



# Trabajo Fin de Grado

Los dibujos animados como recurso didáctico en  
Educación Infantil

Autora

Marta Clemente Villanueva

Director

Julián Pelegrín

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

Año 2018

## Índice

|   |    |
|---|----|
| 1. Introducción.....  | 4  |
| 2. Infancia y televisión .....  | 4  |
| 2.1. Cambios en el consumo infantil.....                                    | 4  |
| 2.2. Cambios en la franja horaria .....                                     | 7  |
| 2.3. Cambios en la estructura de los programas.....                         | 8  |
| 3. Televisión y valores.....  | 12 |
| 3.1. Recurso de transmisión de valores educativos y culturales.....         | 12 |
| 3.2. La presencia de la violencia en las series.....                        | 13 |
| 4. Televisión y escuela.....  | 15 |
| 4.1. Educar para un uso crítico de la televisión en educación infantil..... | 15 |
| 4.2. Integración de los dibujos animados en el currículo.....               | 19 |
| 5. Trabajo de campo.....  | 21 |
| 6. Análisis y conclusiones.....   | 30 |
| 7. Bibliografía.....  | 36 |

## **Los dibujos animados como recurso didáctico en Educación Infantil**

### **The cartoons as a didactic resource in Children's Education**

- Elaborado por Marta Clemente Villanueva
- Dirigido por Julián Pelegrín
- Presentado para su defensa en la convocatoria de junio del año 2018
- 10.076 palabras

#### **Resumen**

Los dibujos ayudan en el desarrollo cognitivo de los niños, debemos aprender a utilizar la televisión en los colegios para enseñar a los niños a realizar una lectura crítica de lo que ven y a ir construyendo lo que denominamos la alfabetización audiovisual, ya que los medios audiovisuales forman parte de nuestro día a día. Una vez decidido usar los dibujos animados en el aula para realizar una educación más completa, falta saber qué dibujos llevar. Analizaremos algunos dibujos de la década de 1970, 1990-2000 y los de la actualidad, para saber cuáles son los más indicados para usar en el aula.

#### **Palabras clave**

Dibujos animados, Educación Infantil, televisión, educación en valores.

## **1. INTRODUCCIÓN**

El objetivo principal en este trabajo es conocer de una forma más profunda un elemento muy influyente en los niños desde la aparición de la televisión. Se trata de los dibujos animados y los diferentes usos que le podemos dar en el colegio para ampliar los conocimientos, adquirir un aprendizaje de mayor calidad y conseguir un desarrollo completo.

En este trabajo sólo hablaré de series, ya que es donde podemos encontrar más variedad, cantidad y donde se han experimentado mayores cambios, aun siendo consciente de que existen otros formatos como el cine. Las series que veremos son de tres “épocas” distintas, dibujos de la década de los 1970, de 1990-2000 y por último los de la actualidad, para poder analizar su evolución. He tenido la oportunidad de analizar el cambio entre la relación de los niños y la televisión, la forma de realizar los dibujos, así como su contenido a grandes rasgos, también he realizado una breve encuesta para conocer los dibujos que ven los niños de educación infantil actualmente, ya que muchas veces los dibujos que pensamos los adultos no son que realmente tienen más éxito. Partiendo de esta base he querido hacer una evaluación de los dibujos para saber cuáles podemos utilizar tanto en casas como en el aula y son buenos para el desarrollo de los niños.

## **2. INFANCIA Y TELEVISIÓN**

### **2.1.Cambios en el consumo infantil.**

“La televisión fue uno de los principales fenómenos sociales del siglo XX y del siglo XXI. Supone una nueva forma de transmisión cultural, por eso la industria televisiva necesita afrontar una perspectiva más integral sobre sus efectos en la naturaleza” (Pérez Ornia, 2006, p. 135).

La televisión transmite unos valores, una ética y una moral, que antes venían dados por viejos relatos. Los cambios en las concepciones políticas, sociales y culturales de 1969 y 1975 influyeron en la programación infantil y juvenil. En estos años de incertidumbre y miedo, las productoras extranjeras acapararon casi en su totalidad los programas infantiles (Paz, 2013, p. 2-3). Durante estos años, la novedad fue la aparición

de programas infantiles como *Un globo, dos globos, tres globos* (1974), cuya producción era propia y que se emitían a diario en una hora concreta, con el fin de fidelizar a la audiencia más joven y poder con esto diferenciar los programas destinados a los adultos de los programas infantiles. En los últimos años de la dictadura, los programas de más éxito en España eran animaciones japonesas, como *Heidi* (1974) y sentimentales series familiares americanas, como *La casa de la pradera* (1974) (Paz, 2015, p. 2-3). La creación de programas para los niños de infantil coincidió con la implementación de la Ley General de Educación de 1970, en la que ya se vio la importancia de todo lo relacionado con el mundo audiovisual, por ello se incluyó un apartado dirigido al material audiovisual en el currículo:

TÍTULO PRIMERO sistema educativo, Capítulo II nieles educativos. Según el artículo 18. Uno. “Los métodos didácticos en la Educación General Básica, habrán de fomentar la originalidad y creatividad de los escolares, así como el desarrollo de aptitudes y hábitos de cooperación, mediante el trabajo en equipo de profesores y alumnos. Se utilizan ampliamente las técnicas audiovisuales.”

“El orientar la programación a una audiencia específica es un fenómeno que en España se ha desarrollado con la llegada de la televisión digital” (Fernández Gómez, 2012, p. 316). En 2005 las producciones infantiles escaseaban, eran caras y no siempre adecuadas, no existían apenas programas educativos, sino los “contenedores” como El Club Disney o Megatrix donde no existía una estructura común ni una intencionalidad en la forma y en contenidos que proporcionase identidad y consistencia al espacio, además de tener dibujos de calidad bien diferente. Escaseaban la creatividad y la calidad educativa (Rajadell, Pujol, Violant, 2005, p. 2-9). En 2008, los canales más vistos en la televisión digital fueron Neox y Clan. A estos se les sumó Disney Channel que ofrecía series y dibujos de éxito y se lanzó gratis para dar respuesta a la gran demanda de programación infantil que había en ese momento en España. Estos programas, que buscan el entretenimiento inteligente, a veces se convierten en espacios que captan la atención de los niños para ofrecerles múltiples productos de consumo, los cuales son solicitados por los niños y su consumo depende en buena parte de su elección. Esta circunstancia nos

hace pensar que la televisión sigue teniendo pendiente un debate en profundidad sobre la programación infantil (Arroyo, 2003, p. 1-2-3-6).

Los canales tienen que estar cada vez más atentos para definir el producto que ofrecen a los niños. Para no traspasar la frontera con la violencia. La ley respecto a los programas es ambigua. El marco de autorregulación firmado por todos los canales establece los límites y supone por sí mismo una salvaguarda suficiente. El niño elige y la familia debe supervisar. El criterio más usado para seleccionar qué dibujos ver es el sentido común. Se trata de satisfacer una demanda de entretenimientos a domicilio, desde la tolerancia y el respeto que facilite la convivencia. Cada familia deberá establecer los límites de lo que sus hijos ven, nadie mejor que ellos conocen a sus hijos y saben lo que les conviene. Lo más importante es que el niño entienda la diferencia entre realidad y ficción.

El Grupo de Investigación y Asesoramiento Didáctico (GIAD) propone cuatro pasos para visualizar dibujos animados, dirigido a los padres (Rajadell, Pujol, Violant, 2005, p. 9):

- Conocer la programación infantil y los momentos en los que el niño está frente al televisor.
- Realizar un análisis previo desde nuestra visión de adultos en los temas, conceptos, lenguaje, diseño y valores.
- Enseñar a hacer una lectura crítica a los niños.
- Crear equipos pedagógicos en la creación, análisis y selección de programas infantiles, para dar la calidad educativa que se merece.

El hecho de ver la televisión padres e hijos juntos es un hecho que está cambiando debido al ritmo de vida de la sociedad, vamos con prisa a todas partes y no tenemos tiempo para nada, y cuando llegamos a casa lo único que queremos es sentarnos y descansar un poco, no dedicamos tiempo ni para sentarnos a ver la televisión con los niños, no solo para analizar los dibujos animados que ven e ir comentando los hechos ya sean para bien o para mal, es una actividad con la que algunos padres reconocen que gracias al hecho de compartir programas con sus hijos ha roto barreras generacionales al suministrarles una experiencia compartida que comentar.

El niño no es un público fácil, no consume cualquier cosa y no es sencillo encontrar contenidos favoritos. La transmisión de boca en boca es muy importante para que un producto infantil se ponga de moda. Ver la televisión es hoy un hecho cotidiano que forma parte de nuestras rutinas y hábitos. Se dice que la televisión vampiriza el tiempo del niño, le aísla, empobrece la imaginación y un sin fin de efectos negativos. Aprenden más rápido, visualizan mejor, progresan antes con el lenguaje y obtienen un vocabulario más extenso, como apoyo educativo es estimable y proporciona temas de conversación, intercambio de opinión... (Gómez Lavilla, 2001, p. 33-35). La televisión no es, ni debe ser, una niñera electrónica. Se debe ver como un elemento socializador, capaz de transmitir valores, elementos culturales, complementario al aprendizaje curricular de las escuelas.

## **2.2.Cambios en la franja horaria**

En los años 70 la franja horaria de los dibujos estaba muy marcada, aunque existen grandes diferencias entre los días laborables y los festivos.

De lunes a viernes el horario infantil era muy limitado:

- Por la tarde de 18 a 19:30.

