



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Magisterio en Educación Infantil

“EL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA PARA EL
FOMENTO DE VALORES POR MEDIO DE LA
ANIMACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL”

“The area of Plastic Arts for the promotion of values
through animation in Pre-school Education”

Autor/es

Paula Mata Vallés

Director/es

Nora Ramos Vallecillo

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2020

ÍNDICE

1	RESUMEN	7
2	INTRODUCCIÓN	9
3	JUSTIFICACIÓN	10
4	OBJETIVOS	11
5	MARCO TEÓRICO.....	12
5.1	Evolución de los dibujos animados	12
5.2	Características de los dibujos animados	16
5.2.1	Estilo	17
5.2.2	El dibujo y la línea	18
5.2.3	El color y el espacio.....	19
5.2.4	Angulación.....	21
5.2.5	Valor estético	22
5.2.6	La temática.....	22
5.2.7	El significado de los dibujos animados para los niños y las niñas	24
5.3	La infancia y la televisión.....	25
5.4	La influencia de la televisión en los niños y en las niñas	27
5.5	Las series infantiles y la transmisión de valores.....	31
5.6	El uso de los dibujos animados como recurso didáctico en las aulas de Educación Infantil	36
5.7	Conclusiones finales del marco teórico	38

6 PROPUESTA: LISTADO DE DIBUJOS Y PELÍCULAS ANIMADAS RECOMENDADAS COMO RECURSOS PARA TRABAJAR EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	39
6.1 Bloque I: Dibujos Animados	40
6.1.1 Pregunta a los StoryBots (2016).....	40
6.1.2 Fiesta de palabras o Fabuloso Vocabulario (2016).....	42
6.1.3 Beat Bugs (2016)	43
6.1.4 Doctora Juguetes (2012).....	44
6.1.5 Jelly Jamm (2011).....	45
6.1.6 Zoobabu (2011).....	47
6.1.7 Saari (2007).....	48
6.1.8 Mamá Mirabelle (2007)	49
6.1.9 Juan y Tolola (2005).....	50
6.1.10 Little Einsteins (2005)	51
6.1.11 Pocoyó (2005).....	52
6.1.12 Peppa Pig (2004).....	53
6.1.13 Hamtaro (2000).....	55
6.1.14 Dora, la exploradora (1999).....	56
6.1.15 Caillou (1997).....	57
6.2 Bloque II: Películas de animación	58
6.2.1 Klaus (2019)	59
6.2.2 Del revés “Inside Out” (2015)	60

6.2.3	Ponyo en el acantilado (2008)	61
6.2.4	Spirit: el corcel indomable (2002)	63
6.2.5	El gigante de hierro (1999)	64
6.2.6	Balto: la leyenda del perro esquimal (1995).....	65
6.2.7	Mi vecino Totoro (1988).....	66
6.2.8	En busca del valle encantado (1988)	67
7	PAUTAS DE TRABAJO CON DIBUJOS Y PELÍCULAS ANIMADAS PARA LOS DOCENTES	74
8	PROPUESTA DE DISEÑO DE ACTIVIDADES PARA EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL EMPLEANDO RECURSOS AUDIOVISUALES	78
8.1	Secuencia a seguir por el docente para el diseño de las actividades	81
8.2	Propuesta de actividades.....	83
9	CONCLUSIONES	104
10	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	107
11	ANEXOS.....	115

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. "Efectos negativos y positivos de la televisión en los menores".....	29
Tabla 2. "Recapitulación de las animaciones propuestas"	69
Tabla 3. "Aprendizaje Basado en Proyectos: La amistad a través de la animación y la expresión plástica"	83

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. "Las Pantomimas Luminosas" y el Teatro Óptico.	12
Ilustración 2. "Fantasmagorie".	12
Ilustración 3. "Gertie, el dinosaurio".	12
Ilustración 4. "El gato Félix".	13
Ilustración 5. "Betty Boop".	13
Ilustración 6. "Mickey Mouse primera aparición en 1928".	14
Ilustración 7. "Blanca Nieves y los siete enanitos".	14
Ilustración 8. "Los Looney Tunes".	14
Ilustración 9. "Tom y Jerry".	15
Ilustración 10. "Barrio Sésamo".	15
Ilustración 11. "Escena de la película: El viaje de Chihiro".	15
Ilustración 12. "Batman y Joker".	17
Ilustración 13. "Kids Next Door (1998), ejemplo de línea negra que delimita el dibujo".	18
Ilustración 14. "Tom aplastado contra las escaleras, de la serie Tom y Jerry".	23

Ilustración 15. "El coyote antes de caer por un precipicio, de la serie El Coyote y el Correcaminos".....	23
Ilustración 16. "Los picapiedra (1960), ejemplo de serie didáctica".....	31
Ilustración 17. "Winnie the Pooh (1988), ejemplo de serie psicológica".....	32
Ilustración 18. "Fabuloso Vocabulario (2016), ejemplo de serie lingüística".....	32
Ilustración 19. "La vuelta al mundo de Willy Fog (1983), ejemplo de serie etnológica".....	32
Ilustración 20. "Los caballeros del Zodíaco, anime con violencia fantástica".....	34
Ilustración 21. "X-men, serie con violencia fantástica".	34
Ilustración 22. "Shin-chan, anime con violencia real-caricaturizada".	35
Ilustración 23. "Los Simpson, serie con contenido para adultos".	36
Ilustración 24. "Storybots".	40
Ilustración 25. "Word Party".	42
Ilustración 26. "Beat Bugs".	43
Ilustración 27. "Dcotor Juguetes".	44
Ilustración 28. "Jelly Jamm".	45
Ilustración 29. "Zoobabu".	47
Ilustración 30. "Saari".	48
Ilustración 31. "Mamá Mirabelle".	49
Ilustración 32. "Juan y Tolola".	50
Ilustración 33. "Little Einsteins".	51
Ilustración 34. "Pocoyó".	52
Ilustración 35. "Peppa Pig".	53

Ilustración 36. "Hamtaro".....	55
Ilustración 37. "Dora, la exploradora".....	56
Ilustración 38. "Caillou".....	57
Ilustración 39. "Póster película: Klaus".	59
Ilustración 40. "Póster película: Del revés (Inside Out).....	60
Ilustración 41. "Póster película: Ponyo en el acantilado".	61
Ilustración 42. "Póster película: Spirit, el corcer indomable".	63
Ilustración 43. "Póster película: El gigante de hierro".	64
Ilustración 44. "Póster película: Balto, la leyenda del perro esquimal".	65
Ilustración 45. "Póster película: Mi vecino Totoro".....	66
Ilustración 46. "Póster película: En busca del valle encantado".	67
Ilustración 47. "Póster película: El príncipe de Egipto".....	76
Ilustración 48. "Escena final donde se refleja el valor de la amistad de la película: En busca del valle encantado".	90
Ilustración 49. "Hamtaro, escena donde se refleja el valor de la amistad, primera temporada episodio 16: Recupérate, Laura".	90
Ilustración 50. "Fotograma episodio 1x03 Peppa Pig, La mejor amiga".	93
Ilustración 51. "Fotograma episodio 1x03 Peppa Pig, La mejor amiga".	93
Ilustración 52. "Fotograma escena final de la película: Spirit, el corcel indomable".	95

1 RESUMEN

En nuestra sociedad, la televisión es el medio audiovisual favorito de los escolares y, a través del mismo, reciben una gran cantidad de información de los contenidos que visionan y consumen, es decir, de la animación. Como docentes, debemos incorporar la televisión en el ámbito escolar como otro aspecto más de la realidad en la que vivimos. Este Trabajo de Fin de Grado tiene por objetivo el análisis de las características de la animación en cuanto a su diseño gráfico y su gran poder de influencia en la infancia, concretamente en la etapa de Educación Infantil. El método empleado ha sido un estudio, en el que se han analizado las características de los dibujos animados en términos gráficos, su influencia en los escolares, su transmisión de valores y sus posibilidades como recurso didáctico en las aulas. A partir de ese estudio, se ha realizado una selección representativa de diferentes series y películas animadas atendiendo al tipo de animación, a los valores que difunde, así como al estilo gráfico que las representa. Como resultado, se ha obtenido un listado con propuestas de animaciones que se recomiendan como recurso para trabajar en las aulas. A partir de estos datos, se ha diseñado un Proyecto de Aprendizaje con actividades para el aula de Educación Infantil empleando la animación y la expresión plástica como recursos principales. Posteriormente, se han establecido unas conclusiones sobre las relaciones entre la enseñanza a través de la educación artística y las animaciones, pues las últimas tendencias artísticas están abiertas a todo tipo de materiales, entre ellos los recursos audiovisuales. Finalmente, se ha reflexionado acerca de la necesidad de mejorar la formación de los futuros profesionales de la educación en este campo y de renovar los contenidos y la metodología de las aulas, incorporando la televisión como recurso didáctico en las escuelas.

Palabras clave: Animación | Televisión | Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) | Expresión plástica y artística | Valores | Educación Infantil

ABSTRACT

In our society, television is the favourite audio-visual medium for schoolchildren and, through it, they receive a large amount of information about the content they watch and consume, which is animation. As teachers, we must incorporate television into the school environment as another aspect of the reality in which we are living. This Final Degree Project is aimed to analyse the characteristics of animation in terms of its graphic design and its great power of influence on childhood, specifically in the Pre-school Education stage. The method used has been a study, in which the characteristics of cartoons have been analysed in graphic terms, their influence on schoolchildren, their transmission of values and their possibilities as a didactic resource in classrooms. From this study, a representative selection of different animated series and films has been made based on the type of animation, the values it disseminates, as well as the graphic style that represents them. As a result, a list has been obtained with animation proposals that are recommended as a resource to work in the classrooms. From these data, a Learning Project has been designed with activities for the Pre-school classroom using animation and plastic expression (Art) as the main resources. Subsequently, some conclusions have been established on the relationship between teaching through arts education and animations, since the latest artistic trends are open to all kinds of materials, including audio-visual resources. In the end, the need to improve the training of future education professionals in this field and to renew the contents and methodology of the classrooms has been reflected on, incorporating television as a didactic resource in schools.

Keywords: Animation | Television (TV) | Project Based Learning (PBL) | Plastic and Artistic expression (Arts) | Values | Pre-school Education

2 INTRODUCCIÓN

En la sociedad contemporánea, las tecnologías de la información y de la comunicación (TICs) ocupan un lugar privilegiado en las vidas de los seres humanos, y esto incluye a los menores. En especial, el medio televisivo es el preferido por los más pequeños y pequeñas, los cuales son capaces de pasarse horas sentados enfrente de la pantalla del televisor. Por ello, en nuestra sociedad actual, los niños y las niñas reciben una gran cantidad de información a través de la televisión.

Este medio audiovisual ejerce una gran influencia en la infancia, debido a que los escolares construyen asociaciones y producen significados a partir de la atractiva y persuasiva transmisión de contenidos que ofrece la televisión. El niño y la niña son receptores activos, ya que están continuamente aprendiendo de los programas que observan los cuales son, en su gran mayoría, dibujos animados y películas de animación.

Las animaciones, ya sean en formato de series o de películas, son los géneros que mayor influencia ejercen sobre la infancia, ya que sus personajes están pensados para hacer de modelos o de guías para los más pequeños y pequeñas, a través de la transmisión de diversos valores que los caracterizan. Además, los menores ven en ellas a sus personajes favoritos, sus héroes y heroínas, en definitiva, aquello en lo que les gustaría convertirse o lo que les gustaría llegar a ser.

Los docentes y maestros y maestras de Educación Infantil debemos tomar consciencia de que la sociedad actual está muy mediatizada y, por ello, resulta imprescindible trabajar con el alumnado empleando como recurso la animación, para fomentar el desarrollo de un espíritu crítico y aprender a diferenciar entre los contenidos que enseñan de manera lúdica y placentera, transmitiendo valores y moralidad; de los que contenidos que, por el contrario, transmiten conductas violentas e inadecuadas.

3 JUSTIFICACIÓN

La elección de esta temática se debe a que, conforme avanza la sociedad, también lo hacen los medios de comunicación y las tecnologías. En la actualidad, es muy común observar a niños y niñas, ya sea por la calle o en los propios hogares, que poseen un gran repertorio de aparatos electrónicos.

Esto supone que los menores pueden estar una gran cantidad de horas expuestos a contenidos audiovisuales y, en concreto, a la animación. La televisión tiene un gran poder educativo y de influencia social, además, es algo que logra fascinar a niños y niñas, ya que permite conocer a través de la imaginación, la fantasía, la ilusión y la diversión (González, Gómez, & Domínguez, 2018). Más aún, es en los más pequeños y pequeñas en los que surge el efecto de la imitación y de la identificación con los personajes que aparecen en los diversos programas que visualizan.

Este efecto puede resultar muy positivo, siempre y cuando esta influencia transmita unos modelos de conducta y valores adecuados para los niños y las niñas, que están en un proceso de continuo aprendizaje. Sin embargo, la televisión puede mostrar violencia y agresividad, lo que puede influir en las conductas de los escolares, formando unos modelos de referencia basados en unos comportamientos disruptivos a imitar durante la infancia.

En definitiva, en este trabajo se pretende recalcar el poder y el valor educativo de la televisión y, en concreto, de la animación durante la infancia puesto que, si se emplea de la forma adecuada, puede ser un medio y un recurso idóneo para el aprendizaje por su capacidad de influir en los menores, en este caso, de Educación Infantil.

4 OBJETIVOS

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo el análisis de las características de la animación en cuanto a su diseño gráfico y su gran poder de influencia en la infancia. Asimismo, se pretenden señalar las posibilidades que ofrecen los dibujos y las películas de animación para tratar contenidos, tanto educativos como en valores, adecuados para la etapa de Educación Infantil y, con ello, proponer una serie de animaciones que sirvan como recursos para enseñar en esta etapa de la infancia y que se separan de otras cuya temática y personajes emplean conductas violentas y disruptivas.

