concurso); Globos de Oro: Mejor filme de animación; Premios Annie: 14 nominaciones incluyendo Mejor película y dirección; National Board of Review (NBR): Top 10, Mejor largometraje de animación.

### Temas

Adolescencia  
 Amigos  
 Arte abstracto  
 Cambios en la vida  
 Deportes  
 Educación emocional  
 Educación familiar  
 Frustraciones  
 Inclusión social  
 Pensamiento crítico  
 Identidad personal  
 Recuerdos  
 Sueños, ideales  
 Superación personal  
 Trabajo en equipo

### Valores




Amistad  
 Autoestima  
 Ayuda  
 Compromiso  
 Confianza  
 Convivencia pacífica  
 Cooperación  
 Empatía  
 Esfuerzo  
 Estabilidad emocional  
 Generosidad  
 Igualdad  
 Respeto  
 Sinceridad  
 Tolerancia



### Antes de ver la película

- Buscamos información geográfica, política, económica, sociocultural y educativa sobre Minnesota y San Francisco.
- Dialogamos sobre cómo nos sentimos si cambiásemos de ciudad, vivienda, colegio, amistades ¿qué consecuencias negativas y positivas evidenciamos?
- Estudiamos el *Rocky*: historia, características, reglas del juego, vestimenta. Elaboramos un mapa mental con toda la información. ¿Qué deporte practicamos? Los comparamos.
- Indagamos sobre el significado de los siguientes conceptos: emoción, sentimiento, afecto, pensamiento, valor, recuerdo, toma de decisiones, estereotipos, prejuicios, iniciativa, identidad, sueño, ideales, personalidad, cerebro.
- En la pizarra establecemos dos columnas, una sobre sentimientos y otra sobre emociones. Comentamos sobre ellos y nuestros comportamientos, ¿por qué nos sonreímos?, ¿cuáles nos agradan o desagradan más?
- ¿Tenemos experiencias de haber ayudado a alguna persona amiga que estaba triste? ¿Qué hemos hecho para animarla? Nos definimos a nosotros mismos como optimistas o pesimistas. Ponemos ejemplos y los argumentamos.
- Realizamos un proyecto sobre los miedos: leemos cuentos de terror; hablamos de pesadillas nocturnas; investigamos sobre escritores, pintores y músicos que escriben, pintan o componen sobre escenas de pánico; sobre películas u obras de teatro de horror.
- Pensamos en los buenos recuerdos que tenemos de nuestra familia, del colegio, de docentes y de nuestras amistades. Los exponemos y reflexionamos.
- Recordamos y hablamos de películas de animación donde se tratan escenas sobre: alegría, tristeza, miedo, ira, asco o sorpresa. Y describimos el tipo de imagen, color, texto, efectos especiales, música. ¿Qué han significado para nosotros dichas escenas?
- Pensamos en el título de la película, *Del revés (Inside out)*, y analizamos la carátula, ¿de qué puede tratar? (Consultar: <http://www.blog.amayanadilla.com/los-dibujos-animados-si-ens-estan-gu-a-educativa-pa-a-vr-inside-out-del-reves/>; <http://ca.us/dspace/handle/10015/2150>; <https://diariet.unirioja.es/tema/412121>).