El tiempo dedicado a programación infantil ha disminuido en las televisiones públicas desde la aparición de las privadas y en éstas desde el lanzamiento de canales temáticos, destinados al público infantil en las plataformas digitales. Las cadenas de televisión han disminuido el tiempo dedicado a la programación Infantil. Sólo dedicaban programación para los niños a diario por las mañanas entre la 7:30 y las 9:30 y en la sobremesa entre las 13 y 14:30 o 15:00 horas y los fines de semana. TVE apostó por recuperar la franja horaria del horario vespertino, que tradicionalmente había correspondido a la programación infantil (Gómez Lavilla, 2001, p. 33-35). El consumo infantil de televisión no se limita a los horarios específicos a ellos, sino que se alargan hasta las 22:00. Las franjas horarias clásicas están sufriendo modificaciones, están desapareciendo debido a los canales digitales. Hoy en día tenemos canales infantiles de

cable, con canales especialmente diseñados para ellos que transmiten las 24 horas sólo para ellos. Mientras en la televisión abierta existen algunos programas para niños en unas franjas horarias marcadas (sábados y domingos por la mañana, y algunos por la tarde de lunes a viernes), debido a la televisión digital las franjas horarias de programación hoy en día no responden a los cambios en los visionados infantiles, por lo tanto, hay que plantearse una política que responda a la aspiración social de una buena programación infantil hoy debe plantearse la necesidad de canales segmentados infantiles.

La mayoría de las cadenas de televisión concentran la programación durante las mañanas los fines de semana, e incluso la Zon@ Disney sólo se programa en esos espacios porque, en general, se tiende a utilizar la televisión como la niñera que entretiene a los niños mientras los padres descansan o realizan las tareas domésticas del fin de semana. El denominador común es la ausencia de contenidos educativos, excepto en los programas dirigidos a los más pequeños, justo los que no aparecen en las mediciones de audiencias. Aun así, Televisión Española, apostó por el programa decano de la programación *Barrio Sésamo* (1979), y ahora lo hace por *Los Lunnis* (2003), sin olvidar el éxito internacional de los *Teletubbies* (1997). Quizás por todo lo expuesto los niños y los jóvenes también ven los programas de los adultos. Las telenovelas de mayor éxito también incorporan protagonistas infantiles y juveniles para atraer a los niños y adolescentes y así incrementar sus audiencias (Arroyo, 2003, p. 1-2-3-6).

### **2.3.Cambios en la estructura de los programas**

Los dibujos animados son mediaciones de lo real. Para medir su impacto se tienen que analizar como formas simbólicas y representacionales que nos hablan de los universos de sentido que construye una cultura. La manera de realizar programas de televisión para niños también está cambiando, y ello implica diferentes representaciones simbólicas del niño y del adulto en el texto. Los nuevos programas representan simbólicamente a niños con un rol activo como en *Bob el constructor* (1998) o *Dora la exploradora* (2000) (Fuenzalida, 2008, p. 50). Debido a esto se podría decir que el espectador se encuentra a la vez fuera y dentro de la acción que se ve en la pantalla: puede juzgar desde el interior, como actor de los hechos a través de un proceso de identificación

/ internalización y al mismo tiempo, verlos como algo externo, mantener el distanciamiento que otorga al juicio una cierta objetividad (Pereira, 2005, p. 20). La televisión trabaja con esquemas lúdico-dramáticos que constituyen modelos generativos, en el sentido que están en la base creativa de muchos programas. Los dibujos tradicionales se basan en el esquema generativo básico del personaje adulto torpe, quien realiza mal algunas actividades, que, como adulto, debe realizar bien. El esquema es más elocuente cuando representa personajes infantiles, aparentemente débiles y poco hábiles, que realizan diestramente lo que no pueden hacer los torpes adultos. Incorporando los temores infantiles, donde los personajes miedosos resuelven los problemas a pesar de su propio miedo, como en *Scooby Doo* (1969) no solo divierte y supone una distracción inútil de los niños, sino que podría satisfacer necesidades profundas de alivio ante sus temores al fracaso, frustraciones, y podría reafirmar sus capacidades de logro. La narrativa lúdica permitiría al niño comprender sus emociones, permitiendo al niño reaccionar positivamente ante el temor de situaciones adversas y violentas, y sobreponerse a sus angustias, sentimientos de desamparo, debilidad, desamor e inseguridad. Estas motivaciones se ven en relatos de abandono infantil como *Heidi* (1974) o *Marco* (1976) (Fuenzalida, 2008, p. 50-54), adaptaciones de las obras literarias *Heidi* (1880), de la escritora suiza Johana Spyri, y De los Apeninos a los Andes (1886), del autor italiano Edmundo De Amicis.

Los dibujos animados representan un recurso fácil y accesible prácticamente para toda la población infantil, para transmitir una serie de valores culturales y educativos (Rajadell, Pujol, Violant, 2005, p. 2-9). Se consideraban educativos y de calidad aquellos programas dirigidos a que los niños mejoraran su rendimiento escolar, adquieran ciertos hábitos y valores socialmente deseables. Los programas citados anteriormente lo que buscaban era fortalecer precisamente áreas afectivas y actitudinales que son más bien descuidadas en la formación de la escuela y la familia. Sin embargo, educar no tiene por qué significar aburrir. Y decimos que educan porque toman como objetivo propio la necesidad de fomentar el hábito de lectura, de atraer la atención y la mirada de los más pequeños por la música, porque transmiten valores como la ecología y el respeto por el medio ambiente, la tolerancia, el respeto a los demás, etc. y todo ello sin faltar a la cita con los géneros preferidos de los niños: la fantasía, el suspense, la aventura. Y finalmente informan porque deben ser exigentes en el tratamiento de los contenidos que, evitando

caer en un fácil didactismo, propio del medio escolar, sepan despertar el interés de los más pequeños por conocer el medio que les rodea (Arroyo, 2003, p. 1-6).

Estos esquemas de programas constituyen formas lúdico-dramáticas de aprendizaje afectivo, muy diferentes a las formas del conocimiento analítico-racional propias de la escuela. De hecho, varios programas utilizan esquemas inversos al escolar, la incongruencia con la relación habitual adulto/niño y el sentimiento de superioridad provocado en el niño, constituyen formas clásicas de humor. En las nuevas producciones son los niños quienes aparecen exhibiendo sus propios intereses, y protagonizando sus actividades para lograr sus deseos y metas. Estos esquemas son formas lúdico-dramáticas de un aprendizaje cultural afectivo. Este aprendizaje desde el medio audiovisual en el hogar se obtiene por la vía afectiva del reconocimiento y de la identificación en la representación, este aprendizaje ayuda a superar la adversidad social (Fuenzalida, 2008, p. 50-54).

Diferentes investigaciones han demostrado la importancia de la televisión como elemento socializador, ya que la televisión socializa sino por cuanto potencia el pensamiento anticipatorio. Es especialmente importante porque consigue que “se interioricen sus modelos no por su valor intrínseco sino por el placer que producen” (Ferrés, 1997, citado por Rajadell, Pujol, Violant, 2005, p. 5). Además, los dibujos suponen una alternativa de enseñanza-aprendizaje en la se puede aprender conceptos, procedimientos, actitudes y normas, a través de sus héroes favoritos, aunque es indispensable la labor reguladora del maestro y de los padres. Es importante que se enseñe en los medios, que el alumno aprenda a analizar y discriminar lo que se está transmitiendo a través de esos personajes. Un elemento clave se centra en la gestión y desarrollo de los sentimientos, así como la educación en valores. Las series transmiten una serie de valores (Rajadell, Pujol, Violant, 2005, p. 5-6):

- Etnológico: En todos los dibujos animados existen distintos personajes con unas características, una ideología, unos valores, o incluso con una cultura distintas. Todo ellos son tratados de igual manera, no existe el rechazo, racismo por su procedencia ni por su forma de ser, los dibujos fomentar la integración y, sobre todo, la inclusión de todas las personas en la sociedad, todos somos distintos y esto no debe supone ningún problema en la sociedad.

- Didáctico: Los dibujos animados, sobre todo los actuales, transmiten una serie de conocimientos, algunos con más curriculares que otros, pero todos ofrecen un discurso del que poder realizar un aprendizaje didáctico.
- Psicológico: El valor psicológico viene dado en los dibujos por un mensaje subliminar, es decir, inconscientemente los dibujos que los niños ven influyen en sus decisiones y comportamientos. Los dibujos pueden transmitir buenos valores psicológicos o por el contrario aprovechar su influencia y poca capacidad crítica para aprovecharse de ellos, por ejemplo, en *Bob Esponja* hay mucha psicología que perjudica a los niños, como puede ser la explotación del trabajador.
- Lingüístico: Gracias a la variedad de dibujos animados, podemos aprender distintas formas de comunicarnos, en persona, por escrito en una carta, móvil u ordenador... También aprendemos que lenguaje usar dependiendo de la situación, ya que el vocabulario que usamos no es el mismo si estamos en el bar con los amigos a cuando estamos en clase con los alumnos. Por otro lado, los niños pueden aprender nuevas palabras que aparecen en los dibujos y que eran desconocidas para ellos.
- Género: Hoy en día se da mucha visibilidad a la desigualdad que existe entre hombre y mujer y se está luchando por su igualdad. En la mayoría de los dibujos animados de la actualidad esta desigualdad no existe, en todos ellos aparecen chicas y en muchos las protagonistas son ellas o comparten el papel principal ambos géneros, si bien es verdad que en los dibujos de los años 70 el papel de la mujer aparecía en un segundo plano como compañera del verdadero protagonista.
- Violencia: La presencia de la violencia en los dibujos ha sido siempre un tema muy polémico. El principal tipo de violencia de los dibujos es física, en la mayoría de los casos la violencia está justificada por el hecho de que el héroe lucha contra el mal para que reine la paz y el bien en el mundo. En muchos de los dibujos actuales se ha eliminado la violencia de su fórmula y los dibujos siguen teniendo éxito, incluso más que los dibujos que aún mantienen la fórmula de la violencia, por ejemplo, *Peppa Pig*.
- Moralidad: Desde los primeros dibujos animados ha existido la transmisión de lo moral, presentando una dicotomía entre lo bueno y lo malo, el bien y el mal. El objetivo principal de enseñar este valor es aprender que todas las acciones tienen consecuencias y sean ellos mismos los que hagan un análisis crítico de sus comportamientos.