Para ello, se pretende realizar una propuesta o lista de recomendación con recursos animados apropiados para emplear en las aulas de Educación Infantil, basándonos en los valores que transmiten. Del mismo modo, se propondrán unas pautas de trabajo para los docentes con dichos recursos y se diseñarán unas sesiones a partir de esa selección de dibujos y películas animadas para esta etapa.

Para cumplir estos objetivos, previamente se van a analizar una serie de características o criterios que debemos tener en cuenta a la hora de decidir si unos recursos como estos son convenientes o, por el contrario, si resultan inapropiados para los niños y las niñas que se encuentran en este rango de edad.

5 MARCO TEÓRICO

5.1 Evolución de los dibujos animados

Tal y como expone Ruiz (1995), el origen de los dibujos animados se asocia al francés Emile Reynaud (1844-1918), quien desde 1893 comenzó a crear su gran obra titulada “*Autor de una Cabina*” y sus relatos artesanales “*Las Pantomimas Luminosas*”, considerados los precursores de la animación.

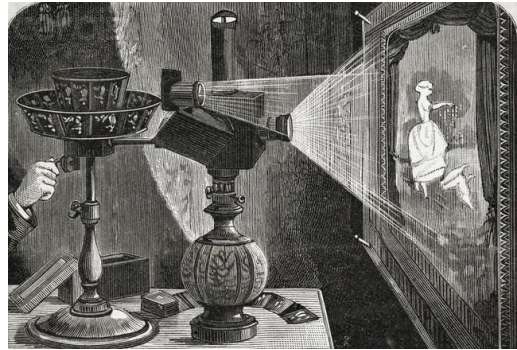


Ilustración 1. “*Las Pantomimas Luminosas*” y el Teatro Óptico.

Fuente: <https://www.anfrix.com/2007/07/la-historia-de-los-dibujos-animados-ii-parte/>

Posteriormente, aparecieron dos figuras de gran relevancia, el francés Emile Cohl (1857-1938) y el estadounidense Winsor McCay (1867-1934), quienes hicieron evolucionar el mundo de la animación. Por su parte, Emile Cohl publicó varias caricaturas en la revista “*El Gato Negro*” y trabajó en la gran firma cinematográfica Gaumont. En 1908, lanzó su primera película animada titulada “*Fantasmagorie*” y, después, realizó una serie de cortos con “*Fantoche*” como héroe protagonista. Entre 1912 y 1914, realizó varias obras en América del Norte. Sus dibujos se caracterizan por la simpleza y por poseer una ironía muy sutil.



Ilustración 3. “*Fantasmagorie*”.

Fuente: <https://www.filmaffinity.com/es/film/89695.html>



Ilustración 2. “*Gertie, el dinosaurio*”.

Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Gertie_the_Dinosaur

Por otra parte, y como resultado del gran desarrollo tecnológico de Estados Unidos, Winsor McCay lanzó en 1909 la

película titulada “*Gertie, el dinosaurio*”, la cual se convirtió en la primera película animada de Norteamérica, con unos trazos muy simples. McCay fue el promotor de la técnica de los ciclos, la cual consiste en la repetición de una misma serie de celuloides para reproducir los movimientos, reduciendo la cantidad de dibujos a realizar. Fue un gran avance que situó a esta técnica de animación en unas condiciones muy similares a las que poseemos a día de hoy, logrando unos movimientos con un gran acabado.

El gran avance de las tecnologías permitió el auge de los personajes animados. Entre los pioneros de los dibujos animados se encuentran: Pat Sullivan (1887-1933) y Otto Messmer (1892-1983), los hermanos Fleischer y Walt Disney (1901-1966).



Ilustración 4. "El gato Félix".

Sullivan y Messmer, por su parte, lanzaron en 1917 la figura del Gato Félix, que poseía un gran dinamismo y se asemejaba a los “comics”, los cuales estaban teniendo un gran

Fuente:

https://gatopedia.fandom.com/es/wiki/El_gato_F%C3%A9lix

auge en Estados Unidos. Este personaje fue el primero que pasó del comic al cine y alcanzó una fama y reconocimiento universales.



Ilustración 5. "Betty Boop".

Fuente:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop_\(serie\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop_(serie))

Los austriacos Max (1883-1972) y Dave Fleischer (1894-1979), crearon a “*Popeye*” en 1929 y, más tarde, a “*Betty Boop*” (1930). Estos hermanos crearon personajes que alcanzaron gran popularidad, lo que les convertía en unos grandes competidores de Walt Disney.

Por su parte, Walt Disney produjo entre 1923 y 1927 una serie de cortos bajo el nombre de "Alice in Cartoonland". En 1928, el sonido fue incorporado al cine, lo que hizo posible que creara al famoso ratón "Mickey Mouse". Fue a partir de entonces cuando los estudios Disney alcanzaron una buena posición en el mercado, convirtiéndose así en un modelo para otras productoras de animación y para la fantasía infantil,

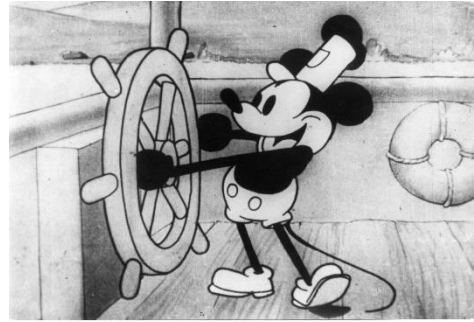


Ilustración 6. "Mickey Mouse primera aparición en 1928".

Fuente:
<https://www.pinterest.de/pin/548383692117817295/>

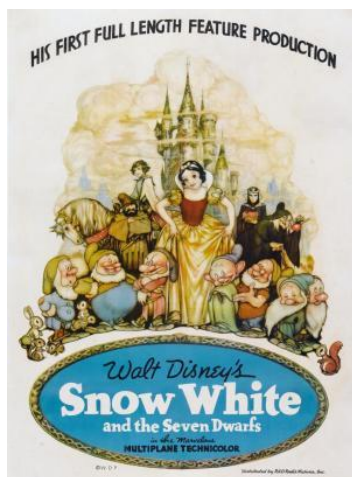


Ilustración 7. "Blanca Nieves y los siete enanitos".

Fuente:
<https://www.ecartelera.com/peliculas/blancanieves-y-los-siete-enanitos/>

además de un verdadero ídolo de masas. Posteriormente, Disney se involucró en la planificación y producción del primer largometraje de animación de la historia del cine "Blanca Nieves y los siete enanitos" (1937). A partir de este momento, los posteriores largometrajes que realizaría Disney se convertirían en los más prestigiosos y con un gran potencial lucrativo, dejando atrás el mercado de los cortos, el cual estaba desapareciendo, para dejar paso a la época de los dibujos animados. Por desgracia, con

la llegada de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), terminó la época de oro de Walt Disney en la historia de la animación.

A partir de 1940, surgieron grandes competidores para los Estudios Disney, como William Hanna (1910-2001) y Joseph Barbera (1911-2006), los creadores de los famosos personajes "Tom y Jerry" (1940). Un tiempo después, también crearían otros dibujos animados, tales como "Huckleberry Hound" (1958) y "Los Picapiedra" (1960) y demás. Entre

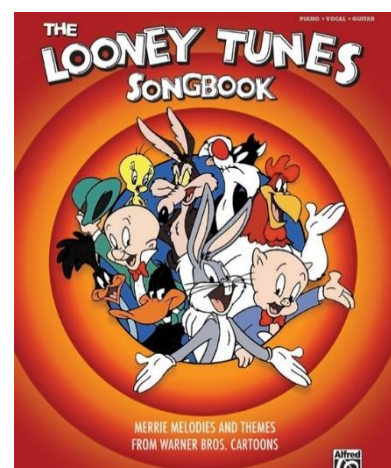


Ilustración 8. "Los Looney Tunes".

Fuente:
<https://www.amazon.es/Looney-Tunes-Songbook-Alfred-Music/dp/0739071203>

otros competidores se encontraban “Porky Pig” (1935) y “Piolín y Silvestre” (1946) de Friz Freleng (1906-1995) perteneciente a los Estudios Warner Bros; el conejo “Bugs Bunny” y el “Pato Lucas” (ambos creados en 1939), “Pepe Le Pew” (1945) y “El Coyote y el Correcaminos” (1949), de Chuck Jones; las “Urracas Parlanchinas” (1946) creadas por Paul Terry; y “Caricaturas de Superman” (1943), de los hermanos Fleischer. Además del apogeo de los Terrytoons, de Paul Terry (1887-1971).

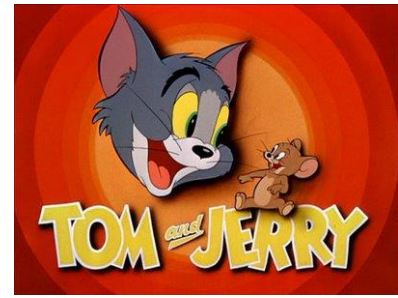


Ilustración 9. "Tom y Jerry".

Fuente:
<https://www.tomshw.it/culturapop/tom-and-jerry-trama-e-cast-del-film-live-action/>



Ilustración 10. "Barrio Sésamo".

Fuente:
<https://www.youtube.com/watch?v=hlgmHqx3t4A>

En otras partes del mundo también se lanzaban otras propuestas. En España concretamente, fueron muy populares las series infantiles animadas con muñecos o marionetas de trapo o cartón, un buen ejemplo de esta idea es la serie infantil de 1969, “Barrio Sésamo” o, más actual, el programa de títeres de 2003, “Los Lunnis”.

Sin embargo, el verdadero auge de los dibujos animados vendrá de la mano de Japón, con el fenómeno cultural llamado “Anime”, animación por ordenador que logra crear un mundo fantástico con una gran variedad de efectos especiales; o el desarrollo del “Manga”, una combinación de las ilustraciones tradicionales japonesas y el cómic estadounidense. En 1980, de la mano de Isao Takahata (1935-2018) y Hayao Miyazaki (1941), surgirán las series de animación “Heidi” en 1974 y “Marco” en 1976. En 1985, ambos fundaron el estudio Ghibli de animación



Ilustración 11. "Escena de la película: El viaje de Chihiro".

Fuente:
https://www.eldiario.es/cultura/cine/Chihiro-claves-pelicula-animacion-XXI_0_628887284.html

especializada en largometrajes cinematográficos, del cual surgieron películas como: “*Mi vecino Totoro*” en 1988, “*La princesa Mononoke*” en 1997 o “*El viaje de Chihiro*” en 2001.

5.2 Características de los dibujos animados

Siguiendo la teoría de Jean Piaget (1896-1980) acerca de los procesos de asimilación y acomodación y los períodos del desarrollo cognitivo o los procesos mentales del niño y la niña, sabemos que el juego es una actividad propia de la infancia y en él se manifiestan los procesos de asimilación y acomodación.

La asimilación consiste en la incorporación de la realidad a los esquemas que el individuo disponga. A medida que el niño o la niña crecen, surge la acomodación, que es el ajuste de los esquemas de los que dispone el individuo a la realidad. Estos procesos los podemos apreciar en el juego simbólico, cuando el niño o la niña utilizan un objeto como si fuese otro (asimilación) o cuando el niño o la niña emplean un objeto más ajustado a la realidad (acomodación).

En los pequeños y las pequeñas encontramos una asimilación egocéntrica, se identifican con las imágenes para, posterior y progresivamente, ir transformando ese pensamiento en intuición y, finalmente, a los siete años logran la objetivación de la realidad, a través de la formación de conceptos y la organización del pensamiento lógico. Por ello, el niño y la niña logran establecer una relación profunda con los dibujos animados, entiende en imágenes gracias a la condición simbólica de su pensamiento (Piaget J. , 1977).

Los dibujos animados resultan un medio audiovisual muy atractivo para los niños y las niñas los cuales, debido a sus características psicológicas, crean una profunda relación con los dibujos animados. A través de ellos, se transmiten mensajes y modelos que la audiencia infantil

puede interiorizar, se identifican y logran empatizar con los protagonistas de las historias y con los valores que estos representan.

Tal y como queda reflejado, podemos comprender la atracción que sienten los más pequeños y pequeñas por los dibujos animados, ya que les ofrecen todo un mundo estrambótico, lleno de fantasía e, incluso, absurdo. “Absurdo que para el niño no lo es. Para nosotros resulta de la desconexión o desproporción entre causa y efecto y nos es perceptible por experiencia previa. Para la infancia, al faltar este presupuesto, falta la conceptualización y no es sino un ingrediente más que ingresa a satisfacer y oxigenar su afán lúdico” (Sepúlveda, 1968, pág. 4).

5.2.1 Estilo

El estilo de los dibujos animados "en gran parte está inspirado en el folklore y en la literatura antigua (leyendas, parábolas, fábulas, tradiciones, mitos, cuentos de hadas, etc.)" (Halas & Manvell, 1976, págs. 61-68). Con ello, transmiten ciertas ideas o roles de diferentes personajes a la audiencia, como por ejemplo: el héroe y el antihéroe, el bien y el mal, la vida y la muerte, y otros muchos arquetipos. Más aún, los personajes están tipificados, es decir, representan “tipos” humanos característicos gracias a los rasgos y expresiones faciales, lo que permite al niño y a la niña captarlos a gran velocidad.



Ilustración 12. "Batman y Joker".

Fuente:
<https://latam.ign.com/joker/65244/news/joker-asi-se-veria-arthur-fleck-en-la-serie-animada-de-batman>

El estilo de los dibujos animados puede variar mucho dependiendo de los animadores de las series y de las películas, ya que pueden emplear figuras lineales, un estilo más redondeado, destacando la importancia de los detalles de los fondos, con mayor realismo,

dibujando figuras bidimensionales que se muestran tal y como son, etc. En definitiva, cada producción puede ser innovadora y creativa, a su propio estilo (Castro & Sánchez, 1999).