SECUENCIAS/ESCENAS	PREGUNTAS
<p><b>1</b> La infancia de Riley y sus emociones</p> <p>1.1. La madre de la niña se cuestiona, "¿Nunca miras a alguien y te preguntas qué le pasará por la cabeza?" (0'55").</p> <p>1.2. Su padre, emocionado, le dice a su hija recién nacida: "Eres la viva imagen de la alegría" (01'50").</p> <p>1.3. La Central se va llenando de otras emociones (02'42").</p> <p>1.4. Conocemos los recuerdos esenciales de Riley (04'30").</p> <p>1.5. Presentamos las islas de la personalidad (05'15").</p>	 <p>1.1. Detallamos el comienzo de la película (imágenes: sonido, música, colores). ¿Alguna vez hemos tenido ganas de conocer lo que pasa por la cabeza de los demás? ¿Quién y cómo es Riley, ese ser de pelo azul y ojos vivarachos?</p> <p>1.2. ¿Cómo es Alegría? ¿Qué nos inspira? Describimos la casa donde vive Riley, qué actividades realiza y cómo se siente en ella. ¿Cómo es su ambiente familiar?</p> <p>1.3. ¿Cómo es la voz, cara, cuerpo y vestimenta de Tristeza? ¿Y la de Miedo? ¿Os lo imaginabais así? ¿Cuál es la función de Asco? ¿Y la de Ira? ¿Con cuál os identificáis más? ¿Por qué son necesarias todas las emociones?</p> <p>1.4. ¿Cómo son los vuestros: alegres o tristes?, ¿con quién los hemos vivido? ¿Cómo es la infancia de Riley?, ¿y la vuestra? Hablamos de vuestras aficiones.</p> <p>1.5. ¿Cuál es vuestra "isla" favorita? ¿En dónde se sienta mayoritariamente nuestra estabilidad emocional?</p>
<p><b>2</b> Cambios en la vida de Riley</p> <p>2.1. Para Riley, a sus once años, las cosas no podrán ir mejor. Y ante el nuevo empleo de su padre dice: "La verdad esto no me lo esperaba" (07'13").</p> <p>2.2. Surgen los primeros problemas: el camión de la mudanza se retrasa (08'10") y su padre inicia el trabajo antes de lo esperado (10'27").</p> <p>2.3. Un sueño desagradable pero con final feliz. "No podemos acabar el día así" (18'20").</p> <p>2.4. Empieza el gran día en el nuevo colegio. Riley le dice a su madre: "Estoy nerviosa pero muy emocionada" (21'37"). Cuando se presenta en clase, le brotan los recuerdos y emociones (22'43").</p>	 <p>2.1. ¿Cómo son las imágenes? ¿Qué expresiones muestra Riley? ¿Y el viaje? ¿Y la nueva casa? ¿Es el hogar de sus sueños? ¿Cómo os sentiríais si tuvieseis que cambiar de ciudad, vivienda, colegio, amistades?</p> <p>2.2. ¿Cómo se encuentra Riley en el nuevo domicilio? ¿Qué siente cuando se va su padre y queda sola con su madre? ¿Cuál es su comida favorita? ¿Qué recuerda del reciente viaje? Evocamos los momentos especiales que tengamos de algún viaje familiar.</p> <p>2.3. ¿Que recuerda la niña en sus sueños? ¿Cómo son las imágenes? ¿Cuál es vuestro sueño feliz? ¿Y la peor pesadilla?</p> <p>2.4. ¿Cómo es el desayuno? ¿Qué tipo de música escuchamos? ¿Cómo la despiden sus padres? ¿Cómo se siente ante su primer día escolar? ¿Qué temores le invaden a la entrada del centro? Reflexionamos sobre su llegada al aula, la presentación que le hace su profesora, su comportamiento, su melancolía, su sollozo, ... ¿Qué le dice su maestra y cómo la reciben sus compañeros? Exponemos otras vivencias similares y las comentamos, ¿cómo podríamos ayudar a tener una buena acogida en el aula, en el centro?</p>
<p><b>3</b> El interminable laberinto de la memoria a largo plazo</p> <p>3.1. Ante un recuerdo esencial, a Riley le domina la tristeza. Mientras comen juntos en casa, la niña manifiesta su disgusto y responde con ira a su padre: "¡Dejadme en paz, me estás agobiando!" (26'36").</p>	 <p>3.1. Describimos estas imágenes. ¿Cómo es la música? ¿Qué nos inspira Alegría? ¿Y Tristeza? ¿Qué son los recuerdos esenciales? Comentamos sobre la actuación de su padre y de su madre. ¿Qué sentiríais si no tuvieseis decisión, iniciativa, identidad personal? Recordamos y valoramos experiencias parecidas a las de Riley, ¿cómo nos hemos comportado y sentido?, ¿cómo se han resuelto?</p>