### **3. TELEVISIÓN Y VALORES**

#### **3.1.Recurso de transmisión de los valores educativos y culturales.**

Las series animadas favorecen la comprensión de la realidad, ya que se presenta como un dibujo caricaturizado precisamente para facilitarnos su recuerdo, junto a unas palabras y expresiones no verbales que refuerzan el concepto básico. Al inicio de la década de los setenta surgió una nueva manera de explicar historietas a los niños, a través de las series de dibujos animados. Primero se incorporaron productos norteamericanos como *El Oso Yogui* (1958) o *Los Picapiedra* (1960), a los pocos años las series eran adaptaciones de novelas literarias como *D'Artacán y los tres mosqueteros* (1981), *La vuelta al mundo de Willy Fog* (1983); también se adaptaron obras españolas *El pequeño Cid* (1980) y *Don Quijote de la Mancha* (1979). En España han existido grandes producciones de calidad con series como *Futbol en acción* (1982), *Los fruitis* (1989), *Los Trotamúsicos* (1989), *Las Tres Mellizas* (1997) ... Sin embargo, poco a poco se abrieron camino productoras japonesas con propuestas novedosas, con un lenguaje, imágenes, movimiento y desarrollo temático que rompieron los moldes de las series a las que estábamos acostumbrados, algunas de las series más famosas que trajeron a España son *Doraemon* (1969), *Mazinger Z* (1972), *Heidi* (1974), *Marco* (1947), *Campeones: Oliver y Benji* (1983), *Bola de Dragón* (1984) (Fuenzalida, 2008, p. 50-54).

De un modo específico los dibujos han demostrado ser sumamente útiles para crear un clima de convivencia pues, aunque cada uno lo vea desde su óptica e interés, la visión en común de unos dibujos facilita que surjan vivencias comunes y, gracias a ellas, que se abra paso el diálogo, la negociación, la transacción. No podemos negar que los dibujos son capaces de enseñar a sentir las cualidades de la realidad y que contribuyen a configurar la sensibilidad ya que no hay duda de que promueve sentimientos e ideas frente a las situaciones de la vida a partir de las emociones y pensamientos suscitados por los dibujos de forma concreta y sensible. Junto con la percepción, el espectador pone en juego su imaginación y su memoria personal. Los dibujos llegan, por lo tanto, a los aspectos sensoriales del ser humano, pero también a los afectivos e intelectuales, esto los coloca en la base de todo el proceso formativo humano. La cantidad, variedad y calidad de dibujos animados, la abundancia de contenidos y temas, la gran variación en los estímulos, provocan inmejorables ocasiones de acrecentar la creatividad a través de la

asociación de ideas casi inmediata, las reflexiones, el recuerdo y la memorización de datos, propicios para incrementar el bagaje cognoscitivo y por lo tanto para relacionar y crear nuevas formas de pensamiento (Pereira, 2005 p. 19-20).

### **3.2.La presencia de la violencia en las series.**

Según el estudio de Morales, Chacón y Soto (2014) las 8 series más populares entre los niños son:

- Los Simpson.
- Bob Esponja.
- Los Gormiti.
- Doraemon.
- Shin Chan.
- Bola de Dragón.
- Pokémon.
- Padre de familia.

Una de las conclusiones más evidentes que se puede extraer es que los niños son consumidores habituales de series con alto contenido violento. ¿Cuál es el tipo de enseñanzas que adquieren a través de estos productos? Para analizarlas se utiliza un método semiótico cultural, el cual analiza las imágenes desde una perspectiva cultural, la investigadora Deborah Smith-Shank (2004) dice que los estudios de semiótica cultural tratan los símbolos culturales que aparecen en las imágenes, pero este análisis es complejo ya que los significados culturales cambian. En esta investigación se interpreta los diferentes significados culturales de la violencia en las últimas décadas (Morales, Chacón, Soto, 2014, p. 69-71).

En los años 70 aparecen nuevas series en España, el anime, como primer ejemplo de violencia tenemos “*Mazinger Z*”, la guerra entre robots. Ésta fue solo la primera, pero hubo muchas más, sin embargo, el anime más popular e internacional fue “*Dragon Ball*” (1984): el objetivo del protagonista es el dominio de la tierra y el universo, desafía a todo

tipo de villanos, y al final lucha para proteger la tierra y el universo. *Dragon Ball*: Son unos dibujos de origen japonés, cuyo el discurso se basa en el relato fantástico y de la mitología, pero con una carga de realismo en cuanto a que los enfrentamientos poseen una función discursiva específica. Apela a la iconografía del bien/ mal. En los episodios vemos que el fin es aniquilar psíquica y físicamente a un rival. En estas peleas vemos la noción del honor en búsqueda de un ideal de gloria. Esto resulta una ambigüedad en los personajes que encarnan el bien y el mal. La confrontación final que reproduce el capítulo no estaría representando más que la oposición entre dos figuras no antagónicas sino con finalidades, ideales y móviles similares (COMFER, 2000, p. 24).

Durante los 80 las tramas de las series dirigidas al público infantil estaban dominadas por personajes heroicos dedicados a luchar por la humanidad. En paralelo, en los 80 y 90 se crearon otros productos como *Los Simpson*, *Doraemon*, *Bob Esponja*, *Shin Chan* ... donde los rasgos violentos tienen otros matices. En estos últimos la violencia está relacionada con el mundo real, se podría encontrar de forma cotidiana, aunque se refleje de forma grotesca y cómica. Podemos distinguir entre dos tipos de violencia:

- Violencia fantástica: manifestada por avances tecnológicos y la ambición de los villanos por conquistar el mundo.
- Violencia real caricaturizada: agresividad cotidiana con intencionalidad crítica. Donde aparece la violencia verbal o psicológica.

Así pues, también debemos distinguir dos tipos de héroes y villanos:

- Anime: los héroes son fuertes, de rasgos suaves, simpáticos, que se ven obligados a usar la violencia en la lucha contra el “mal”. Mientras los villanos, representados por monstruos, son malvados y utilizan la violencia para conseguir sus ambiciones.
- Violencia fantástica: superhéroes con una vestimenta diferenciadora, fuerte, con personalidad noble y heroica, esconde sus poderes ante el resto de la gente. El villano es un personaje fracasado con traumas, inteligente pero eternos perdedores.

Podemos deducir que los niños de 5-6 años asimilan y reproducen algunos de los tipos de violencia, principalmente de la violencia fantástica que podría llegar a afectar negativamente al comportamiento de los niños. Sin embargo los niños de infantil no son tan permeables a la violencia verbal o psicológica de las series (Morales, Chacón y Soto, 2014, p. 72-83).

## 4. TELEVISIÓN Y EDUCACIÓN

### 4.1. Educar para un uso crítico de la televisión en educación infantil.

La escuela es una institución donde se pretende impulsar el desarrollo individual y la integración socio-laboral. Esta misión requiere de la integración de la realidad sociocultural, transmitida por la televisión. La escuela es o debe ser un lugar en que la televisión puede ser analizada, comprendida e integrada en las actividades curriculares de diversas formas. La televisión está presente desde muy pronto en la vida de los niños, por eso hablar de y sobre la televisión puede ser un buen punto de partida para el desarrollo de una educación que capacite a los alumnos para hacer un uso crítico de la televisión. Sus actitudes críticas y sus capacidades de selección podrán aplicarse también en otros ámbitos de su vida (Pereira, 1996, p. 70-71).

Los dibujos animados constituyen hoy un aspecto muy importante dada la repercusión que tienen en los niños. La lectura televisiva favorece el desarrollo de la maduración (Almenzar, 2004, p. 6-7). La televisión se caracterizaba y se caracteriza por acercar la fantasía a la realidad, y es ahí donde tenemos la posibilidad de aprovechar una relación entre la educación y la televisión. Ambas inciden en el proceso de socialización de los individuos. Además, la televisión transmite cultura, valores e ideas. Desde su aparición se ha tratado incluir una perspectiva educativa, pero que pocas veces se ha logrado. Sin embargo, la televisión ayuda a los niños y adolescentes a obtener información tanto educativa como trivial, que les permite relacionarse. Puede ser una oportunidad de lograr la interacción social en el seno de la familia, es el lugar ideal para que los niños interpreten, filtren, comprendan... la verdad es que la televisión fascina tanto como inquieta. La televisión y los dibujos animados pueden introducirse como un

recurso más de clase, como las TIC, en educación infantil se convierte en un gran recurso, supone una ventana al mundo (Anderson et al. 2001, citado por Matarranz, Santisteban y Cascajero, 2013, p. 107-109). Como recurso didáctico en el aula puede ser muy útil para la creación de una conciencia crítica, superando las funciones que le daban de guardería, consumo y divulgación. El fin de la educación es la formación, por otro lado, el de la televisión es el entretenimiento, si favorecemos la relación entre ambos el sujeto se hará partícipe de su propio aprendizaje, y acercará la realidad educativa a la vida diarias de los estudiantes. La educación que debe transmitir a sus alumnos debe estar enmarcada o bien de una formación “para colaborar y crear y no solo para recibir y consumir” o en una que les ayude a “discrepar y discutir no para asumir y aceptar” (Martínez, 2009, 41, citado por Marín, 2011, p. 358-359). “Los alumnos salen de la escuela sin ninguna preparación para realizar de forma reflexiva y critica el consumo de televisión. Esto conlleva el riesgo de crear personas pasivas y fácilmente manipulables” (Granado, 2003, p. 156-157). Por eso si queremos una educación critica en el uso de la televisión debemos tener presente los contextos y condiciones de recepción. Pereira propuso algunas estrategias de exploración de la televisión en la escuela (Pereira, 1996, p. 70-71):

1. Usar la televisión para recopilar datos de intervención pedagógica, como que programas ven, donde, influencia en su juego o animarlos a que den su opinión.
2. Hablar con los niños de sus héroes y antihéroes.
3. Ver con ellos un programa.