La animación es “el lenguaje visual universal, que presenta un mensaje de forma compacta y firme, gracias a que es la visualización de la música y de la poesía” (Engler, 2015, pág. 120). Al realizar una animación, se les da movimiento y vida a los personajes que en ella aparecen.

5.2.2 El dibujo y la línea

Si hablamos del dibujo en la animación, es importante destacar su esquematismo, que se caracteriza por representar los objetos a través de unos trazos muy simples y simbólicos que no buscan el realismo. Esta característica de los dibujos animados está muy relacionada con el dibujo infantil.

Lowenfeld (1903-1960) define el esquema como la “manifestación del concepto a que ha llegado el niño en relación a las cosas” y, en su libro *Desarrollo de la capacidad creadora* dividió las etapas de la representación de la realidad en el dibujo infantil en una primera etapa pre-esquemática (de los 4 a los 7 años) y en una segunda etapa esquemática (de los 7 a los 9



Ilustración 13. "Kids Next Door (1998), ejemplo de línea negra que delimita el dibujo".

Fuente:

<https://www.amazon.com/Codename-Kids-Next-Door-Season/dp/B0814FY5HF>

años). Por ello, se puede encontrar una estrecha relación entre la edad infantil, su representación de la realidad y los dibujos animados.

Por otra parte, encontramos en los dibujos animados una línea negra que rodea a los personajes, marcando el dibujo en sí mismo, haciendo que se pueda

identificar de manera clara y nítida gracias, también, al color plano de los personajes. Todo ello favorece la claridad perceptual (Ivelic, 2017).

La línea es el fundamento de las formas (curva, recta, fina, gruesa, etc.) y, según estas formas, tendrá un significado u otro. Además, marca un límite para el movimiento y, es la que nos permite crear perspectiva, dimensiones, figuras geométricas, símbolos, etc. Junto a la línea, el movimiento es el origen de cualquier animación (Castro & Sánchez, 1999).

5.2.3 El color y el espacio

Castro y Sánchez (1999) señalan que el color de los dibujos animados permite una gran variedad de posibilidades estéticas. Es importante que el color este en armonía con la atmósfera del dibujo. El valor estético es un rasgo fundamental de las series animadas.

La elección de los colores es uno de los procesos finales de la producción y, se realiza tras el diseño de los personajes, ya que estos formarán parte de su caracterización. Añadir el color a los dibujos animados es uno de los procesos más costosos de la producción, debido al tiempo que requiere.

El color es lo primero que capta el ojo humano y, por lo tanto, posee gran relevancia a la hora de captar la atención de los espectadores, no se trata de una simple decoración. El uso del color, su significado y las emociones que transmite han sido objeto de estudio en numerosas ocasiones. Por un lado, encontramos colores que representan significados comunes a nivel global, como puede ser el azul para el cielo o el mar y el verde para la hierba, entre otros. Por otro lado, encontramos colores que su significado depende de las características individuales de cada ser humano, como por ejemplo de su contexto social, de sus valores, de su propia subjetividad a la hora de observar, etc.

Los significados que se comunican a través de los colores se deben a las tres dimensiones que posee el color (Castro & Sánchez, 1999):

- El matiz, el tono o el color, se trata de la cualidad que nos permite diferenciar a un color de otro (colores primarios, secundarios o terciarios).
- La saturación, la medida o la intensidad de un color, se trata de la pureza que posee un color. A mayor saturación, el color estará compuesto por más colores primarios y secundarios, estos suelen ser los más empleados por los animadores y los más aclamados por los más pequeños y pequeñas. Por otro lado, a menor saturación, mayor neutralidad cromática, es decir, nos acercamos más a colores compuestos por el blanco y el negro.
- El brillo o la luminosidad, se trata de la oscuridad y la luz, es decir, la cantidad de luz que refleja un color.

A la hora de emplear los colores en una animación, los profesionales aconsejan emplear colores brillantes para las acciones principales y, colores monocromáticos en acciones secundarias. También es importante mantener las mismas tonalidades de colores en un mismo objeto o personaje.

Los dibujos animados, en términos de espacio, logran una visión más aproximada a la del niño, una perspectiva más realista que otros programas, como las series con actores reales o las noticias, no pueden transmitir. En los dibujos animados, la relación de las figuras con los espacios implica que los personajes se acerquen a la pantalla, que se alejen de ella, que crucen la pantalla de forma diagonal e, incluso, que aparezcan en picado (vistos desde arriba hacia abajo) o en contrapicado (vistos desde abajo hacia arriba) (Ivelic, 2017). A través de estas impresiones, los dibujos logran transmitir diferentes efectos, como soledad, dominio, sometimiento, etc.

En los dibujos animados debe haber una riqueza espacial que permita al espectador sentir que participa y que forma parte del espectáculo. Cuando el espacio es bidimensional y en un único plano, hay una pérdida, reducción o anulación de las posibilidades estéticas del espacio, ya que se transforma en algo empobrecedor y mecánico. En la televisión, la participación se consigue gracias a las imágenes y la creación de profundidad. Esta característica es reforzada con el uso de los primeros planos en las figuras (Ivelic, 2017).

“El timing es un determinado tiempo y espacio que se da a una pose para revelar la actitud mental y emocional del personaje. En tanto las poses cuentan la historia, es el timing el que mantiene la intriga en la audiencia; desde esta óptica es más importante que las poses porque brinda al espectador una información específica acerca de la personalidad del actor” (Culhane, 1989, pág. 169).

5.2.4 Angulación

Según afirma Ivelic (2017), los dibujos se vuelven animados cuando, tras ser fotografiados con sus variantes que descomponen el movimiento, se proyectan convirtiéndose en un vídeo o en una película cinematográfica. La organización del movimiento y su sentido en los dibujos animados depende de la cámara, donde adquiere gran importancia el uso de los planos. Los principales tipos de plano según el encuadre son: el plano general, el plano figura, el plano americano, el plano medio, el plano medio-corto, el primer plano, el primerísimo primer plano y el plano detalle.

Dependiendo de los movimientos de la cámara, se puede lograr que el espectador vea las cosas desde el punto de vista de uno de los personajes. Posteriormente, todos los planos se montan en secuencias y escenas. Además, esta grabación de los dibujos animados va a

determinar el tiempo y el ritmo de los acontecimientos de la animación, esto incluye los sonidos, la música, los ruidos, las voces y los efectos especiales.

La música dentro de los dibujos animados presenta una función importante, ya que promueve la participación del niño o la niña y, en general, su estructura es simple, sencilla y repetitiva, lo que ayuda al niño a sentirse familiarizado con ella y a su rápida memorización. Las melodías suelen expresar los mismos sentimientos expresados por las imágenes e, incluso, ponerles un nuevo significado. En definitiva, la música y la narración colaboran en el desarrollo de lo que va a suceder, ofreciendo a los menores equilibrio y tranquilidad y, a la obra, un sello propio y una identidad (Ivelic, 2017).

5.2.5 Valor estético

El valor estético integra tanto lo sensible como lo inteligible, lo que sirve de estimulante para el niño debido a que desarrolla su intelecto, su imaginación y su sensibilidad. A través de la participación de estos elementos que posee el niño o la niña, se logra evitar la pasividad y la sobre-estimulación, es decir, se logra superar el hecho de que el público infantil tenga una actitud pasiva ante los diferentes programas, llegando a estar casi en un estado de “hipnotismo” frente a la pantalla de televisión (Ivelic, 2017).

5.2.6 La temática

Tal y como declara Ivelic (2017), el argumento más extendido dentro de los dibujos animados es la violencia. En muchas ocasiones, nos encontramos series que presentan elementos dirigidos hacia la audiencia adulta y no al público infantil, que son los principales consumidores de este tipo de programas.

Encontramos series fabulísticas, en las que se separa la materia de sus leyes físicas, es

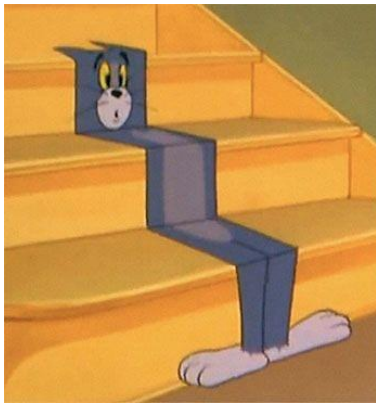


Ilustración 14. "Tom aplastado contra las escaleras, de la serie Tom y Jerry".

Fuente:

<https://www.creativosonline.org/blog/jerry-escultura.html>

decir, encontramos personajes que admiten en su propio cuerpo cualquier tipo de separación o división para, posteriormente, volver a unirse todos sus componentes sin ninguna complicación; o, personajes que son aplastados hasta convertirse en una lámina muy fina para, rápidamente, volver a su forma original.

En ciertas ocasiones, las leyes físicas dependen del

momento en el que el personaje toma conciencia de lo que está ocurriendo; por ejemplo, ante la caída por un precipicio, el personaje queda suspendido en el aire hasta que este advierte que debajo de él hay una caída y que no se encuentra en tierra firme. No obstante, la caída no resulta un problema, porque el personaje volverá a aparecer sin ningún daño y estará preparado para continuar e, incluso, para volver a caer.



Ilustración 15. "El coyote antes de caer por un precipicio, de la serie El Coyote y el Correcaminos".

Fuente:

<https://www.economista.es/mercados-cotizaciones/noticias/8710253/10/17/Se-acercan-los-mercados-al-Momento-Minsky-El-Coyote-y-el-Correcaminos-lo-explican-asi.html>

El público adulto comprende estas relaciones ilógicas de causa y efecto y le resultan divertidas, sin embargo, el público infantil no dispone de los esquemas mentales necesarios para la acomodación de estas relaciones, por lo que pueden llegar a considerar que estas leyes son aplicables a su propio cuerpo (Ivelic, 2017).

Por otro lado, hay otras series de animación que no muestran una distinción muy clara entre el bien y el mal, ya que no se logra distinguir quién es el verdadero villano y quién es la víctima debido a que, el personaje que en teoría es la víctima, posee una astucia que logra

alcanzar niveles malignos o diabólicos. Además, en multitud de ocasiones, se trata de animales que representan y desarrollan argumentos típicos de los seres humanos. Como resultado, este tipo de fábulas rompen la relación entre causa y efecto, en lugar de buscar la enseñanza (Ivelic, 2017).

5.2.7 El significado de los dibujos animados para los niños y las niñas

Ivelic (2017) enfatiza que los dibujos animados representan el mundo en movimiento, donde encontramos fantasía, simplicidad e ingenuidad, tal y como es el mundo infantil. Por todo ello, el dibujo animado contiene todas estas características y, las temáticas más apropiadas son las fábulas (obras en las que los animales hablan). Además, podemos encontrar otras más realísticas, cuando cuestiones típicas de la infancia son reflejadas en los dibujos. Los dibujos animados deben contener la fantasía y la sencillez de la infancia.

Los dibujos animados muestran la representación de la imagen mental que los niños y las niñas tienen de la realidad, por su temática y estilo, la banda sonora, el montaje, el color, la línea y el espacio, etc.

El dibujo animado se convierte así en: entretenimiento, diversión y en un valor estético. Lo estético es un saber simbólico que muestra la realidad con mucha creatividad y, por ello, está muy relacionado con el mundo interior de los más pequeños y pequeñas. Sin embargo, los dibujos animados pueden convertirse en un estímulo tanto positivo como negativo, dependiendo del uso que se hace de ellos y del tipo de producciones que se visualizan, ya que se pueden encontrar muchos programas infantiles que presenten factores de peligro para los niños y las niñas, según su consonancia con el mundo infantil.

5.3 La infancia y la televisión

Según libros y revistas de psicología y psiquiatría infantiles recientes, afirman que las generaciones actuales, las cuales crecen bajo la influencia de la televisión, poseen “un desvío del pensamiento racional lógico y sano, por una manifiesta inclinación a la falta de continuidad, a lo mágico y sobrenatural, por poner especial énfasis en lo sensorial y por la entrega al éxtasis de la música y de la droga” (Martínez, 2010, pág. 63). Además, en cuanto a los niños y las niñas se refiere, nos podemos encontrar con “conductas obsesivo-compulsivas, ansiosas y delirantes, semejantes a las de los cleptómanos, exhibicionistas y ludópatas” (Martínez, 2010, pág. 63).

En España en particular, según formula Martínez (2010), los menores dedican una gran cantidad de tiempo al consumo televisivo. Se ha llegado a calcular que el tiempo medio de visionado de la televisión en los hogares por parte de los pequeños y las pequeñas se encuentra entre tres y media o cuatro horas cada día. Este número de horas suele aumentar los fines de semana y los períodos festivos. Si hablamos en términos de edad, los escolares de entre dos a diez años son los mayores consumidores de contenido televisivo, descendiendo este tiempo de consumo hasta los quince años, donde se alcanza unas cifras semejantes a las de los adultos. Se calcula que, los escolares de entre dos y cinco años, pasan un total de veinticinco horas semanales ante la televisión.

Existen casos especiales, denominados “teleadicción”, que se dan cuando un niño pasa seis o más horas diarias delante del televisor. Estos casos experimentan conductas que “rayan casi en la anormalidad, ya que los chicos se recluyen en casa y, dentro de ésta, se aíslan en la habitación donde tienen la televisión, dejan de salir a jugar y a divertirse con los amigos y se sumergen en el mágico y falso mundo de los programas televisivos, con tal fuerza que pueden pasarse horas inmóviles, con la habitación en penumbra y una ruptura casi total con el mundo exterior, por lo que acaban desarrollando una personalidad extraña de gran introversión”

(Martínez, 2010, pág. 64). Asimismo, se ha demostrado la gran influencia y el efecto que la televisión tiene en los menores, “se ha comprobado que bebés de doce a veinticuatro meses son ya capaces de imitar, a veces sólo en veinticuatro horas, los gestos y actitudes que han visto en la TV” (Martínez, 2010, pág. 65).