Filmoteca



3.2. Tristeza se angustia: "Hemos perdido a Isla Payasada" (30'10") y Alegría le recuerda: "Sé positiva" (30'43).	3.2. ¿Cómo se perciben todos los sentimientos? ¿De qué modo reacciona Alegría? ¿Por qué se obsesiona Tristeza? ¿En dónde busca ayuda para ir a la Isla de la Amistad? ¿Por qué es preferible ver el lado positivo de las cosas? Si nos encontramos bien, solemos dialogar, favorecer la empatía y crear ambientes alegres y agradables.
3.3. La Isla de la Amistad ya no está: "A Riley le encantaba esa y ha sido destruida" (35'42").	3.3. ¿Tiene muchos amigos Riley? ¿Y vosotros? ¿Los consideraréis importantes en vuestra vida? Justifícalo ¿Qué haríais por ellos? ¿Cómo os percibís ante la soledad? ¿A qué se debe el estado de ánimo de la niña?
3.4. "Bing Bog, el amigo imaginario de Riley" (36'18").	3.4. Detallamos a este amigo ¿Cómo son las imágenes de esta escena? ¿Y la canción? Hablamos de los momentos que recuerdan ¿Tenéis un amigo imaginario? ¿A dónde se dirigen? ¿Por dónde cruzan? ¿Qué le sucede en la estación del pensamiento y en el atajo del pensamiento abstracto?
3.5. Bienvenidos a Imaginalandia (42'13").	3.5. ¿Cómo son las imágenes? ¿Cuál es la que más os gusta? ¿A qué os recuerda? ¿Qué sucede en Imaginalandia? ¿Cómo se siente Bing Bog al tirarle el cohete? Distinguímos entre lágrimas dulces y lágrimas amargas y ponemos ejemplos ¿Habéis perdido alguna vez algo valioso? ¿Lográsteis recuperarlo?
3.6. El mundo de los sueños (50'06").	3.6. ¿Cómo consiguen despertar a Riley? ¿A dónde se llevan a Bing Bog? ¿Qué es el subconsciente? ¿Qué os provocan estas imágenes? ¿A qué soléis tener miedo? ¿Habéis superado algunos miedos? Lo comentamos.

4 La importancia de los recuerdos esenciales



4.1. "El desarrollo de recuerdos esenciales felices" (58'10").	4.1. ¿Cómo intenta Ira volver a hacer feliz a Riley? ¿Qué le propone a Asco y a Miedo? ¿Estáis de acuerdo? ¿Cómo la ayudaríais? ¿Por qué creéis que es bueno ser felices?
4.2. "Riley se escapa de casa" (1:01'01").	4.2. ¿Qué planea Riley? ¿Actúa correctamente? ¿Por qué decide irse de casa? ¿Qué sensaciones os producen? ¿Qué sentimientos afloran en la niña? ¿Qué música escuchamos en este momento? ¿Qué experimenta Alegría? ¿Cómo es el rostro y la actitud de su madre y padre? ¿Cómo consigue Tristeza sensibilizar a Riley? ¿Cómo se comportan sus padres? ¿Por qué logra exteriorizar sus sentimientos de añoranza? Describimos estas imágenes, ¿qué sucede de nuevo?