En efecto, el educador no debe despreciar ninguna herramienta didáctica y mucho menos la televisión, a la mano de todos, basada en imágenes y cautivadora tanto para adultos, como para jóvenes y niñas y niños. Uno de los principales objetivos del uso de la televisión y el cine es aprender a mirar y con ello analizar lo que otros han querido expresarnos a través de las imágenes (Ambrós & Breu, 2007, citado por Kirkorian, Wartella, Anderson, 2008, p. 41-45). Es el docente quien debe darle una perspectiva didáctica y pedagógica a la televisión, para intentar integrarla en el diseño curricular del centro y en el aula, no sólo está a nuestro alcance y es nuestra responsabilidad preocuparnos a fin de que los niños se enfrenten en las mejores condiciones para comprender la televisión, para que no sean unos *analfabetos* ante el omnipresente lenguaje audiovisual. Tenemos que integrar este tipo de educación ya que lo que se busca

es la formación completa e integral de la personalidad de los alumnos (Pereira, 2005, p. 19-20). Debemos combinar la emoción y la curiosidad que provoca la televisión con la cultura, los valores y los modelos que transmite la educación. La unión de televisión y educación busca el desarrollo de una crítica en el consumo. Según Pérez (2010) su utilización en educación con el objetivo de despertar el espíritu crítico está basada en la competencia básica de aprender a aprender. Así pues, en la escuela del siglo XXI, el uso de las nuevas tecnologías abre la puerta a la utilización de materiales audiovisuales con fines didácticos, entre ellos la televisión y el cine mediante imágenes y sonidos se persigue influir en el conocimiento, actitudes y valores en los espectadores a través de contenidos pedagógicos y didácticos, promoviendo la atención y el pensamiento crítico sobre lo que se ve y lo que se escucha.

La televisión en los niños de infantil es beneficiosa porque les ayuda a entender y aprender experiencias de la vida real. Los más pequeños pueden llegar a confundir la realidad con la ficción, por eso hay que trabajar la imagen en toda su dimensión, el alumno debe estar en contacto directo con elementos de su realidad más cercana para experimentar con ellos y contrastarlos con las imágenes que los representan. Esto ayudará al niño a comprender que la imagen no es la realidad (Granado, 2003, p. 156-157). La exposición temprana a la edad apropiada, de programas educativos del currículo mejoran aspectos cognitivos y académicos, sin embargo, la exposición de puro entretenimiento, y violencia está asociada con un desarrollo cognitivo más pobre y menor logro académico (Pérez Ornia, 2006, p. 135-136). La televisión es un medio complejo que exige una intervención complementaria por parte de los padres y educadores. Es necesario seleccionar y analizar los espacios televisivos. Los padres son los responsables de ejercer el control de los programas y del tiempo de permanencia ante el televisor y la edad para maximizar el efecto positivo de la educación. Niños de 6, 12, 18 y 24 meses ven los *Teletubbies*, un programa destinado a niños de esa edad, y con alto contenido curricular. Sin embargo, a menudo se acusa a la televisión de tener una mala influencia en el desarrollo cognitivo de los niños. La televisión por sí sola no desarrolla todo su potencial formativo, por eso se necesita al docente, que ayuda a eximir al máximo las posibilidades que les ofrece la televisión, así como a hacer un buen uso de ella. Es un importante “mediador” de la relación entre la exposición antes de los tres años y posteriores problemas de atención. Especialmente la temprana exposición de la violencia y programas de entretenimiento no educativos hace posible la asociación con síntomas

posteriores de déficit de atención, pero la exposición a televisión educativa no está relacionada con problemas de atención. Los recientes hallazgos indican la televisión como un medio que no tiene un efecto negativo de la atención. La televisión puede enseñar habilidades específicas de atención y estrategias (Pérez Ornia, 2006, p. 135-136). Los niños pueden aprender de los programas educativos. Aunque viendo los programas educativos pueden tener beneficios académicos y sociales, viendo otro tipo de contenido puede tener resultados drásticamente diferentes. Una razón por la que los dibujos pueden ser una herramienta educativa tan poderosa es porque el contenido puede repetirse fácil y económicamente, además el discurso es un seguimiento fácil y lo más importante, el niño se ve reflejado en el protagonista por lo que lo hace altamente influenciable y ofrece una predisposición para aprender.

#### **4.2. Integración de los dibujos animados en el currículo.**

La televisión es un elemento muy influyente, para poder utilizarlo en educación es necesario ofrecer un enfoque metodológico para lograr una integración curricular de la televisión en las aulas. Como podemos ver en el currículo actual también se hacen referencias a la importancia de las técnicas audiovisuales:

***LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN,***

***Bloque 1: Lenguaje verbal; a) Escuchar, hablar y conversar.***

***Comprensión y reproducción de textos de forma oral.***

*Escucha activa y participación en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales. Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones.*

***Bloque 2: Lenguaje audiovisual y tecnología de la información y la comunicación.***

*Los niños en este ciclo tienen contacto con numerosos medios audiovisuales, por lo que en la escuela se debe promover un uso crítico y racional.*

**Contenidos:**

- *Iniciación en el uso social de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación (ordenador, cámara, reproductores de sonido e imagen).*
- *Acercamiento a producciones audiovisuales, como películas, documentales, dibujos animados o juegos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.*
- *Distinción progresiva entre la realidad y algunas representaciones audiovisuales.*

**Criterios de evaluación.** 3. *Expresarse y comunicarse utilizando los diferentes medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.*

Debemos tratar de acercarnos a una visión que le otorgue un valor tanto formativo como de entretenimiento al unísono. Este escenario requiere una respuesta educativa capaz de nutrir de valores y contenidos al amasijo de información que reciben los niños (Llorent, 2014, p. 74-81).

Los dibujos animados fueron creados para entretener a los niños, actualmente no siempre es así, también es educativa al integrar en ellos aspectos de las distintas áreas de conocimiento. De esta manera llegan a convertirse en un recurso didáctico imprescindible. Los dibujos animados pueden y deben ser un elemento más que ayude a los docentes a desarrollar el currículo de la etapa de educación infantil (Marín, 2011, p. 358-359). La televisión y educación son complementarias, la televisión se centra en el

espectáculo y el entrenamiento, alejándose del carácter formativo que se ve completado por la educación que si lo tiene. En consecuencia, su combinación dota de aquella del halo formativo que necesita para ser entendida como un medio productor de aprendizajes que desde los centros educativos se trata de desarrollar (Franco y Justo, 2010, citado por Llorent, Marín, 2014, p. 74-75, 80-81).

El valor educativo de la televisión radica en que ayuda en el aprendizaje de conceptos, y/o modifica/genera hábitos de conducta, valores y costumbres, ayuda a aprender conceptos. La televisión puede ser concebida como un instrumento educativo si implica formación y consumo critico de su uso. El docente debe incluir realmente la televisión en el currículo como un instrumento educativo. La integración curricular de la televisión en la escuela implica una serie de cambios pedagógicos (Llorent, Marín, 2014 p. 74-81):

- El docente amplía su función formativa.
- Los alumnos tienen un papel más activo.
- Los recursos didácticos aumentan y mejoran en diversidad.
- El currículo se concreta y puede adaptarse a las características del alumno.
- Se realizan cambios estructurales y organizativos.

La institución escolar tiene los recursos necesarios para proporcionar diferentes opciones de aprendizaje que incluya en la forma y en el fondo de la televisión en el diseño y desarrollo del currículo. El consumo de televisión es responsabilidad de la familia, aunque el colegio tiene un importante papel como agente socializador y educativo. Como dicen García y Torres (2009) la televisión educa, solo hay que saber emplearla para que tenga una influencia positiva en los telespectadores (Llorent, Marín, 2014, p. 74-75, 80-81). La comunicación constante entre familias y colegio tiene que ser constante, una de las cosas que deben comunicar es el uso que se hace en las casas de la televisión, para poder desde el colegio ofrecer una visión crítica de los dibujos y el uso de la misma, buscando siempre el desarrollo del niño y la máxima calidad educativa.