Pero, ¿cuáles son los efectos que causa la televisión en los pequeños y en las pequeñas? Se ha comprobado, desde el punto de vista psicológico, que se da una “pérdida de la organización temporal y espacial, pues acaban por no enterarse de dónde se encuentran ni del tiempo que ha pasado” (Martínez, 2010, pág. 65). En ciertos casos puede incluso darse “retraso en la aparición del sueño, disminución de las horas de sueño nocturno y perturbación por ello de la vigilancia y atención diurnas” (Martínez, 2010, pág. 65).

Respecto al desarrollo intelectual del niño, en un principio se creía que la televisión ayudaría a su desarrollo e, incluso, que aceleraría el proceso, gracias a la gran cantidad de estimulación sensorial y psíquica que nos aporta. No obstante, estudios posteriores han comprobado que los menores necesitan más constancia y regularidad en las imágenes, con el objetivo de retenerlas en la memoria. Por ello, el visionado de manera excesiva de dibujos animados (el contenido más consumido por los más pequeños y las pequeñas) dificulta el mantenimiento de las imágenes en la memoria, perturba la atención acústica e, incluso, produce una gran tendencia hacia todo lo mágico, desviándose del pensamiento lógico y racional.

El Instituto Nacional de Salud Mental afirma que la violencia que los escolares perciben a través de la televisión provoca que sus comportamientos sean más agresivos, es decir, los niños y las niñas aprenden conductas violentas mediante los programas de televisión. Por ello, según dicen los especialistas, cuando los pequeños y las pequeñas se hagan más mayores y comiencen a tener opiniones propias, se dará una distorsión de los valores culturales y éticos, debido a que el niño “habrá visto por televisión más de treinta mil historias electrónicas y esta

gran cantidad de conocimientos fantásticos habrán creado ya una mitología cultural, con unas normas y creencias que determinarán comportamientos apartados de los valores éticos y morales que, aún no hace muchos años, eran el fundamento de la sociedad” (Martínez, 2010, pág. 68). Valores tales como la honradez, la empatía, la justicia, el valor del trabajo y la importancia de la familia, habrán sido sustituidos por la importancia del dinero y el enriquecimiento, la fuerza como herramienta para triunfar en la vida o pasar por encima de los demás para lograr objetivos propios.

Tras exponer una gran cantidad de aspectos negativos, puede parecer que la televisión no posee ningún aspecto positivo a destacar pero, al contrario, la televisión puede ser muy positiva. El televisor es un aparato que proporciona distracción, consuelo, compañía e, incluso, puede promover la relajación. Para los menores, de manera más específica, hay una gran variedad de programas infantiles que son un medio educativo, que les pueden enseñar “el amor a la naturaleza, a las bellas artes, a las costumbres de otros pueblos y razas, a la convivencia humana, al compañerismo, y que incluso facilita su aprendizaje escolar” (Martínez, 2010, pág. 69). Gracias a la televisión, los escolares pueden conocer el mundo que les rodea y, además de los dibujos animados, puede fomentar el gusto por programas culturales. Para finalizar, cabe destacar la importancia de la televisión como medio para el desarrollo lingüístico y cognitivo de los más pequeños y pequeñas.

5.4 La influencia de la televisión en los niños y en las niñas

Distintas corrientes teóricas han tratado de explicar la influencia de la televisión en el niño, las más relevantes son:

- El conductismo, que defiende sus efectos en los niños y las niñas basándose en la imitación de sus contenidos (Lovaas, 1961) (Walters & Willons, 1968).

- El funcionalismo, que constata la influencia que ejerce el medio sobre el individuo según sus circunstancias personales, psicológicas y sociales (Katz & Foulkes, 1962) (Piaget J. , 1977) (Luria, 1978) (Vygotski, 1984).
- La genética cultural, que argumenta que las preferencias o elecciones de un individuo están influenciadas por el entorno cultural en el que vive y la adaptación del individuo a el mismo (Del Río & Álvarez y Del Río, 2004).

La influencia del medio televisivo en los menores no se produce únicamente cuando están sentados frente a la pantalla, debido a que construyen asociaciones y producen significados a través de los mensajes televisivos que se traspasan a otros momentos de la vida de los pequeños y las pequeñas. Frente a la pantalla de televisión, el niño y la niña está constantemente aprendiendo de cualquier programa, ya sea dirigido hacia los menores o hacia los adultos. Tal y como indica Bartolomé Crespo (1998), a los niños y las niñas les influencia la televisión de manera distintas a los adultos, esto se debe a su estado de evolución cognitiva. No obstante, esta pantalla puede resultar un peligro, puesto que los menores suelen mirar los programas con una actitud pasiva, lo que favorece que su conexión con la imagen cuando todavía poseen inmadurez tanto en términos intelectuales como afectivos.

Palmer (1986) remarca la importancia de la televisión en la vida del niño y la niña como mediadora de la realidad y la ilusión y como un recurso indispensable de sus actividades. “La televisión es considerada como el medio de mayor incidencia dentro del proceso de socialización. Los menores aprenden de la televisión: esta suministra información, presenta modelos de conducta, transmite formas de ser, ofrece valores e ideales, promueve gustos, modas y costumbres” (Ander-Egg, 1996, pág. 67). Según Ander-Egg (1996), la televisión hace a los niños y las niñas: más pasivos, más consumistas, menos comunicativos y menos sensibles.

Siguiendo la teoría de socialización comunitaria de Milton H. Erickson (1901-1980), entre los dos y los seis años, los niños y las niñas perfeccionan sus sentimientos de preferencia hacia las personas significativas de su vida, y es a través de este proceso cuando los menores se apropian de las destrezas necesarias relacionadas con el comportamiento en la sociedad. Posteriormente, entre los cuatro y los cinco años, el niño y la niña establece unas costumbres permanentes y las cualidades emocionales, gracias al papel fundamental de la imitación y la identificación.

El primer mecanismo que desarrollan los menores para el aprendizaje es la imitación, ya incluso desde los primeros meses de vida. Por ese motivo, no es de extrañar que sean muy habilidosos a la hora de imitar y que no solo imiten a las personas que les rodean, sino también a las personas o personajes que ven en la televisión. La gran mayoría de los niños y las niñas no imitan enteramente lo que ven, simplemente seleccionan ciertas conductas, actitudes, valores o imágenes (Aldea Muñoz, 2004).

A continuación, tal y como se muestra en la Tabla 1, se van a reflejar los efectos tanto negativos como positivos de la televisión en los menores:

Tabla 1. "Efectos negativos y positivos de la televisión en los menores"

EFFECTOS NEGATIVOS	EFFECTOS POSITIVOS
Aprenden a resolver problemas usando la violencia y agresión.	Permite entretenimiento y conocimiento, no se debe eliminar por completo.
Más agresivos y pesimistas, menos imaginativos y empáticos.	Algunos programas fomentan la educación y la imaginación.
Un camino hacia la obesidad.	Existen programas con valor educativo.

Disminuye el rendimiento escolar.	Importancia de comentar los contenidos con los niños y las niñas, fomentando el espíritu crítico.
Exaltación del individualismo, énfasis por el dinero y los bienes económicos.	Permite: conocer el mundo, viajar, aprender geografía y costumbres de otros pueblos, aficionarse a las manualidades, etc.
Formación de imágenes estereotipadas (género, profesiones, grupos étnicos, etc.).	Poderoso instrumento de enseñanza para potenciar valores y reforzar hábitos.
No ofrece educación sexual.	
Crea adicción.	
Disminuye el tiempo disponible para: recreación (jugar), conversación e intercambio de opiniones, lectura y deporte.	
Fomenta la demanda de posesiones materiales.	

Por último, se propone una guía con recomendaciones para los padres en cuanto a la televisión y los hijos e hijas (Aldea Muñoz, 2004):

- Ver los programas juntos y comentarlos.
- Escoger programas apropiados para el nivel de desarrollo del niño y la niña.
- Poner límites de tiempo diarios y semanales.
- No usar la televisión como distracción.
- Estimularles para ver programas educativos o con valores humanos.

- Quitar los programas violentos.

5.5 Las series infantiles y la transmisión de valores

Los dibujos animados son un recurso sencillo y accesible para los menores y, además, transmiten una serie de valores de carácter educativo y cultural hacia el público infantil. Estas series infantiles facilitan la comprensión de la realidad a través de un dibujo (Rajadell, Antònia, & Violant, 2013).

Diversos estudios han confirmado que la televisión es un elemento socializador que estimula 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, 1994). Los niños y las niñas aprenden, a través de sus personajes y series favoritas, procedimientos, conceptos, normas y actitudes. Asimismo, a través del televisor desarrollan los sentimientos y las emociones pues, si observamos sus rostros y las expresiones fáciles que surgen mientras están mirando una serie en la televisión, les podremos ver tristes si el protagonista está herido, sonreír cuando vencen al villano, etc.

Los programas infantiles transmiten una serie de valores que pueden clasificarse de distintas formas, en este caso serán clasificados en (Rajadell, Antònia, & Violant, 2013):

- Didácticos: los dibujos animados son capaces de enseñar de manera lúdica y agradable para los menores, transmitiendo valores y moralidad. Series tales como “Érase una vez... el hombre” (1978), “Los picapiedra” (1960) o “David el Gnomo” (1985).

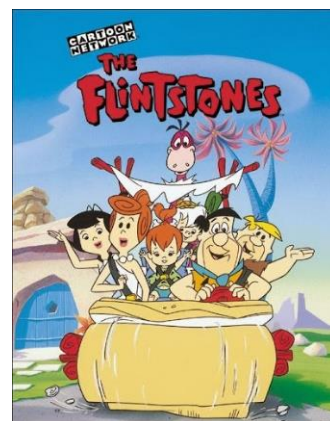


Ilustración 16. "Los picapiedra (1960), ejemplo de serie didáctica".

Fuente:
<https://www.compucalitiv.com/los-picapiedra-serie-completa-latino/>

- Psicológicos: los dibujos animados fomentan la fantasía y la imaginación, ayudan a mantener la atención, reflexionan acerca del mundo y de ellos mismos, se sienten identificados con su personaje favorito, descubren su propia identidad, etc. Series como “*Las Nuevas Aventuras de Winnie the Pooh*” (1988) o “*La banda del patio*” (1997).



Ilustración 17. “*Winnie the Pooh*” (1988), ejemplo de serie psicológica”.

Fuente:

<https://www.pinterest.com.mx/pin/317574211225267222/>

- Lingüísticos: los dibujos animados ayudan al aprendizaje de la lengua materna de manera divertida. Mientras el niño mira su serie favorita, está adquiriendo nuevo vocabulario, formación y estructuración de frases, expresiones, etc. Algunos ejemplos pueden ser “*Dora, la exploradora*” (1999) o “*Fabuloso vocabulario*” (2016).



Ilustración 18. “*Fabuloso Vocabulario*” (2016), ejemplo de serie lingüística”.

Fuente:

<https://www.netflix.com/es/title/80063705>

- Etnológicos: los dibujos animados muestran las necesidades e intereses de la sociedad a través de personajes ficticios y de la fantasía e imaginación. Con sus pensamientos y su forma de actuar, los personajes transmiten conceptos, ideas o situaciones que forman parte de la sociedad en la que vivimos. Destacan series como “*Ruy, el pequeño Cid*” (1980) o “*La vuelta al mundo de Willy Fog*” (1983).



Ilustración 19. “*La vuelta al mundo de Willy Fog*” (1983), ejemplo de serie etnológica”.

Fuente:

<https://www.amazon.es/Vuelta-a-Mundo-Willy-Fog-DVD/dp/B00DE8DLPG>

Además de todos estos valores, hay un aspecto que se transmite con gran frecuencia en las series y en la televisión actual, se trata de la violencia, en especial la que se encuentra dirigida a los menores. La violencia es un problema creciente en la sociedad moderna y tiene un gran impacto sobre el comportamiento, los valores y las actitudes de la audiencia.

Pero, ¿a qué tipo de violencia están expuestos los niños y las niñas durante los programas televisivos? Del Río y Álvarez realizaron en 1992 un análisis donde identificaron cinco tipos de violencia en el contenido de programas televisivos dirigidos hacia los menores:

- La violencia instrumental positiva, en la que predomina la actividad física de descarga sobre objetos o personas sin ánimo de daño personal.
- La violencia realista-estricta, se trata de una violencia instrumental y/o social fruto de acontecimientos de la vida cotidiana (accidente, detención de un ladrón...). No está reforzada.
- La violencia social y moral, se trata de una violencia negativa, dirigida a otros iguales y sólo aceptable por razones superiores (autodefensa).
- La violencia sensorial-instrumental gratuita, consiste en la contemplación de la violencia instrumental más allá del ámbito de trabajo, el juego o el deporte.
- La violencia psicológica en forma de ofensa o humillación (maltratar, molestar, perseguir a alguien, perjudicarlo o hacerle sufrir).

El Instituto Nacional de Salud Mental redactó en 1982 un informe en el que se exponían los efectos que causaba el estar expuesto a la violencia en la televisión por parte de los menores: en primer lugar, se declaró que la audiencia infantil es menos sensible al sufrimiento y dolor que ve en otras personas y, en segundo lugar, que están más predispuestos a comportarse de manera violenta y agresiva con los demás, imitando aquello que ven en la pantalla cuando juegan con sus compañeros y compañeras.