5 La vuelta a la central



5.1. Una toma de decisión: "Alegría, sé positiva" (1:14'40").	5.1. ¿Cómo son los intentos de volver a la central? ¿Cómo lo logra Alegría? ¿Y Tristeza? ¿Cómo son los recuerdos esenciales? ¿Cómo le ayudan Ira, Miedo y Asco?
5.2. La madre de Riley reconoce que lo han pasado mal últimamente pero siguen adorando a su niña: tiene amigas geniales, una casa ideal, las cosas no podrían ir mejor. Al fin y al cabo Riley tiene doce años, ¿qué podría pasar? (1: 23'27).	5.2. ¿Cómo son ahora las imágenes? Valoramos el tono de voz de su madre. ¿Cuál es vuestra favorita? ¿Por qué se formaron más islas? Reflexionamos sobre la actitud de los padres de Riley, ¿cómo se sienten y qué desean para su hija?, ¿cómo se muestran?, ¿qué acciones comparte toda la familia?, ¿cómo es ahora la vida de Riley? Nos informamos sobre los cambios que se están produciendo en ella. Relatamos los cambios producidos. ¿Y cómo veis la central? ¿Qué valoraciones finales hacemos de la película? ¿Modificaríamos algún aspecto de su argumento? ¿Qué nos ha enseñado?





## Algunas curiosidades de interés

1. Durante su infancia, el director Pete Docter se trasladó a Dinamarca con su familia para que su padre investigara la música del reconocido Carl Nielsen. Mientras sus hermanas se adaptaron sin dificultad, Docter se mostró más introvertido y sus padres lo seguían de cerca. El dibujo de caricaturas le sirvió de entretenimiento y fue descubriendo el mundo de la animación. Es un admirador de las obras de Hayao Miyazaki ([https://es.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](https://es.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki)).
2. Estudió Filosofía y Arte en la Universidad de Minnesota. Al finalizar, con 21 años, fue contratado por Pixar y conoció a Steve Jobs. Dirigió las películas *Monstruos* (2001) y *Up* (2009) (Consultar: <http://consumoetico.webs.uvigo.es/textos/textos/1cine.pdf>; <http://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/article/view/1226/1043>).
3. En el año 2009 comenzó a elaborar *inside Out* ante los evidentes cambios en la personalidad de su hija. Elie empezó a mostrarse más reservada y a imaginarse qué sucedía en la mente humana cuando las emociones se establecían. Docter, junto a otros realizadores colegas, estudió y contactó con expertos para conocer el funcionamiento de la mente humana.
4. Para Docter, la familia es un tema de gran inspiración e interés, se recrea investigando sobre los sentimientos y las relaciones humanas. ([https://es.wikipedia.org/wiki/Pete\\_Docter#Filmograf.C3.ADA](https://es.wikipedia.org/wiki/Pete_Docter#Filmograf.C3.ADA)).