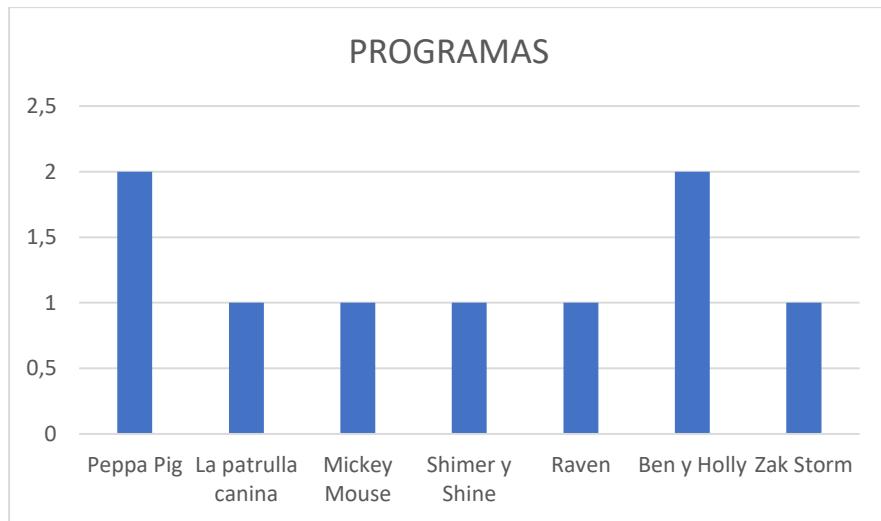
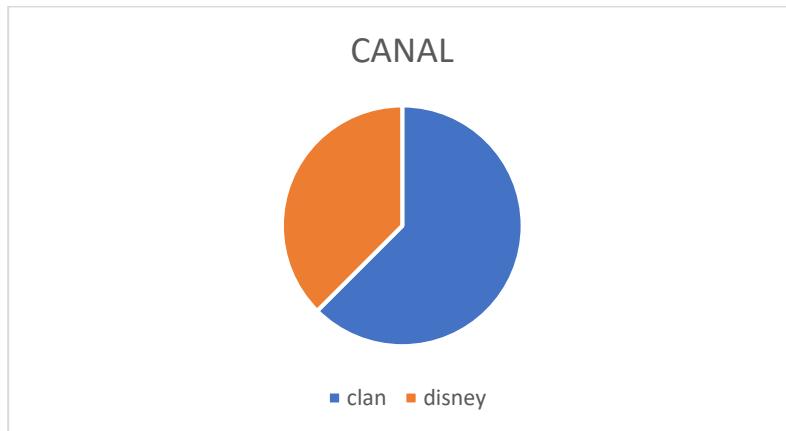
## **5. TRABAJO DE CAMPO**

Para poder saber que dibujos son los que ven los niños hoy en día, he realizado una encuesta cuantitativa mediante la herramienta de formularios de Google Drive.

La metodología de investigación cuantitativa se basa en el uso de técnicas estadísticas para conocer ciertos aspectos de interés sobre la población que se está estudiando. Se utiliza en diferentes ámbitos, desde estudios de opinión hasta diagnósticos para establecer políticas de desarrollo. Descansa en el principio de que las partes representan el todo; estudiando a cierto número de sujetos de la población nos podemos hacer una idea de cómo es la población en su conjunto. Esta metodología tiene la virtud de plantear una serie de pasos que permiten estudiar un fenómeno de forma estandarizada, acotando en gran medida la interferencia de los sesgos del investigador, ofreciendo neutralidad y objetividad. Además, la comunicación de los resultados en forma de estadísticas y gráficos resulta fácil y rápida de entender para el público en general. Una vez seleccionada la técnica de investigación hay que elegir a los sujetos que se va a estudiar: el muestreo. El muestreo consiste en seleccionar una serie de sujetos para obtener información de ellos. Para la investigación cuantitativa, el muestreo se realiza con la intención de que el análisis de la muestra sirva para tener una idea más o menos aproximada de la población de la que proviene la muestra. En este caso el muestreo es pseudoaleatorio ya que se acota la edad a la etapa de Segundo Ciclo de Educación Infantil (3-6), pero dentro de este no existe ninguna preferencia por el tipo de sujeto. La técnica cuantitativa más habitual en la recolección de datos es la encuesta. Ésta técnica, mediante la utilización de un cuestionario estructurado o conjunto de preguntas, permite obtener información sobre una población a partir de una muestra (Hueso, 2012, p. 1 y 18).

Basándome en esta información realicé una encuesta entre los niños de 3 a 6 años, para ver que dibujos son los más vistos por los niños para poder usarlos en clase y para saber si son adecuados. Además de los dibujos, también recojo la información del canal y el lugar donde los ven, ya que también me parece importante conocer estos datos debido a la gran oferta de canales temáticos se encuentran hoy en día, así como la importancia de las nuevas tecnologías en las casas. El total de las respuestas de la encuesta es de 115, a continuación, las vemos divididas por edad.

Encuesta de 6 años.



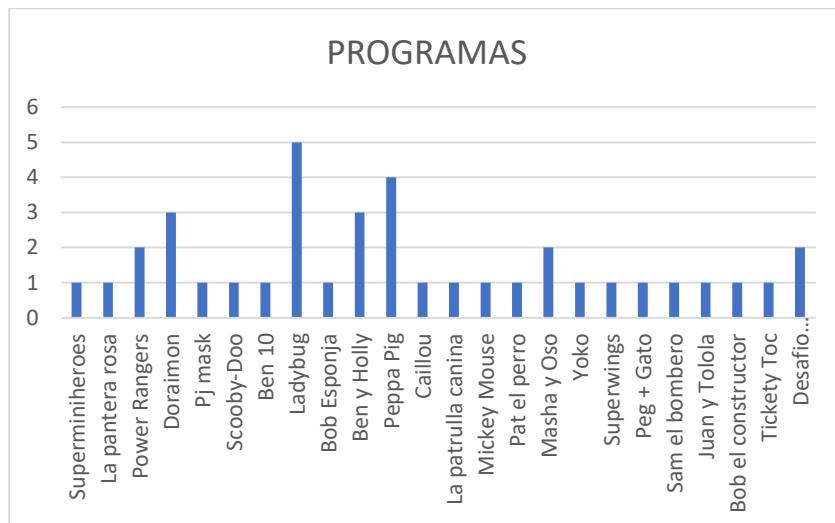
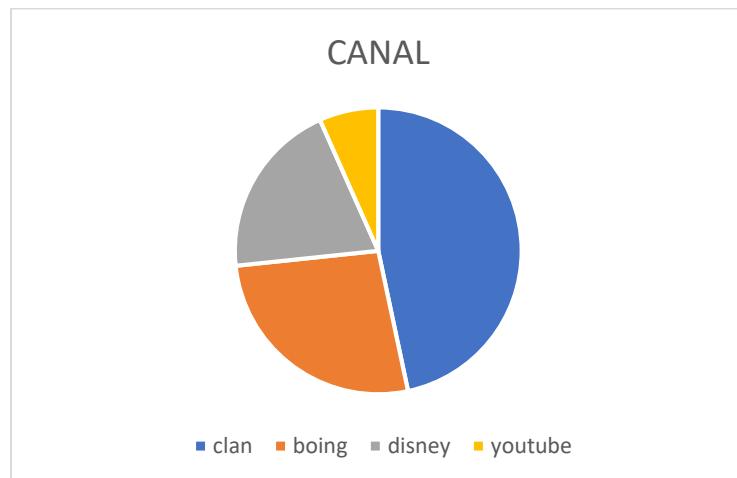
Los programas más vistos son *Peppa Pig* y *El pequeño reino de Ben y Holly*.

|                     |  |
|---------------------|--|
| <b>Peppa Pig</b>    |  |
| <b>Autor:</b>       | Neville Astley y Mark Baker  |
| <b>Año:</b>         | 2004   |
| <b>Temporadas:</b>  | 5 temporadas de 52 episodios cada una  |
| <b>Descripción:</b> | La protagonista de esta serie es Peppa, una cerdita que vive con su hermanito George y sus padres: Mamá Pig y Papá Pig. Tiene como |

|                            |   |
|----------------------------|---|
|                            | escenario principal su hogar, donde ocurre la mayoría de las tramas de los episodios donde aprender nuevos conceptos y buenos comportamientos.  |
| <b>Utilidad didáctica:</b> | <p>Estos dibujos tienen claramente un carácter educativo, ha recibido muchos premios de cine de la Academia Británica (BAFTA).</p> <p>En la práctica docente estos dibujos nos pueden servir para aprender muchos conocimientos, son dibujos sencillos que tratan los temas como el tiempo, el espacio, así como aspectos de la vida cotidiana.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <b>El pequeño reino de Ben y Holly</b> |   |
| <b>Autor:</b>                          | Neville Astley y Mark Baker   |
| <b>Año:</b>                            | 1995  |
| <b>Temporadas:</b>                     | 4 temporadas con un total de 96 episodios   |
| <b>Descripción:</b>                    | Estos dibujos transcurren en un mágico y pequeño reino donde el duende Ben y el hada Holly viven divertidas aventuras mientras aprenden a trabajar en equipo, a compartir y a solucionar problemas. |
| <b>Utilidad didáctica:</b>             | A pesar de tener un componente fantástico, estos dibujos nos pueden ser muy útiles para trabajar sobre todo valores, el compañerismo, la multiculturalidad, la inclusión.                           |

Encuesta 5 años.