Dentro de la violencia que encontramos actualmente en las series infantiles, podemos destacar dos tipos de violencia muy característicos (Caruncho, Gordillo, & Solier, 2014). Por un lado, la violencia “fantástica”, ambientada en villanos que intentan conquistar el mundo o la galaxia, se centra en grandes avances tecnológicos y armamentísticos, algunos ejemplos son: “*Dragon Ball*” (1984), “*Los 4 fantásticos*” (1995) y muchos de los personajes creados por Marvel. Además, en esta categoría de violencia “fantástica”, podemos encontrarnos con dos tipos de héroes y villanos.



Ilustración 20. "Los caballeros del Zodíaco, anime con violencia fantástica".

En primer lugar, tenemos el anime de procedencia japonesa. En estas series los héroes tienen una constitución fuerte y musculada, pero tienen una personalidad agradable y simpática, y son obligados a usar la violencia para combatir contra “el mal”. Por el contrario, los villanos suelen ser monstruos o seres de otro planeta, malvados y que utilizan la violencia debido a su gran ambición por conseguir sus crueles objetivos, es el caso de series tales como: “*Mazinger Z*” (1978), “*Los caballeros del Zodíaco*” (1986), “*Pokemon*” (1997) y “*Digimon*” (1999).

Fuente: <http://www.culturaencadena.com/series/netflix-espana/los-caballeros-del-zodiaco-saint-seiya-en-netflix-la-serie-clasica-y-3-de-sus-sagas-estaran-disponibles-en-netflix-42995.html>



Ilustración 21. "X-men, serie con violencia fantástica".

Fuente: <http://axso2011-uploads.blogspot.com/2013/12/x-men-serie-animada-1992-latino.html>

En segundo lugar, tenemos el resto de series, cuyo protagonista lleva una vestimenta singular y tiene una constitución fuerte y musculada, además de una personalidad fuerte y heroica. Este tipo de héroe emplea su vestimenta para proteger su identidad y esconder sus poderes para poder llevar una vida corriente. El villano, por su parte, suele ser un personaje fracasado y con traumas del pasado que lo han convertido en lo que es. Suelen ser inteligentes pero siempre perdedores ya que en el mundo, el mal

nunca triunfa sobre el bien, es el caso de series tales como: “Batman” (1992), “X-men” (1992), “Spiderman” (1994) y “Superman” (1996).

Por otro lado, encontramos la violencia “real-caricaturizada”, ambientada en situaciones reales y cotidianas, mucho más cercanas al ámbito familiar y social que se suelen representar de forma cómica, algunos ejemplos son: “Los Simpson” (1987), “Doraemon” (1993), “Bob Esponja” (1999) y “Shin-Chan” (2005).



Ilustración 22. "Shin-chan, anime con violencia real-caricaturizada".

Fuente:

<https://www.blogger.com/blogin.g?blogspotURL=http://rinconmarcos.blogspot.com/2016/06/shin-chan-y-el-anime-descontextualizado.html>

Algunos psiquiatras de jóvenes han decidido investigar acerca de los efectos de estar expuestos a esta violencia en la televisión y, han encontrado en sus propios pacientes ciertos comportamientos, tales como (Aldea Muñoz, 2004): imitar las conductas violentas que ven en la pantalla, reaccionar con indiferencia ante la violencia (volverse tolerante a la violencia en la vida real y disminuir las reacciones emocionales y de interés por ayudar a las personas), aceptar la violencia como forma de resolver los conflictos e identificarse o verse reflejado en ciertos personajes y/o víctimas.

Además, Bushman y Huesmann (2001) señalan que la violencia tiene un efecto “acumulativo”, es decir, a mayor exposición el efecto es más notable (mayor desensibilización y normalización de los actos violentos) y, según la edad que tenga el menor, resulta más o menos influyente.

Por lo tanto, se puede concluir que la exposición a la violencia en la televisión, sea a través de series infantiles o de noticiarios reales, causa mayor agresividad en los menores y, si se presenta de forma repetida o sin recibir ningún tipo de castigo, hay mayores probabilidades de que sea imitada por los más pequeños y pequeñas. No obstante, hay que tener presente que

la violencia televisiva no es la única causa de una conducta agresiva o violenta, hay que tener en cuenta otros muchos factores.

5.6 El uso de los dibujos animados como recurso didáctico en las aulas de Educación Infantil

Los dibujos animados representan otro elemento de enseñanza-aprendizaje, con el que los escolares pueden aprender acerca de normas, procedimientos, conceptos y actitudes a través de sus personajes preferidos. Para ello, es fundamental que haya una regulación por parte de los docentes y de las familias.

La escuela debe educar frente a los medios de comunicación al alumnado; estos deben aprender a analizar y a discriminar aquello que se está transmitiendo en la televisión a través de estos personajes ficticios, fomentando el espíritu crítico. Por otra parte, a través de la pantalla y los sucesos que les vayan aconteciendo a los protagonistas, los menores desarrollaran y reforzarán sus emociones y sentimientos.

Las series infantiles poseen altos niveles de audiencia, ya que son atractivas y resultan un importante elemento de socialización (Aguaded, 2002). Actualmente, los menores poseen un control libre sobre la televisión, los vídeos, los ordenadores y otros aparatos electrónicos. La



Ilustración 23. "Los Simpson, serie con contenido para adultos".

Fuente:
<https://andina.pe/AGENCIA/noticia-los-25-anos-los-simpson-535972.aspx>

escuela y la familia deben educar y formar acerca de los materiales audiovisuales debido a que, hoy en día, es algo imprescindible. Resulta fundamental controlar el consumo televisivo, ya que un alto porcentaje del contenido está destinado a un público más adulto, como puede ser el caso de "Los Simpson" (1987) o "Shin-Chan" (2005).

Debido a la influencia que los dibujos animados ejercen sobre los escolares, es necesario que la escuela se mantenga en contacto con la televisión como componente de la realidad infantil y como elemento que acerca la fantasía a la realidad (Llorent García & Marín-Díaz, 2013). La televisión está presente diariamente en la vida de los niños y niñas y, por lo tanto, los educadores y los docentes deben integrarla en la escuela como parte de la vida cotidiana. Asimismo, los medios audiovisuales exponen una gran oferta formativa para que el alumnado explore, descubra y aprenda por sí mismo. Por ello y, como principales instituciones, los educadores, la escuela y las familias deben unir fuerzas en este proceso (Aguaded, 2011) (Míguez Pérez, Santos Gago, Alonso Rorís, & Anido Rifón, 2012).

La televisión y la educación, en general, presentan unos rasgos característicos que las hacen complementarias. Mientras que la televisión se centra en el espectáculo y en el entretenimiento, alejándose del carácter formativo que, por otro lado, sí tiene la educación, ésta centra su trabajo en una perspectiva histórica, que necesita de una constante actualización para evitar la obsolescencia de los contenidos (Aguaded, 1997). Para que se dé esta complementación, la televisión debe ser concebida como un elemento más de aula, formando a los escolares en su uso y consumo crítico. Al introducir la televisión como elemento educador en el aula, el modelo didáctico adquiere un punto de vista integrador, abierto y flexible (Aguaded, 2005).

Debido a la emoción que los dibujos animados provocan en los escolares, gracias a su sencillo lenguaje y a sus coloridas imágenes, resultan un elemento muy atractivo para el público infantil (Marín & González, 2011), por lo que su introducción en las aulas debería ser algo válido y, al igual que otras TICs como la Pizarra Digital Interactiva (PDI) y los ordenadores o las tabletas, se debería introducir como un recurso didáctico más.

En la etapa de Educación Infantil en especial, los dibujos animados se convierten en una puerta hacia el mundo y, según un estudio de Anderson & Huston (2001), los individuos que durante la infancia habían visto más la televisión, obtenían las puntuaciones más altas en las materias curriculares.

Como conclusión podemos reflexionar acerca de la incorporación de la televisión como recurso didáctico en el aula de Educación Infantil, ya que servirá para renovar la metodología y para transformar algunos contenidos que resultan aburridos en algo más atractivo para el alumnado, fomentando e incrementando la atención, la participación y la motivación (Llorent García & Marín-Díaz, 2013).

Si la televisión está tan presente la realidad y las vidas de nuestros escolares, como educadores debemos integrarlas en la cotidianidad escolar. La escuela debe armonizar las necesidades sociales de hoy desde la implementación de programaciones didácticas capaces de formar hacia un consumo racional de los mensajes televisivos, en el marco de la educación integral de los ciudadanos en un contexto cada vez más tecnológico, cargado de experiencias con los medios de comunicación, siendo el principal la televisión en la etapa infantil (Aguaded, 1999).

5.7 Conclusiones finales del marco teórico

Tal y como se ha expuesto en el marco teórico de este trabajo, una de las características principales de los escolares en la etapa de Educación Infantil es su capacidad de imitar. Los preescolares aprenden, principalmente, a través de la imitación de conductas que observan, y eso incluye también aquellas que ven en la televisión. Sabemos que los menores no imitan íntegramente lo que ven, pero si escogen ciertas conductas, actitudes, valores o imágenes y, en muchas ocasiones, suelen ser las del personaje con el que se identifican o su personaje favorito

e, incluso, los niños y las niñas acostumbran a jugar con el resto de sus compañeros y compañeras a representar escenas o episodios que han visualizado previamente en sus series favoritas. Así pues, resulta fundamental proporcionar a los menores unos modelos de conducta adecuados y, para ello, es necesario escoger programas infantiles que transmitan contenidos apropiados para la etapa infantil.

Es importante destacar la significación del contenido didáctico y del valor educativo de los dibujos animados. A la hora de elegir una serie o una película de animación para introducir en el aula de Educación Infantil, los docentes deberán analizar previamente los contenidos televisivos, de manera que se seleccionen aquellos que enseñen al alumnado de manera lúdica y agradable, transmitiendo valores y moralidad, alejándolos así de las conductas violentas y disruptivas. Asimismo, se destaca la importancia de los aspectos gráficos y estéticos de los dibujos animados que se dirigen a un público infantil, en especial el uso del color, ya que es el primer aspecto que captamos con la vista y, el empleo de colores llamativos y saturados, es un aspecto que resulta muy atractivo para los escolares.

6 PROPUESTA: LISTADO DE DIBUJOS Y PELÍCULAS ANIMADAS RECOMENDADAS COMO RECURSOS PARA TRABAJAR EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Una vez expuestas las cuestiones teóricas de mayor relevancia, se va a proceder a la propuesta de unos dibujos y unas películas de animación. Como hemos visto en el marco teórico, según los valores que transmiten, las animaciones se pueden catalogar en: didácticas, psicológicas, lingüísticas y etnológicas. Para ello, se va a tomar esta clasificación como guía para escoger unos recursos audiovisuales que sean apropiados para trabajar con ellos en el aula de Educación Infantil según los valores que transmiten, evitando así las animaciones que

transmiten conductas violentas y agresivas. Asimismo, se van a tomar en consideración los aspectos gráficos y estéticos de los dibujos animados.

6.1 **Bloque I: Dibujos Animados**

En primer lugar, se va a mostrar el listado propuesto para la categoría “dibujos animados”. Para la selección de las series animadas de este listado, se han tenido en cuenta los valores que transmiten, según las categorías mencionadas anteriormente, y los aspectos gráficos y estéticos. Para la ordenación del listado, se ha tomado en consideración el año de lanzamiento de las animaciones.

6.1.1 Pregunta a los StoryBots (2016)

Es una serie infantil animada de origen estadounidense. Esta serie ha recibido numerosas críticas positivas gracias a su calidad educativa y valor de entretenimiento. Los episodios comienzan a partir de las preguntas de diferentes menores (por ejemplo: "*¿Cómo funcionan los ordenadores?*", "*¿Por qué no puedo comer postres a todas horas?*", "*¿Por qué el cielo es*



Ilustración 24. "Storybots".

Fuente:
<https://www.newslinereport.com/contenidos/nota/netflix-adquiere-storybots>

azul?" o "*¿Por qué necesito lavarme los dientes?*"). A partir de estas cuestiones, los StoryBots protagonizan divertidas aventuras para recaudar información y contestar a estas preguntas. Entregan su respuesta al final de cada episodio en forma de video musical. Su misión es dar respuesta a las grandes preguntas que se hacen los niños y las niñas.

Los protagonistas son cinco pequeñas criaturas de diferentes colores, Beep la protagonista principal de color verde, Bo una chica morada, Bang un chico azul, Bing un chico amarillo y Boop un chico rojo. Además, tienen un manager de color oliva llamado Hap.

Tal y como declara Melissa Cobb, vicepresidenta de Family & Kids en Netflix, “*Pregunta a los StoryBots* ha logrado simplificar temas complejos en breves y divertidas clases para los niños y las niñas y al mismo tiempo entretenidas para los padres” (NewslineReport, 2019). Además, Evan y Gregg Spiridellis, cofundadores de *StoryBots*, compartieron que “nuestro objetivo es convertir a *StoryBots* en la marca líder en entretenimiento educativo para familias y menores en todo el mundo. Queremos que los niños y las niñas desde Argentina hasta Zambia crezcan entre risas y lecciones con *StoryBots*, que lo sientan cercano a su cultura. Creemos que es una oportunidad única de traer algo extremadamente bueno al mundo” (NewslineReport, 2019).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “*Pregunta a los StoryBots*” se encontraría dentro de las series didácticas, debido a que su objetivo principal es enseñar de manera lúdica y agradable a los menores de todo el mundo, sin importar su país de procedencia o su cultura. A nivel gráfico, esta serie emplea una gran variedad de formatos muy innovadores, tales como: 3D, 2D, animación con plastilina, animación cuadro a cuadro e, incluso, live action. Los protagonistas presentan un formato de dibujo repetitivo, variando en tamaño, grosor y color, pero con una misma base en el diseño, unos cilindros. Los colores que se emplean a lo largo de la serie son llamativos y algo saturados, pero sin excederse.