## Actividades de experiencia, reflexión y acción en común

1. Escribimos cuentos sobre situaciones reales o inventadas por el alumnado donde expresen algún momento personal que le produjo miedo, tristeza, alegría y calma. Luego los comentamos entre todo el grupo.
2. Hacemos una redacción misteriosa y divertida sobre un amigo invisible que existió en algún sueño o en la infancia, o imaginario, como Bing Bog en la película *Del revés*.
3. Construimos un círculo de sentimientos y un dado. Lo dividimos en seis emociones: enfado, miedo, alegría, tranquilidad, tristeza y amor. Le asignamos los diferentes colores a cada segmento y a cada cara del dado.
4. Comenzamos a jugar lanzando el dado y en la casilla que nos toca, expresamos con nuestro cuerpo situaciones que nos producen enfado, miedo, alegría, tranquilidad, tristeza, afecto.
5. Buscamos en revistas, periódicos, catálogos de publicidad... imágenes que representen las seis emociones y las clasificamos en un mapa conceptual que colgamos en el rincón creativo de la clase. Y dialogamos sobre ellas.
6. Realizamos audiciones de diferentes músicas tristes, alegres, melódicas, de miedo. Nos movemos a su ritmo y nos identificamos con una en concreto, explicando el porqué de nuestras emociones.
7. En una zona del aula ponemos varias cajas con emoticonos que representen las emociones. En ellas vamos metiendo notas que expliquen alguna experiencia personal. Al final intentamos entre todos dar solución al problema y consejos que ayuden a enfrentarse a esos sentimientos y mejorarlos.
8. En tutoría desarrollamos una lluvia de ideas sobre cómo gestionar las rabietas y elaboramos conjuntamente un protocolo de actuación para el autocontrol de situaciones complejas.
9. En colaboración con las familias construimos algún juego de la infancia de nuestros mayores. Nos servirá para recordar y comentar esta etapa y revivir vivencias, así como hacer una exposición de nuestro juguete favorito de aquella época.
10. Montamos un taller creativo de dibujo abstracto sobre algún personaje de la película imitando el cubismo de Picasso e investigando sobre el mismo: las tres dimensiones, las líneas paralelas...
11. En grupos, con diversos materiales, confeccionamos una maqueta de las diferentes islas que se ven en la película: Isla Payasada, Isla de la Familia, Isla de la Amistad. La expondremos para el resto de alumnos y alumnas. Incluso podemos crear la propia Isla de la Personalidad.
12. En una mesa redonda debatimos sobre los sentimientos de la madre y del padre de Riley, su actitud con la niña, su papel en la película, e incluso sondeamos si alguien ha vivido alguna situación similar de enfado y analizamos el origen y la solución a dicho problema.
13. Preparamos una merienda emocionante. Elaboramos galletas y las decoramos con chocolate dibujando la cara de la emoción que sentimos. Y en rebanadas de pan de molde también hacemos lo mismo. Y finalmente, unas brochetas de fruta simulando fantasmas, unos aros de kiwi con círculos de chocolate representando una emoción. Nos las comemos y disfrutamos de estas degustaciones.

## ANEXO II: FILMOGRAFÍA DE PIXAR ANIMATION STUDIOS

A continuación, se expone la filmografía en orden cronológico de las películas realizadas por Pixar hasta 2022. Los títulos corresponden con las denominaciones que utiliza el propio estudio.<sup>43</sup>

Lasseter, J. (Dir.) (1998). *Bichos: Una aventura en miniatura*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Lasseter, J. (Dir.) (1999). *Toy Story 2: Los juguetes vuelven a la carga*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Docter, P. (Dir.) (2001). *Monstruos, S.A.* [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Stanton, A. (Dir.) (2003). *Buscando a Nemo*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Bird, B. (Dir.) (2004). *Los increíbles*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Lasseter, J. (Dir.) (2006). *Cars*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Bird, B. (Dir.) (2007). *Ratatouille*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Stanton, A. (Dir.) (2008). *WALL·E: Batallón de limpieza*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Docter, P. (Dir.) (2009). *Up*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Lasseter, J. (Dir.) (2010). *Toy Story 3*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

---

<sup>43</sup> Disney+. Consultado el día 15 de noviembre de 2022. Recuperado de <https://www.disneyplus.com/es-es/brand/pixar>.

- Lasseter, J. (Dir.) (2011). *Cars 2*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Andrews, M. & Chapman, B. (Dir.) (2012). *Brave (Indomable)*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Scanlon, D. (Dir.) (2013). *Monsters University*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Docter, P. (Dir.) (2015). *Inside Out (Del revés)*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Sohn, P. (Dir.) (2015). *El viaje de Arlo*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Stanton, A. (Dir.) (2016). *Buscando a Dory*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Fee, B. (Dir.) (2017). *Cars 3*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Unkrich, L. (Dir.) (2017). *Coco*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Bird, B. (Dir.) (2018). *Los increíbles 2*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Cooley, J. (Dir.) (2019). *Toy Story 4*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Scanlon, D. (Dir.) (2020). *Onward*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Docter, P. (Dir.) (2020). *Soul*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.



Casarosa, E. (Dir.) (2021). *Luca*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Shi, D. (Dir.) (2022). *Red*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.

MacLane, A. (Dir.) (2022). *Lightyear*. [Película]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.