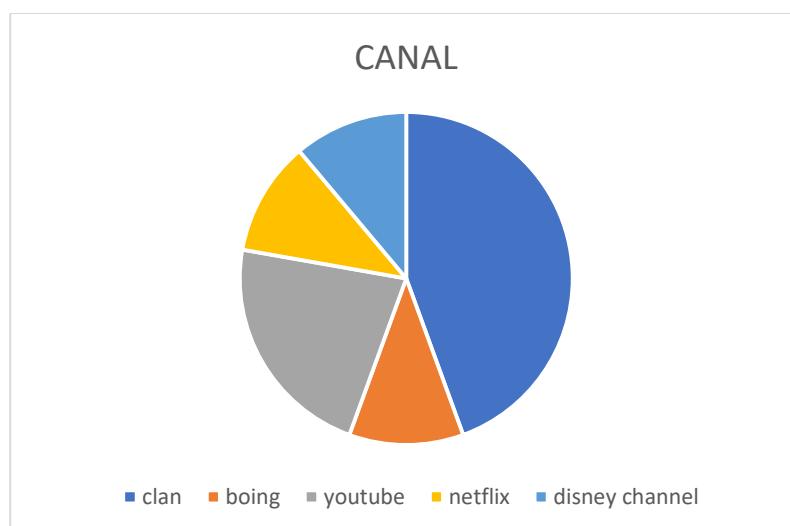


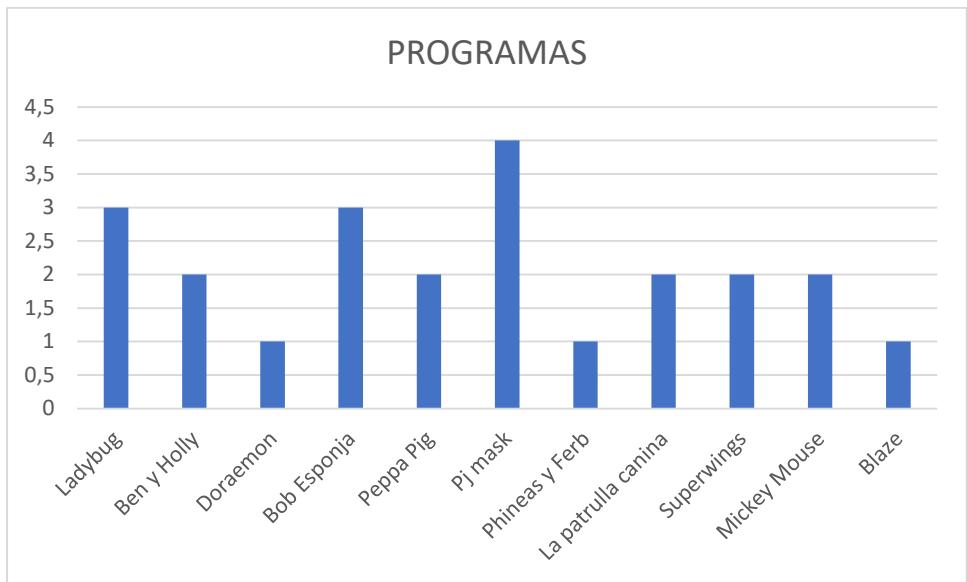
En 5 años la variedad de dibujos aumenta considerablemente, destaca *Ladybug*, seguida de *Peppa Pig*.

|                |               |
|----------------|---------------|
| <b>Ladybug</b> |               |
| <b>Autor:</b>  | Thomas Astruc |
| <b>Año:</b>    | 2012          |

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Temporadas:</b>         | 2 temporadas completas, y una tercera en proceso. Un total de 53 episodios.   |
| <b>Descripción:</b>        | La serie se basa en dos estudiantes de secundaria, Marinette y Adrien, quienes tienen una característica que los diferencia de sus demás compañeros de clase: ambos tienen una vida secreta en la cual son superhéroes. Marinette se transforma en una heroína llamada <i>Ladybug</i> y Adrien se convierte en un héroe llamado <i>Chat Noir</i> . Ambos tienen una misión importante entre manos: proteger a los ciudadanos de París, ciudad en donde se sitúa la historia, de las garras del mal. Para ello, deberán capturar a los <i>akumas</i> , mariposas oscuras con las que el misterioso supervillano <i>Lepidóptero</i> crea monstruos con la intención de capturar los prodigios de Ladybug y Chat Noir. |
| <b>Utilidad didáctica:</b> | Gracias a esta serie trabajamos valores como la constancia, el esfuerzo o el compañerismo.  |

Encuesta 4 años

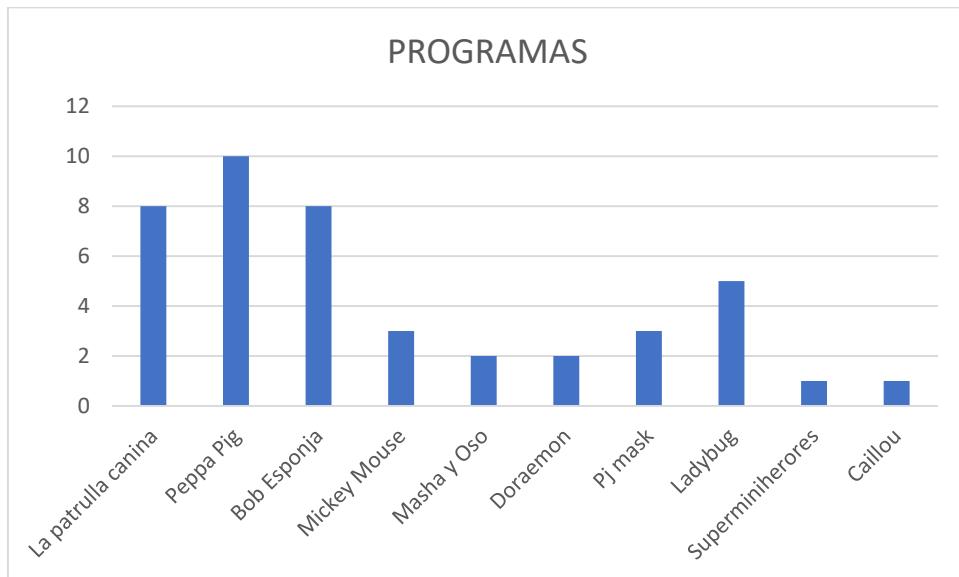
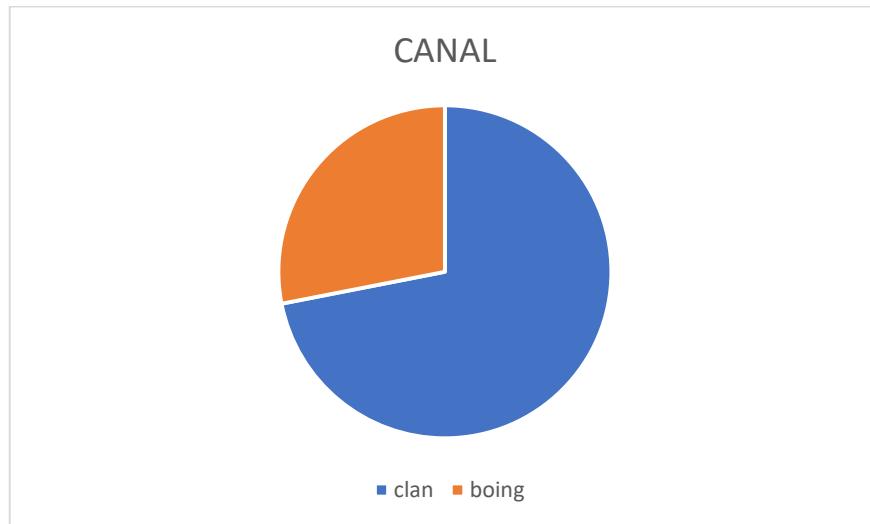




Los dibujos que más destacan son sin duda los *Pj Masks*

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Los Pj Masks</b>        |   |
| <b>Autor:</b>              | Romuald Racioppo  |
| <b>Año:</b>                | 2016  |
| <b>Temporadas:</b>         | 2 temporadas, la tercera en proceso. Y un total de 52 episodios.  |
| <b>Descripción:</b>        | Gatuno, Buhita y Gecko se ponen sus pijamas y activan sus amuletos animales, que los llevan a ser sus alter egos durante la noche, embarcándose en aventuras de superhéroes llenas de acción.   |
| <b>Utilidad didáctica:</b> | Con estos dibujos podemos trabajar el primer punto del currículo conocimiento de uno mismo y autonomía personal. La aceptación de uno mismo y ser conscientes de las limitaciones y los puntos fuertes de cada uno, son aspectos que estos dibujos pueden ayudar a desarrollar. |

### Encuesta 3 años

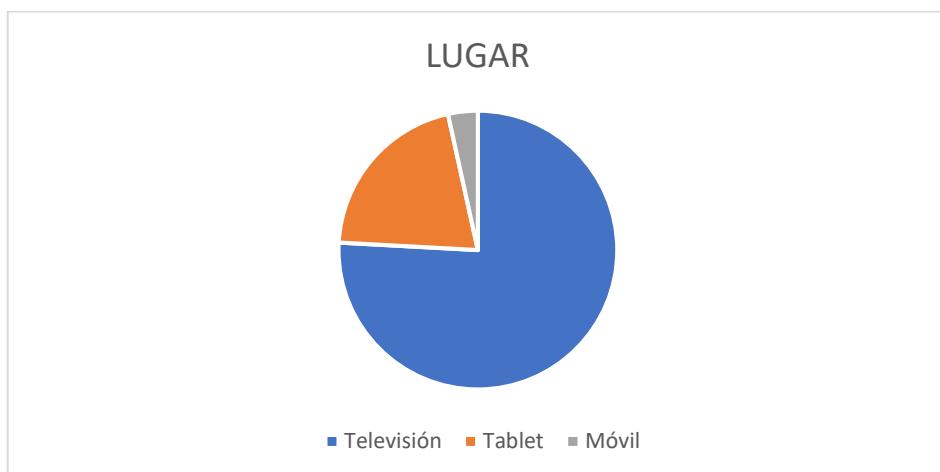


El dibujo más famoso es *Peppa Pig*, aunque le sigue *La patrulla canina*.

|                           |               |
|---------------------------|---------------|
| <b>La patrulla canina</b> |               |
| <b>Autor:</b>             | Keith Chapman |

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Año:</b>                | 2013   |
| <b>Temporadas:</b>         | 5 temporadas. Con 26 episodios cada temporada.   |
| <b>Descripción:</b>        | Un grupo de seis perritos de rescate dirigidos por un chico experto en tecnología llamado Ryder, trabajan conjuntamente en misiones de rescate de alto riesgo para proteger a la comunidad de Bahía Aventura. Cada cachorro tiene una personalidad única y aporta una habilidad distinta al equipo. Son un ejemplo de la importancia del trabajo en equipo y la buena ciudadanía. Todos ellos tienen mochilas especiales en sus espaldas para ayudar a manejar cualquier cosa. |
| <b>Utilidad didáctica:</b> | Unos de los valores principales sobre el que podemos trabajar es la importancia del trabajo en equipo, también son muy importantes la solidaridad y la empatía, sobre todo en la primera temporada donde no había malos y su principal labor era ayudar los demás.   |

El lugar donde los ven los he juntado en un mismo gráfico ya que no había diferencias entre edades.