6.1.2 Fiesta de palabras o Fabuloso Vocabulario (2016)

Se trata de una serie de origen estadounidense. La trama gira en torno a cuatro animales bebés: Bailey, Franny, Kip y Lulu. A estos animales, les gusta mucho jugar, cantar y bailar, pero la serie se centra en aprender nuevas palabras y expandir el vocabulario. Al final de cada episodio, se celebra una gran fiesta de palabras. La elección de las palabras a enseñar en los diferentes capítulos es el resultado de un análisis realizado por la Universidad de Standford, en una herramienta llamada “Wordbank”, la cual contiene datos de miles de menores de todo el mundo acerca de qué palabras y cuándo comienzan a utilizarlas. De esta forma, conocen las palabras fundamentales (aquellas que los niños y las niñas están comenzando a aprender y necesitan ser reforzadas para su adquisición) y las palabras aspiracionales (aquellas que no conocen, pero lo harán pronto).

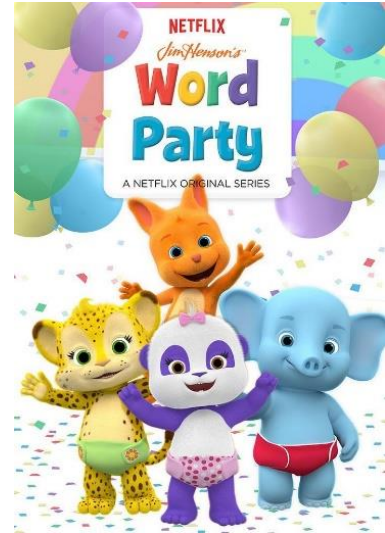


Ilustración 25. "Word Party".

Fuente:
<https://www.filmaffinity.com/es/movieimage.php?imageId=383879398>

“Los episodios enseñan palabras familiares y de aspiraciones para describir emociones (tristeza frente frustración), percepción (gusto frente a vista), opuestos (luz frente a oscuridad), acciones (correr contra sacudida), colores (naranja frente a violeta), el mundo natural (flor contra naturaleza), así como animales, plantas, camiones y profesiones” (Barner, 2019).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “Fiesta de palabras” se encontraría dentro de las series lingüísticas, debido a que trata de apoyar el aprendizaje de la lengua de manera lúdica. Más aún, puede ser una herramienta útil para introducir el inglés como segunda lengua, ya que emplea un lenguaje sencillo de comprender para los más pequeños y pequeñas. A nivel gráfico, esta serie fue creada con una técnica del Henson Digital Puppetry Studio. Se trata de una tecnología que posibilita la creación

de personajes animados en tiempo real, por lo que los protagonistas parecerán mucho más reales. En cuanto al uso del color, se emplean tonalidades llamativas que logran mantener la atención y que resultan atractivas para los escolares.

6.1.3 Beat Bugs (2016)

Es una serie de animación canadiense-australiana. La historia narra las aventuras de cinco insectos: Crick, Jay, Buzz, Kumi y Walter, sin salir de su propio jardín. Siguiendo la pasión del creador por la banda de rock inglesa “The Beatles”, esta serie emplea sus canciones como base mientras los insectos aprenden cosas del mundo que les rodea. Esta serie enseña valores tales como la amistad, la colaboración, la superación y el trabajo en equipo.



Ilustración 26. "Beat Bugs".

Daniel Johns, líder de la banda australiana Silverchair y colaborador de la serie, expresó “tenemos orquestas, una banda de metales, un coro infantil, le hemos dado a la serie un sonido exuberante”. Uno de los objetivos del director, Josh Wakely es “que los pequeños y las pequeñas se sientan atraídos por las melodías más que entender el significado de canciones, a menudo complejas” (Ruiz de Elvira, 2016).

Fuente:
<https://www.filmaffinity.com/es/mo-veimage.php?imageId=38387939>
8

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “Beat Bugs” se encontraría dentro de las series etnológicas, debido a que los protagonistas, a través de la fantasía, están descubriendo el mundo y la sociedad en la que vivimos, incluyendo la música de una banda tan exitosa como son “The Beatles”, que han dejado una marca en la historia de la música popular. A nivel gráfico, esta serie ha sido creada con animación 3D y, a

pesar de la gran variedad de colores empleados, se puede observar que los colores no están tan saturados como en otras animaciones, tales como las anteriormente mencionadas.

6.1.4 Doctora Juguetes (2012)

Se trata de una serie irlandesa-estadounidense de animación. La serie se centra en las aventuras de Doc, una niña que es capaz de comunicarse con los juguetes, gracias a un instrumento mágico que le regaló su abuela, un estetoscopio. Cuando algún juguete tiene alguna “pupa”, llaman a la Doctora Juguetes para que les cure empleando el “Gran Libro de Pupas”, el cual utiliza para conocer el diagnóstico. Los personajes principales son: Doc McStuffins (la doctora de juguetes) y todos sus juguetes (un dragón valiente, una oveja bailarina, un pez globo, un muñeco de nieve muy nervioso, etc.). Además de sus padres y su hermano.



Ilustración 27. "Doctora Juguetes".

Se trata de una serie que trabaja numerosos valores positivos, tales como la lucha contra las desigualdades, la importancia de cuidar de uno mismo y de los demás, la superación, la amistad y el respeto

Fuente:
<https://www.filmaffinity.com/es/movieimage.php?imageId=641028749>

a los demás. Una de las cuestiones principales que muestra esta serie es el hecho de que las niñas pueden aspirar a ser médicos o a cualquier otra profesión que sueñen. Por otra parte, en varios episodios, la serie trata una gran diversidad de temáticas, como el cáncer infantil, las parejas homosexuales o las parejas interraciales. En definitiva, se trata de acercar las enfermedades y la medicina a los más pequeños y pequeñas.

Según expresa Chris Nee, la directora de la serie, “el contenido médico es algo que está muy presente a lo largo de toda la narrativa. Sin embargo, para mí, el mensaje más interesante

es la idea de una comunidad formada por personajes completamente diferentes capaces de convivir juntos. Todos se quieren y se preocupan los unos de los otros” (Álvarez, 2016).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “*Doctora Juguetes*” se encontraría dentro de las series etnológicas, debido a que muestra las necesidades e intereses de la sociedad en términos de salud, enfermedad, muerte y la medicina como profesión. Además, transmiten ideas y conceptos, tales como la igualdad entre niños y niñas o el respeto a la diversidad y a las diferencias. A nivel gráfico esta serie presenta escenarios sencillos, con tonalidades de colores pastel y otras tonalidades más fuertes para transmitir alegría, además de unos personajes con formas redondeadas, muy característicos del estilo Disney. Se da una correspondencia entre los colores empleados en la serie para los objetos y los escenarios y sus colores en la realidad.

6.1.5 Jelly Jamm (2011)

Es una serie de televisión española creada a través de la animación digital. Se trata de una comedia musical dirigida a un público infantil. Esta serie cuenta las historias de los personajes que viven en el planeta mágico llamado Jammbo, donde se crea toda la música del universo. Los personajes protagonistas son un grupo de niños y niñas con personalidades muy



Ilustración 28. "Jelly Jamm".

Fuente:

<https://www.20minutos.es/noticia/1223992/0/jelly-jamm/klan/musica/>

variadas que viven innumerables aventuras relacionadas con la creatividad y con la música. Los cinco protagonistas son: Bello, un chico de color rojo muy curioso, alegre y enérgico que es el líder del grupo; Goomo, un chico de color rosa fucsia tranquilo, simpático y algo sensible; Mina, una chica de color azul celeste, es muy inteligente

y le encanta investigar; Rita, una chica de color rosa muy dulce y cariñosa; y, Ongo, un chico de color púrpura muy callado que suele emplear gestos, bailes y efectos de sonido para comunicarse con los demás. Esta serie transmite valores como el compañerismo, la importancia del aprendizaje, la amistad y otros valores sociales y personales relacionados con la inteligencia emocional.

Según expresa Víctor López, uno de los creadores de la serie, “se buscó un estilo musical que gustase a los pequeños y las pequeñas, pero que tampoco les estallara en la cabeza a los padres”. Además, uno de los objetivos era lograr que la animación se convirtiera en una marca, “hay que hacer a los personajes icónicos, porque tendrán que salir al mercado del juguete y competir con Bob Esponja o Pocoyó” (Rizzo, 2011).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “*Jelly Jamm*” se encontraría dentro de las series psicológicas debido a que, a través de la fantasía, la creatividad y la imaginación, reflexionan acerca del mundo y de la música. Además, ante la variedad de personajes con características muy diversas, los menores encontrarán facilidad para sentirse identificados con alguno de los personajes. A nivel gráfico, se trata de una animación digital que, a pesar de su sencillez, presenta colores muy vivos y llamativos tanto en los personajes como en los fondos. La banda sonora y la música tienen un importante papel a lo largo de toda la serie.

6.1.6 Zoobabu (2011)

Serie de animación creada en España que emplea tecnología de 3D estereoscópica. La serie se basa en unos acertijos que los espectadores deben adivinar. En cada episodio hay una caja que esconde a una animal y, a través de diferentes preguntas y pistas, la caja se irá poco a poco transformando en dicho animal. Los animales que pueden aparecer van desde una medusa hasta un león, hay una gran variedad de posibilidades. A través de esas adivinanzas, se pretende hacer que los telespectadores interactúen, razonen y pongan a prueba su mente ejercitando distintas áreas.



Ilustración 29. "Zoobabu".

Fuente:
<https://www.primevideo.com/detail/Zoobabu/0R9X9TBDBUS3OSGEIS4VO23N0M>

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “Zoobabu” se encontraría dentro de las series didácticas debido a que, a través de adivinanzas y acertijos, enseña de manera lúdica e interactiva a los escolares de Educación Infantil acerca de los animales. A nivel gráfico, la serie se ha realizado en 3D estereoscópico, lo que ofrece una animación de gran calidad de visualización gracias a la más novedosa tecnología. Los dibujos emplean tonos menos saturados, pero con una gran variedad de colores y, los personajes se caracterizan por tener como base de diseño la forma de la caja que aparece al inicio de cada capítulo.

6.1.7 Saari (2007)

Se trata de una serie de dibujos animados creada por Verónica Lassenius para los escolares de Educación Infantil. El tema central gira en torno a las aventuras de un grupo de amigos que viven en la isla de Saari. El grupo está compuesto por: el pulpo Buu, el pájaro



Ilustración 30. "Saari".

Fuente:

<https://www.youtube.com/watch?v=sdYORD-8E1s>

Rikitiki y la sensible Pii. En cada episodio exploran alguna parte del imaginario y fantástico mundo de Saari. Los personajes no hablan, es una serie dirigida a la estimulación del oído musical. Algunos de los valores que se trabajan son: el respeto, la generosidad y la amistad.

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, "Saari" se encontraría dentro de las series psicológicas, debido a que los personajes no hablan pero exploran un mundo que permite desarrollar la imaginación y la fantasía, además de estimular el oído musical. En esta serie la banda sonora tiene un claro peso, convirtiéndose en otra protagonista más además de los personajes principales. A nivel gráfico, posee una gran riqueza audiovisual, con dibujos sencillos y coloridos que ayudan a captar y mantener la atención del espectador. Una característica de esta serie es que puede ser empleada en cualquier país, ya que emplea la música como lenguaje universal para transmitir valores.

6.1.8 Mamá Mirabelle (2007)



Ilustración 31. "Mamá Mirabelle".

Fuente:

<http://pequelia.republica.com/ninos/las-peliculas-de-mama-mirabelle.html>

parte del archivo de Historia Natural de la BBC. A través de esta serie, los niños y las niñas comprenderán la naturaleza a través de un lenguaje sencillo y cercano.

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, "Mamá Mirabelle" se encontraría dentro de las series didácticas, debido a que busca enseñar a los escolares acerca del reino animal, de la naturaleza y de la vida salvaje que podemos encontrar alrededor de todo el mundo, de manera que resulte divertido aprender. A nivel gráfico, al igual que para la animación de la serie animada "Peppa Pig" (2004), se trata de animación 2D en la que se arma un personaje dibujado y se anima su esqueleto, en lugar de dibujar cuadros individuales. Además, los vídeos que proyecta la elefanta son videos de acción en vivo. Los dibujos son sencillos y emplean colores llamativos para darles vida a la Sabana africana y a los animales que viven en ella.

6.1.9 Juan y Tolola (2005)

Se trata de un programa de televisión basado en una serie de libros infantiles de la escritora inglesa Lauren Child. El tema central trata sobre Juan y Tolola y su relación como hermanos. Juan es el hermano mayor (12 años) y Lola es la hermana pequeña (5 años). Los valores que se trabajan dentro de esta serie de animación son: la amistad, el optimismo, la inocencia, la bondad, etc. Además, son dos hermanos que respetan las indicaciones de sus padres en todo momento y, por otro lado, Juan es un hermano mayor responsable, da buenos consejos a Lola cuando los necesita y ayuda a su hermana a salir de los problemas.



Ilustración 32. "Juan y Tolola".

Fuente: <http://pequelia.republica.com/ninos/las-peliculas-de-mama-mirabelle.html>

“Esta producción de Tiger Aspect Productions da rienda suelta a la imaginación de los preescolares de una manera entretenida, divertida y atractiva. Además, transmite valores como la generosidad, el amor fraternal, la obediencia, la sinceridad o un estilo de vida saludable” (Llauradó, 2006).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “*Juan y Tolola*” se encontrarían dentro de las series psicológicas, debido a que el objetivo principal de la serie es enseñar a los niños y las niñas de una forma imaginativa y creativa. Además, los protagonistas, especialmente Tolola, reflejan actitudes y conductas reales de los menores, lo que facilita que se sientan identificados con los personajes y con lo que sucede en la trama y que descubran su propia identidad. A nivel gráfico, esta serie presenta la peculiaridad de entremezclar imágenes reales e, incluso, collages con la animación 2D. Los personajes tienen

unos diseños simples basados en la abundancia de líneas rectas y colores básicos y planos, parece como si los artistas quisieran imitar los dibujos que realizan los escolares.

6.1.10 Little Einsteins (2005)

Se trata de una serie animada del mismo creador de “*Dora, la exploradora*” (1999). El



Ilustración 33. "Little Einsteins".

Fuente:

[https://www.abacus.coop/es/little-](https://www.abacus.coop/es/little-einsteins.-peauecuentos/1088933.75.html)

[einsteins.-peauecuentos/1088933.75.html](https://www.abacus.coop/es/little-einsteins.-peauecuentos/1088933.75.html)

argumento sigue las aventuras de dos niños y dos niñas: Leo, June, Quincy y Annie, y de su nave espacial. En cada episodio, tienen una misión que realizar para resolver problemas o ayudar a alguien. Durante dichas misiones, los personajes suelen hablar con los telespectadores lanzando preguntas para que el público aporte una respuesta, que les servirá de ayuda para su misión. En cada episodio se centran en enseñar cuadros o piezas musicales clásicas de artistas célebres, las cuales tienen un papel importante en el episodio. Valores como el compañerismo, la sinceridad, el trabajo en equipo, la tolerancia, la amistad y la escucha activa están muy presentes a lo largo de la serie.

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “*Little Einsteins*” se encontraría dentro de las series didácticas, debido a que pretenden introducir a los más pequeños y pequeñas en el mundo de la música y ayudarles a comprender el arte y el patrimonio de una manera lúdica y agradable. Cada episodio es una misión que tiene, como meta específica, una función didáctica. A nivel gráfico, los dibujos con formas redondeadas y el empleo de colores llamativos y variados ayudan a captar la atención de los menores. En cuanto a los contornos, no emplean una línea negra para delimitar el dibujo, sino que emplean una misma gama cromática, ya sea con tonos más oscuros o más claros.

6.1.11 Pocoyó (2005)

Se trata de una serie británica-española. La serie cuenta las aventuras de Pocoyó, un niño de preescolar que todavía está descubriendo el mundo e interactuando con él. Junto al niño,



Ilustración 34. "Pocoyó".

Fuente: <http://www.imagui.com/a/pocoyo-logo-iKdAk549X>

nos encontramos otros personajes, como: un pato amarillo de 5 años llamado Pato, una elefanta rosa de 4 años llamada Elly y una perrita Beagle de 7 semanas llamada Loula. A través de esta serie, los niños y las niñas aprenden a conocer las emociones básicas y a familiarizarse con ellas, trabaja valores como

la amistad, el respeto, la ayuda a los demás e, incluso, enseña hábitos relacionados con la salud, la higiene y la comida saludable.

En la entrevista que realizó El País a José María Castillejo, el presidente de la empresa en la que dibujan a Pocoyó, explicó “muchísima inversión en psicólogos y educadores infantiles que revisan todos los guiones, para que en cada episodio transmitan un mensaje positivo y valores como alegría, el esfuerzo y la amistad, todo está muy pensado. El éxito es que está hecho desde el buen gusto y el respeto a los menores” (Mmar, 2008).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “Pocoyó” se encontraría dentro de las series etnológicas, debido a que los protagonistas están descubriendo e interactuando con el mundo y transmiten valores relacionados con la sociedad en la que vivimos y las necesidades (salud, higiene, alimentación, etc.). A nivel gráfico, la serie de Pocoyó no suele presentar fondos y este suele ser blanco, sin ningún tipo de paisaje, lo que les concede mayor protagonismo a los personajes. Los colores y el vestuario de los personajes son muy característico, ya que suelen ser de un único color y en tonos muy vivos y llamativos,

que contrastan con ese fondo blanco, logrando atraer la atención a la pantalla. Además, la banda sonora y la voz en off del narrador suelen acompañar a Pocoyó en todo momento.

6.1.12 Peppa Pig (2004)

Peppa Pig es una serie de dibujos animados de origen británico, creada por Neville Astley y Mark Baker. La protagonista de la serie es Peppa, una cerdita de 4 años. Vive con su

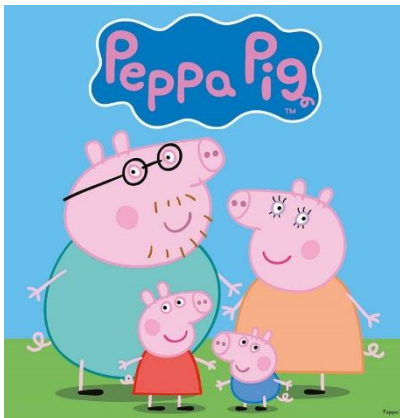


Ilustración 35. "Peppa Pig".

Fuente:

https://www.elnacional.cat/es/cultura/censuran-peppa-pig-china-porque-genera-adiccion-ninos_263952_102.html

hermano pequeño George, Mamá Pig y Papá Pig. El escenario principal es su propio hogar, donde transcurren la mayoría de episodios. La serie es muy sencilla en términos visuales y argumentales, pero ha logrado tener un gran éxito entre los escolares.

Tal y como Alicia Banderas, psicóloga especializada en comportamiento infantil y autora del libro “Niños Sobreestimulados” (2017), analiza el fenómeno británico y sus consecuencias en los niños y las niñas, “Peppa Pig muestra a los menores un mundo muy limitado y muy seguro. Si te fijas, sus primeras figuras de apego son sus padres, sus abuelos, sus compañeros y compañeras de clase, los vecinos y las vecinas, etc. Un entorno muy reducido en el que los niños y las niñas se encuentran seguros para explorar el mundo”. Además, Banderas destaca varios aspectos positivos de esta serie infantil “me gusta que Peppa Pig presente el juego de manera muy positiva, como debería jugar cualquier niño: en el jardín, con sus amigos del colegio, con sus juguetes... Es algo que me parece muy apropiado que los más pequeños vean, sobre todo porque hoy se juega muy poco en espacios naturales” (Zamora, 2020).

También destaca el comportamiento de los personajes de la serie, “la actitud de Papá Pig, siempre pidiendo perdón cuando se equivoca. Antes, era muy poco habitual que un padre se disculpara ante sus hijos porque debía mantener su figura de autoridad. En la serie, el personaje reconoce constantemente sus errores, y eso es algo muy positivo”. Y, por último, en cuanto a la protagonista de la serie “el personaje de Peppa refleja todas las emociones sin cortarse. Refleja los miedos, la rivalidad, el enfado... Eso es algo sano porque demuestra que no hay que ocultar las emociones. Todas las emociones son válidas y no hay que esconderlas. Sentir ira y enfado es tan lícito como sentir felicidad, lo importante es saber manejar estos sentimientos, no esconderlo. Peppa Pig valida todas las emociones, y eso es algo muy positivo porque los niños y las niñas deben sentir miedo, angustia, enfado... Peppa transmite sin pudor sus sentimientos, y eso es lo que debe pasar en el mundo real” (Zamora, 2020).

Cabe destacar, por otra parte, su utilidad como recurso audiovisual para la enseñanza de una segunda lengua, en este caso el inglés. Son muchas las familias y los centros escolares los que emplean esta serie para que los menores, desde un principio, la visualicen en inglés, ya que brinda numerosas oportunidades para su desarrollo lingüístico empleando un vocabulario y unas estructuras claras y sencillas.

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “*Peppa Pig*” se encontraría dentro de las series etnológicas, debido a que se centra en enseñar a los escolares acerca de la vida cotidiana, como es vivir en casa, ir al colegio, ir en coche, comer, la convivencia en sociedad, etc. En definitiva, nos enseña cuestiones habituales de la sociedad en la que vivimos. A nivel gráfico, la serie ha sido animada de la misma forma en la que se ha comentado la animación de “*Mamá Mirabelle*” (2007). Se usan tintas planas y colores pastel, con la peculiaridad de que emplean un tono más oscuro pero siguiendo la misma gama cromática para el contorno de los personajes, y no una línea negra, que suele ser lo más común.

6.1.13 Hamtaro (2000)

Este anime, de origen japonés, está protagonizado por Hamtaro, un hámster dorado muy



Ilustración 36. "Hamtaro".

Fuente:

https://www.taringa.net/+info/y-el-mejor-anime-de-la-historia-es_gqkeb

curioso y su grupo de amigos, los Ham-Hams. Es una serie de comedia y aventuras, ya que este pequeño hámster aprovecha, siempre que su dueña Laura no le vigila, para vivir increíbles aventuras con otros de su misma especie. Este anime es apto para todos los públicos y nos muestra diversión, amistad, aventura, superación, apoyo, trabajo en equipo, cooperación y emoción.

Cada episodio es autoconclusivo, por lo que no muestra un final abierto o que el próximo capítulo vaya a ser una continuación del anterior. Este anime relata en cada episodio lo que sucede en el día a día de la vida de Hamtaro y de su grupo, los Ham-Hams. Por otro lado, también muestran lo que le sucede en ese mismo día a Laura, su dueña. Al final de cada episodio, ella escribe en su diario todas sus vivencias sin ser consciente de que, muchas de las experiencias positivas que ha tenido, se deben a la intervención directa o indirecta de su hámster y su grupo de amigos.

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, "Hamtaro" se encontraría dentro de las series didácticas, debido a que el autor de los mangas (historietas o dibujos en formato de cómic) en los que se han basado para realizar la animación, ha procurado enseñar a los más pequeños y pequeñas el valor de la cooperación y el trabajo en equipo para lograr los objetivos, manteniendo un tono educativo en las obras. A nivel gráfico, posee muchas de las características del anime japonés, como son: unos ojos redondos grandes y muy definidos, la gran variedad de colores llamativos y saturados en los personajes

(especialmente en el pelaje de los hámsteres o en los ojos y el pelo de los humanos) y el enorme repertorio de expresiones faciales empleadas para mostrar estados de ánimo o pensamientos.

6.1.14 Dora, la exploradora (1999)

Serie educativa de dibujos animados de origen estadounidense. El argumento gira en torno a Dora Márquez, una niña de 7 años que, junto a su mejor amigo Botas, un mono de 5 años, en cada episodio comienza una aventura para ayudar a su amigo a recuperar algo que ha perdido o a cumplir alguna misión. El formato de la serie recuerda a un juego interactivo, ya que Dora está continuamente pidiendo ayuda al público para superar las dificultades con las que se va encontrando en el camino. Además, en esta serie se inicia la enseñanza del inglés.



Ilustración 37. "Dora, la exploradora".

Fuente:

<https://www.tuonlinea.com/noticias/isabela-moner-sera-dora-la-exploradora-en-version-live-action/>

En la serie se trabajan en numerosas ocasiones nociones espaciales (situación, distancia y orientación), la estimulación de la memoria, los números, los colores, etc. Por otro lado, también trasmite una serie de valores como la amistad, la generosidad, la valentía, ayudar a los demás, el trabajo en equipo y la colaboración, las normas sociales (dar las gracias, no realizar malas acciones como robar, saludar y despedirse, etc.), la resolución de conflictos buscando la mejor solución para todos, la ruptura de los roles de género, etc.

Brown Johnson, presidente de animación de Nickelodeon ha afirmado que “durante los últimos 10 años, Dora la Exploradora ha sido un pionero, un símbolo de la autonomía, la diversidad y la educación” (Facundo, 2010).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “Dora, la exploradora” se encontraría dentro de las series lingüísticas, debido a que en Estados Unidos, su país de origen, ha enseñado a muchos menores a hablar en español y, en España, ha sido empleada para enseñar a los niños y las niñas palabras en inglés. Por ello, no cabe duda de que se trata de una serie que ayuda al aprendizaje, no solo de la lengua materna, sino de una segunda lengua extranjera de una forma divertida e interactiva. A nivel gráfico, la serie emplea unas tonalidades de colores fuertes y llamativos que sirven para destacar los movimientos del cuerpo de los personajes para que los escolares tengan mayor facilidad a la hora de identificarlos, ya que el reconocimiento de las partes del cuerpo es uno de los ejes temáticos de la series, al igual que el lenguaje y las matemáticas. Los fondos y decorados de la serie suelen ser ambientes naturales y el vestuario de los protagonistas suele ser sencillo, destacando únicamente por el uso del color.

6.1.15 Caillou (1997)

Caillou es una serie de origen canadiense, basada en los libros infantiles de la escritora Christine L'Heureux. La serie sigue la vida del protagonista Caillou, un niño de 4 años que posee una gran imaginación. Dulce, inocente, curioso y muy juguetón, Caillou se sorprende a menudo con las cosas nuevas. Esta serie trata la relación entre los preescolares y el mundo que les rodea, lo que les ayuda a crecer poco a poco independencia y confianza.



Ilustración 38. "Caillou".

Fuente:

<https://revistaentretiene.com/dibujos-de-caillou/>

“A los menores les gusta Caillou porque representa muchas de sus acciones cotidianas y pueden sentirse identificados con el personaje en su día a día. Así pues, aparece en múltiples

ocasiones jugando en el hogar, hablando y aprendiendo de sus familiares directos, pasando tiempo en la escuela con sus amigos y compañeros y compañeras, además de acudiendo a lugares los cuales también le resultan familiares a los niños y las niñas de estas edades, como un restaurante, el dentista o el mercado” (Merino, 2017).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmiten los dibujos animados, “*Caillou*” se encontraría dentro de las series etnológicas, debido a que el protagonista comparte sus vivencias y descubre el mundo que le rodea. Además, tiene una gran cantidad de experiencias que forman parte de la sociedad en la que vivimos, como el hecho de ir al dentista, de la llegada de un nuevo hermano a la familia, aprender en la escuela, etc. Todo ello facilitará que los pequeños y las pequeñas se sientan identificados con el protagonista y con sus vivencias. A nivel gráfico, la serie emplea tonos claros para los decorados y colores más saturados para el vestuario de los personajes. En ocasiones, los fondos parecen estar algo difuminados. En estos dibujos podemos observar la línea de color negro que marca el contorno de los personajes.