En este gráfico podemos ver como el móvil es usado por unos pocos, la tablet va cogiendo fuerza e importancia en la vida de los niños, ya que es un recurso fácil de usar y sobre todo se puede transportar; y en primer lugar de uso encontramos la televisión. Aunque cada vez haya más recursos tecnológicos la televisión sigue siendo un medio de transmisión que será muy difícil de superar. Aquí podemos ver la influencia y la importancia de la televisión, sigue teniendo la misma importancia desde su aparición como en la actualidad, como podemos comprobar la gente sigue viendo la televisión.

## 6. CONCLUSIONES

Una vez analizados los datos de la encuesta, me alegra decir que los dibujos que más ven los niños de Educación Infantil son en su mayoría educativos, destaca sobre todo *Peppa Pig* en todos los márgenes de edad, son los dibujos con los que más se puede trabajar, tanto aspectos curriculares como valores. Podemos poner los dibujos antes de empezar un tema, gracias a la variedad de temas que abarca *Peppa Pig* podemos encontrar capítulos que nos sirvan en clase, por ejemplo para trabajar el tiempo tenemos muchos capítulos, desde la primera hasta última temporada, por ejemplo respecto al paso del tiempo tenemos “Sembrado en el huerto”, “Cortar hierba”, relacionado con las estaciones encontramos muchos capítulos “Nieve”, “En la playa”, “Patinando sobre hielo”, “Un frío día de invierno”, “Un día de otoño”, “Un día de niebla”... También podemos aprender los oficios en capítulos como “El trabajo de Mamá Pig”, “Un día en la oficina de Papá Pig”, “Peppa va al dentista” o en “El día de descanso de la señora Rabbit”. En definitiva, *Peppa Pig* es un dibujo que lleva varios años en antena ya que es del año 2004, pero que a pesar de ello es perfecto para llevar a clase y ponerlo para llamar la atención y despertar el interés de los niños, además funciona muy bien en todas las edades comprendidas en educación infantil por lo que no tenemos que preocuparnos por si les aburrirá o si no son adecuados para su edad por ser demasiado complejos o, por el contrario, muy simples. Como adultos los padres y los profesores tenemos que realizar un estudio crítico desde nuestra perspectiva de los dibujos que ven los niños, ya que son muy influenciables, hay algunos dibujos que no podemos negar que son famosos entre los niños como es el caso de *Bob Esponja*, es un dibujo bastante visto en estas edades y transmite unos valores negativos que no deberían aprender los niños, por ejemplo, la explotación de trabajo, Bob

Esponja es feliz trabajando en el Crustáceo Crujiente, cuyo dueño se lucra a base de los demás y explota a sus trabajadores para su beneficio mientras él no hace nada, éste es uno de los muchos temas negativos que los niños inconscientemente están aprendiendo.

Como ya hemos podido observar, los dibujos ayudan en el desarrollo cognitivo de los niños, debemos aprender a utilizar la televisión en los colegios para enseñar a los niños a realizar una lectura crítica de lo que ven y a ir construyendo lo que denominamos la alfabetización audiovisual, ya que los medios audiovisuales forman parte de nuestro día a día. Una vez que hemos decidido usar los dibujos animados en el aula para realizar una educación más completa, falta saber qué dibujos llevar. Hemos analizado algunos dibujos de los años 70, 90-2000 y los de la actualidad, para saber cuáles son los más indicados para usar en el aula. Los dibujos animados han existido desde el principio de la televisión, conforme avanzaba la sociedad los dibujos cambiaban tanto en el contenido como en la forma de hacerlos, así como en la finalidad per se de los dibujos.

Los dibujos de los años 70 tienen un contenido lúdico, pero nada didáctico. Los niños veían los dibujos lúdicos porque eran entretenidos y fáciles de ver, sin embargo, tenían un alto contenido de violencia, tenemos que enseñarles a los niños que vean estos dibujos que es bueno que aprendan y que cosas están mal. La mayoría los dibujos de carácter didáctico eran aburridos y tediosos, no llamaban la atención de los niños, que preferían ver dibujos como los citados anteriormente. Sin embargo, aparecieron unos dibujos que combinaban las dos fórmulas eran didácticos, pero también entretenidos, se trata de la serie de *Érase una vez...* Estos dibujos han perdurado durante muchos años, haciendo muchas ediciones desde *Éra se una vez el hombre, el cuerpo humano, el espacio, la vida, la música...*

Si avanzamos en el tiempo podemos observar como los dibujos de los años 90-2000, los dibujos van combinando los dos caracteres, lúdico y didáctico, aunque siguen existen dibujos que se centran en un solo tipo. Como ejemplo de dibujos que combinan ambos estilos encontramos *Las Supernenas o Las Tres Mellizas*. Estos dibujos son educativos en el sentido de que transmiten valores de moral, distinguiendo entre el bien y el mal, así como fomentan buenos comportamientos. Estos dos dibujos tienen la misma fórmula en la que combinan aprendizaje y entretenimiento, pero, sin embargo, son muy distintos entre ellos, uno transmite valores de comportamiento, fomentando el

compañerismo, el trabajo en equipo, el rechazo del mal, resaltando la importancia de los policías y de encerrar a los malos en la cárcel, *Las Tres Mellizas* se centran más en la transmisión de cultura, cuentos, leyendas y mitos, aunque también transmite valores como que cada acción tiene una consecuencia.

Como hemos visto conforme avanzamos en los años los dibujos combinan cada vez el carácter lúdico y didáctico, siguiendo esta tendencia, los dibujos actuales las combinan a la perfección. Podemos ver dibujos simples pero que funcionan perfectamente como puede ser *Pocoyó* dirigido a un público de 0 a 2 años, son dibujos esquemáticos, solo tiene un fondo blanco y un narrador, además son dibujos muy breves que no aburren al niño. Pocoyó es un niño muy curioso, quien junto a sus amigos se embarcarán en un sinfín de aventuras en un mundo que está empezando a descubrir, entregando mensajes educativos y pedagógicos para los niños. Estos dibujos son la mejor apuesta que podemos encontrar en la televisión para niños tan pequeños, conjugan perfectamente la fantasía con la transmisión de buenos valores principalmente de comportamiento, como el compañerismo, el respeto, la ayuda al prójimo... que combinan con momentos lúdicos. Otros dibujos de mucho éxito entre los más pequeños son *Peppa Pig*, *La Patrulla canina* o *Los Pj Masks*, en todos estos el componente didáctico se basa principalmente en la transmisión de valores. En estos últimos la fórmula recuerda mucho a *Las Supernenas*, tres animales que salvan la tierra del mal, podemos aprender el valor de la amistad y de la generosidad, además de la importancia del trabajo en equipo. *La Patrulla Canina* transmite muchos y muy buenos valores, para empezar Ryder, es el líder del grupo, tiene el poder de cohesionar el grupo, tiene paciencia, positivo y habilidoso, siempre ayuda a sus compañeros manteniendo la calma, tiene una buena actitud ante los problemas antes que enfadarse y perder el control, de los perros también se puede aprender mucho, todos tienen virtudes y defectos por eso se hace imposible no identificarse con ellos, además debido a esto fomenta el compañerismo, ya que siempre se necesita la colaboración de varios personajes para poder tener éxito, también transmiten el respeto y la importancia de la naturaleza, fomentando el reciclaje. Por último, también tratan el tema del género, en la serie hay dos perritas que tienen la misma importancia que los machos del grupo, sus trabajos son, además de útiles, esenciales en la sociedad. *Peppa Pig* son unos personajes simpáticos llenos de energía y actividad donde predomina el compañerismo. Peppa, su familia y amigos encarnan valores que sirven de ejemplo a los más pequeños como el amor, la solidaridad, el diálogo familiar

entre otros. Además de transmisión valores, se centra en comparar aspectos de la vida actual con la forma de vida de antes. También podemos encontrar dibujos como *The Little Einsteins*, la serie consiste en las aventuras de cuatro niños, en cada episodio se aventuran en una misión para resolver problemas o rescatar a alguien, durante la misión los personajes frecuentemente rompen la cuarta pared ya sea para realizar preguntas o para que el público aporte como ayuda en su misión, otorgando al espectador un papel activo y participe de las aventuras, este hecho ayuda para que los niños estén atentos a los dibujos. Además, en cada episodio enseñan pinturas y melodías musicales clásicas y famosas, las cuales influyen mayoritariamente en el episodio o en las acciones que realizan durante el viaje. Como podemos ver tienen una gran carga didáctica de música, ciencias... aspectos propiamente del currículo, debido a esto los dibujos son poco tediosos, al intentar abarcar muchas asignaturas resultan cansados. En mi opinión es mejor centrarse en menos cosas y que sean más dinámicos y entretenidos. Hoy en día nos podemos encontrar con series de todas las épocas nombradas anteriormente, pero renovadas para poder luchar con la oferta actual. Encontramos dibujos desde los años 70, con la aparición de *La Abeja Maya*, *Dragon Ball* de los 80, y muchas de las series de los 90-2000, así es el caso de *Las Supernenas*, *Las Tres Mellizas*. Esto nos indica el enorme éxito que tuvieron en su época y que se han renovado para poder competir con los dibujos de la actualidad.

Entonces ¿qué dibujos son las más recomendables para los niños y en concreto para llevar al aula? En mi opinión, todos los dibujos tienen algo positivo que ofrecer a su audiencia, solo tenemos que enseñar a los niños a ver los dibujos con una visión crítica. Los padres tienen que ver los dibujos con los niños para ayudarles a construir la visión crítica. A la hora de seleccionar los dibujos que vamos a llevar al aula, no solo hay que tener en cuenta el contenido, también hay que tener en cuenta la edad a la que van dirigidos, ya que unos dibujos dirigidos para niños más pequeños pueden aburrir y unos dirigidos para más mayores no los entenderán, por ello al igual que si un profesor quiere ser bueno en su trabajo tiene que actualizarse y seguir aprendiendo continuamente para ofrecer a los niños la mejor manera de aprender. Con los dibujos pasa exactamente lo mismo, el profesor debe saber cuáles son los dibujos que ven los niños y ofrecer una mirada crítica analizando si son buenos que los vean, y haciéndoselo saber a las familias ya que muchas veces las familias utilizan la televisión de niñera y tenemos que enseñarles cuáles son los dibujos más apropiados para los niños, los aprendizajes que ofrecen y

enseñarles cómo utilizar correctamente. Existen muchos tipos de dibujos, y la sociedad tiende a clasificar todos los dibujos para la audiencia infantil por el simple hecho de ser dibujos, sin embargo, muchos de ellos están dirigidos a los adultos como pueden ser los ya conocidos *Los Simpson*, *Padre de familia*, *American dad*, *Bojack horsman*, o aquellos en los que los protagonistas son niños como en *South Park* o *Rick y Morty*, con estos dibujos que tienen como protagonistas a los niños hay que tener especial cuidado ya que se confunde el público al que va dirigido, sobre todo si son reproducidos a la misma hora y en los mismos canales donde emiten las series infantiles como pasa en el caso de *Rick y Morty*. Aquí podemos el peligro de usar la televisión como una niñera electrónica y la importancia de analizar y ver los dibujos que los niños ven para saber si aptos para su edad.

Para finalizar comentaré los dibujos que en mi opinión son los más adecuados para que los niños vean tanto en su casa como para llevar al aula, debido a su influencia en los niños, los conocimientos y valores que transmiten. Personalmente todo dibujo que ofrezca unos valores positivos, sin necesidad de tener un componente didáctico es digno de estar presente en el día a día de los niños, ya que muchas veces solo nos importa que aprendan aspectos curriculares, perdiendo de vista el objetivo de la educación, la formación de personas competentes, autónomas, libres, responsables, respetuosas, empáticas... en definitiva buenas personas. Por ello la mejor época de los dibujos son los de la actualidad, y algunos de los años 1990-2000 estos dibujos combinan lo lúdico y lo didáctico, principalmente transmiten conocimientos que se completan con los contenidos curriculares de las aulas, por eso es importante llevarlos al aula y poder ofrecer a los niños una educación más completa. Los dibujos, que bajo mi punto de vista ofrecen más valores positivos son *Peppa Pig*, *Las Tres Mellizas*, *Las Super Nenas*, *Los Pj Mask*, *Masha y Oso*, *El Pequeño Reino de Ben y Holly*, *Peg + Gato*... de los dibujos de los años 70 podemos rescatar *Érase una vez* en todas sus colecciones. Todos ellos transmiten los valores nombrados anteriormente y algunos de ellos también transmiten conocimientos presentes en el currículo, pero los integran de una forma natural y divertida.

Algunas materias curriculares pueden hacerse un poco difíciles, *Peg + Gato* son uno dibujos pueden ayudar a los niños con la asignatura de matemáticas, son relativamente recientes del año 2013, están basados en un libro infantil *The Chicken Problem*", el objetivo principal de estos dibujos es "inspirar niños en edad preescolar, su

curiosidad natural sobre matemáticas y ayudarles a desarrollar estrategias y habilidades nuevas para solucionar problemas creativamente en sus vidas diarias. Son unos dibujos divertidos donde la animación está presentada como si está dibujado en papel de cuaderno cuadriculado y están recomendados para niños de 3 en adelante. A pesar de ser unos dibujos sumamente útiles, no son muy vistos, y posiblemente esto sea debido a que no son muy conocidos por su escasa publicidad. A clase no solo debemos llevar dibujos de carácter curricular, también tenemos que llevar dibujos que nos enseñen distintos valores, pero no se trata de simplemente ver los dibujos en el rato que se queda libre porque la actividad que se tenía prevista se ha quedado corta. Hay que verlos con una visión crítica y comentarlos en clase, lo que más les ha gustado, lo que está bien, lo que está mal y ver si los niños son capaces de reconocer ellos solos los hechos que están bien y que deberían copiar en su día a día, y los hechos que están mal y tienen que aprender que no tienen que hacer. Lo más importante en la educación de los niños es ofrecerles herramientas para que ellos sean cada vez más autónomos y con capacidad de decisión y criterio. Usar los dibujos como un elemento para transmitir qué queremos que los niños aprendan es una buena herramienta con la que asimilan los conocimientos que transmite sin darse cuenta, combinando aprendizajes curriculares y valores.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Almenzar, M. L. (2004). Los recursos didácticos en educación infantil, un enfoque en función de las nuevas tecnologías en las redes de aprendizaje. En M. L. Almenzar, *Libro de actas de las IX Jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones Educativas* (pp. 251-260). Granada: Grupo Editorial Universitario.

Arroyo, I. (2003). Entretenimiento inteligente ó consumo infantil en los programas contenedor. *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, 4, pp. 1-6.

Castro, K. & Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación. Historia y compilación de técnicas de producción*. Quito: Ciespal.

COMFER (2000). *Una cuestión preliminar al análisis de contenidos de los dibujos animados*. Buenos Aires: Comité Federal de Radiodifusión.

Fernández Gómez, E. (2012). La programación infantil y juvenil de la televisión pública española: ¿oferta generalista o temática? El paso de la 2 a Clan TVE. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 18, pp. 313-323.

Fuenzalida, V. (2008). Cambios en la relación de los niños con la televisión. *Revista Comunicar*, vol. XV, núm. 30, pp. 49-54.

Gómez Lavilla, A. (2001). La programación infantil y juvenil en televisión. *Revista P y M*, 261, pp. 32-35.

Granado, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Revista Comunicar*, 20, pp. 155-158.

Hueso, A. & Cascant, M. J. (2012). *Cuadernos docentes en procesos de desarrollo*. Valencia: Ed. Univesitat Politècnica de València.

Kirkorian, H; Wartella, E; Anderson, D. (2008). Media and Young children's learning. *Future Child*, vol. 18, núm. 1, pp. 39-61.

*Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa.* BOE núm. 187, de 6 de agosto de 1970, pp. 12.525-12.546.

*Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.* BOE núm. 106, de 4 de mayo de 2006.

Llorent, V. & Marín, V. (2014). La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación Infantil. Una propuesta teórica. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol. 12, núm. 1, pp. 73-82.

Llonch, N. et al. (2013). The Simpson y el estudio de las raíces inmigrantes en el aula: una experiencia como docentes y discentes de la formación de graduados en educación primaria. En J.J. Matarranz et al. (eds), *Medios de comunicación y pensamiento crítico. Nuevas formas de interacción social*. Alcalá de Henares: universidad de Alcalá, pp. 107-119.

Marín, V. (2011). La televisión ¿medio para el desarrollo de la educación infantil? *Revista Educatio Siglo XXI*, vol. 29, núm. 1, 2011, pp. 345-360.

Morales, X.; Chacón, P.; Soto, P. (2014). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años. Una perspectiva semiótico – cultural. *Revista Escuela Abierta*, 17, pp. 65-84.

Paz Rebollo, M. A. & Martínez, L. (2013). Nuevos Programas Para Nuevas Realidades: La Programación Infantil y Juvenil En TVE (1969-1975). *Journal of Spanish Cultural Studies*, 14. 3, pp. 1-16.

Paz, M. A. & Mateos-Pérez, J. (2015). Impact of Political Transition on Spanish Television for Children and Young People. *Revista Television & New Media*, 19, pp. 1-6.

Pereira, S. (1996). Educar para un uso crítico de la televisión en Educación Infantil. *Revista Comunicar*, 6, pp. 69-72.

Pereira. C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Barcelona: PPU.

Pérez Ornia, J. & Nuñez, L. (2006). Lo que los niños ven en la televisión. *ZER. Revista de Estudios de Comunicación*, vol.20, p. 135.

Rajadell, N; Pujol, M. A; Violant, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Revista Comunicar*, 25, pp. 1-13.