6.2 Bloque II: Películas de animación

En segundo lugar, se va a mostrar el listado propuesto para la categoría “películas de animación”. Al igual que para la categoría anterior, se van a tener en cuenta los valores que transmiten, según las categorías mencionadas anteriormente, y los aspectos gráficos y estéticos. Para la ordenación del listado, se ha tomado en consideración el año de lanzamiento de las animaciones.

6.2.1 Klaus (2019)

Película española de animación producida por SPA Studios que estuvo nominada a



Ilustración 39. "Póster película: Klaus".

Fuente:

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-262273/>

mejor película de animación en los Óscar 2020. El argumento trata sobre Jesper, un cartero que es enviado a trabajar cerca del círculo polar. En esa isla, sus habitantes son algo conflictivos, y no intercambian palabras, como consecuencia, tampoco cartas. Allí conoce a Alva, una pescadera que antes se dedicaba a la enseñanza, y a Klaus, un carpintero que vive en una cabaña llena de juguetes creados por el mismo. Su amistad traerá alegría a la isla de Smeerensburg y hará que sus vecinos se vuelvan generosos, creará leyendas mágicas y logrará que haya calcetines colgados en las chimeneas.

En esta película se muestran valores como la gratitud, la bondad y la importancia del esfuerzo; dejando atrás el orgullo, el rencor y las disputas. El lema de la película dice “un acto de generosidad siempre inspira otro acto de generosidad”. Con ello, el director pretende lanzar el mensaje de “lo absurdo que es discutir y lo importante que es escuchar, perdonar y sobre todo compartir” (Cadena100, 2020).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmite la animación, “Klaus” se encontraría dentro de las animaciones didácticas, debido a que pretende transmitir valores y moralidad a los niños y las niñas a través de su propuesta visual. A nivel gráfico, se trata de una animación que fusiona el 2D y el 3D, gracias al empleo de las últimas tecnologías. Se trata de una animación basada en los dibujos tradicionales y realizados a mano (siguiendo el estilo de las películas clásicas animadas), con el empleo de la tecnología 3D para el color, los efectos lumínicos y escenarios o elementos que exigían un mayor movimiento de cámara.

6.2.2 Del revés “Inside Out” (2015)

Se trata de una película de las productoras Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios que obtuvo el Óscar a la mejor película de animación de 2015. La película narra la historia de Riley, una niña que disfruta de toda clase de emociones. Su vida ha estado marcada por la Alegría pero, tras una serie de acontecimientos, Alegría y Tristeza se ven envueltas en una peligrosa aventura que hará un lío a las emociones de Riley. La temática principal de esta película gira en torno a la educación emocional y, por lo tanto, esta película puede ser un buen recurso didáctico para trabajar esta temática en el aula.

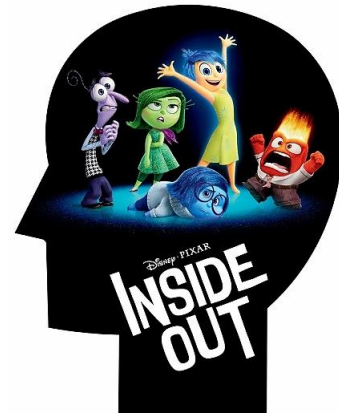


Ilustración 40. "Póster película: Del revés (Inside Out).

Fuente:

<http://www.mubis.es/noticias/poster-para-espana-de-inside-out>

María Jesús Sancho, psicóloga, comenta acerca de la película "me quedo con la manera de representar a las emociones, sin sensiblerías. Las emociones no aparecen como buenas o malas en sí. El miedo, que en principio es negativo, tiene una misión que es proteger a la niña. La tristeza sirve para resolver un conflicto. Y lo mismo para la alegría, que es la emoción socialmente bien vista, pero que no es siempre el estado de ánimo perfecto" (Alemany, 2015).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmite la animación, “Del Revés” se encontraría dentro de las animaciones psicológicas, debido a que emplea la fantasía y la imaginación para reflexionar acerca de lo que sucede dentro de uno mismo en aspectos, no solo relacionados con las emociones, sino también con otros aspectos psicológicos como son: la Memoria a Largo Plazo, la fase REM del sueño, el sistema límbico, el subconsciente, etc. A nivel gráfico, se emplean colores vivos para atraer la atención y los personajes tienen formas redondeadas características de las películas de Disney-Pixar. La película emplea tecnología 3D para las texturas e iluminación.

En cuanto al uso del color, esta película presenta una gran cantidad de simbología, ya que cada emoción es representada con un color: la Alegría es de color amarillo, representando el optimismo y la luz; la Tristeza es de color azul, representando la calma, la tranquilidad y, por supuesto, la tristeza; la Ira es de color rojo, representando la fuerza, el peligro y la pasión; el Asco es de color verde, representando lo horripilante e, incluso, lo venenoso; y, por último, el Miedo es de color morado, representando lo aterrador y la superstición (Núñez, 2015).

6.2.3 Ponyo en el acantilado (2008)

Película de animación japonesa producida por el Studio Ghibli, basada en el cuento de “La Sirenita”. La historia se centra en Sosuke, un niño de 5 años que conoce a una princesa



Ilustración 41. "Póster película: Ponyo en el acantilado".

Fuente:
<https://www.filmaffinity.com/es/film576841.html>

marina llamada Ponyo, un pez dorado. Tras conocerse y entablar una relación de amistad, Ponyo está cada vez más interesada en el mundo de los humanos y desea convertirse en una niña humana. Sin embargo, su padre Fujimoto, no está de acuerdo con las intenciones de su hija e intentará estropear sus planes.

En esta película encontramos una gran cantidad de valores,

como la preservación y el cuidado del medio ambiente haciendo ver como la actividad humana perjudica a los animales; por ello, otro valor que se destaca en la película es la convivencia pacífica con los animales. También encontramos otros valores, como: la unidad en la familia, la infancia en la naturaleza, el amor y la amistad, la fortaleza, la independencia y que los menores se valgan por si solos y, la responsabilidad. Además, encontramos una fuerte crítica hacia al materialismo, a la actitud humana respecto a la naturaleza y al consumismo. Otro rasgo a destacar es el

protagonismo y la fuerza del rol femenino, ya que las protagonistas son fuertes, comprensivas y decididas (Montero, 2013).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmite la animación, "*Ponyo en el acantilado*" se encontraría dentro de las animaciones etnológicas, debido a que el director, Hayao Miyazaki, hace en numerosas ocasiones referencia, a través sus películas repletas de fantasía, a necesidades e intereses de la sociedad actual y, sus protagonistas, con las acciones que realizan, transmiten conceptos, ideas o situaciones que forman parte del mundo en el que vivimos. A nivel gráfico, los dibujos están más contorneados y son más redondeados que en obras anteriores del Studio Ghibli, se emplean colores muy vivos y planos; además, encontramos el mundo marino especialmente detallado, ya sean los fondos o el efecto de las olas.

En cuanto al uso del color, tal y como señala López (2013), encontramos nuevamente una gran cantidad de simbología. Ponyo está asociada al color rojo, que simboliza calidez, pasión y actividad física y, por otro lado, también al color blanco, que simboliza lo puro o la inocencia. El color verde se emplea para la naturaleza y, se añaden matices verdosos al color azul de mar. Sosuke es representado en la película con el marrón y el amarillo que, al unirse, ambos colores cálidos se vuelven acogedores y alegres. En general, "los menores visten colores más cálidos y alegres para reforzar su carácter jovial y los adultos asumen colores más fríos situándolos así en una posición más seria" (López, 2013).

6.2.4 Spirit: el corcel indomable (2002)

Se trata de una película producida por Dreamworks Animation. Obtuvo numerosas nominaciones para distintos premios, entre las que destacan el Globo de oro a la Mejor banda sonora y el Oscar 2002 a la Mejor película de animación. Esta aventura narra la historia de Spirit, un caballo salvaje del Viejo Oeste norteamericano y de cómo cambia su vida tras encontrarse, una noche, con unos humanos. Spirit es capturado e intentan domarlo y entrenarlo para ser el caballo de unos soldados de caballería, lo que les va a resultar complicado ya que él es un caballo salvaje. Con el tiempo, Spirit logra hacerse amigo de un humano al que también han capturado los soldados y, juntos, aprenderán una valiosa lección.

Esta película trata, principalmente, el valor de la amistad entre el caballo y el humano que no intenta domarlo. También encontramos otros valores, como la libertad, la valentía, el amor, la confianza, el respeto por la naturaleza y los animales, el trabajo en equipo y la tolerancia hacia otras culturas, entre otros.

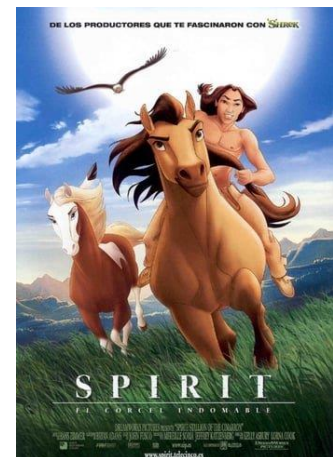


Ilustración 42. "Póster película: Spirit, el corcel indomable".

Fuente:

<https://www.pelisplay.co/pelicula/spirit-el-corcel-indomable>

Dentro de la clasificación, según los valores que transmite la animación, "*Spirit: el corcel indomable*" se encontraría dentro de las animaciones didácticas, debido a que el objetivo principal es transmitir a los niños y las niñas una serie de valores y moralidad ya que, finalmente, Spirit es un ser libre que aprecia su vida salvaje junto a su familia por encima de todo. A nivel gráfico, se trata de una película de animación tradicional 2D y 3D, destaca su estética visual y musical, que le aportan una gran belleza artística. "La música funciona como el lenguaje silencioso de los caballos, su forma de entenderse" (Ludlow, 2018).

6.2.5 El gigante de hierro (1999)

Película de animación producida por Warner Bros, basada en la novela de “*Iron Man*”.

La película está ambientada en la época de la Guerra Fría, en 1957. En una localidad llamada



Ilustración 43. "Póster película: *El gigante de hierro*".

Fuente:

<https://www.pinterest.es/pin/274790014744550885/>

Rockwell, se ha observado como un objeto no identificado de metal caía del espacio. El protagonista, un niño llamado Hogarth lo descubre y ve que se trata de un robot metálico gigante. Ambos establecen una estrecha amistad pero, el Ejército de Estados Unidos no tarda en mandar a un agente para investigar lo que ha sucedido. El niño trata de esconder y proteger a su amigo, pero los habitantes de la localidad comienzan a sentir la amenaza en plena Guerra Fría y el ejército, junto al FBI, intentarán encontrar y destruir al gigante de hierro.

Los valores que refleja esta película son: la amistad, la esperanza, la generosidad, el respeto, la comprensión, la ayuda mutua, la cooperación, la aceptación, etc. La amistad es el valor más importante que refleja la película, ya que el niño y el gigante crean una amistad libre de prejuicios y se protegen mutuamente.

Dentro de la clasificación, según los valores que transmite la animación, “*El gigante de hierro*” se encontraría dentro de las animaciones psicológicas, debido a que los pequeños y las pequeñas encontrarán facilidad a la hora de sentirse identificados con la relación de los protagonistas. El gigante que, a pesar de su aspecto y tamaño, está lleno de ternura logrará captar el interés de los menores y, la situación de tensión por la presencia militar les hará reflexionar acerca del mundo. A nivel gráfico, se trata de una animación 2D en la que todos los elementos son tradicionales y creados a mano, a excepción de algunos elementos, para los que han empleado la tecnología informática. El gigante ha sido diseñado con ojos grandes y

redondos, poca movilidad pero muy expresivo, dotándolo de expresiones faciales y corporales que facilitan su percepción positiva por parte de los escolares (Bustillo-Ramírez, 2013).

6.2.6 Balto: la leyenda del perro esquimal (1995)

Película de animación dirigida por Simon Wells, basada en una historia real durante una epidemia en Alaska. La historia se centra en Balto, un perro lobo híbrido entre husky siberiano y lobo. Debido a su mezcla, se siente confundido respecto a sus orígenes y vive excluido en Alaska. Un día, una fuerte epidemia de difteria se extiende por toda la ciudad de Nome, perjudicando especialmente a los menores, y le acompaña una fuerte ventisca de nieve que

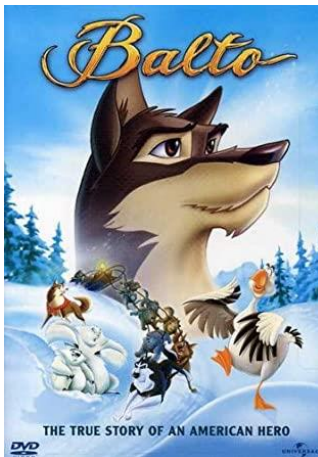


Ilustración 44. "Póster película: Balto, la leyenda del perro esquimal".

Fuente:

<https://www.amazon.es/Balto-Reino-Unido-DVD/dp/B00005TSMN>

bloquea todos los accesos y las rutas que permiten la llegada de medicinas. La solución que se plantean es que un trineo tirado por un grupo de perros recorra mil kilómetros a través de la ventisca y vuelva con la medicina. Balto decide ayudar a los perros con el transporte de la medicina para salvar a los niños y las niñas.

En esta animación se exaltan valores como la solidaridad, la amistad, la valentía, el amor a la naturaleza, la nobleza, la justicia, etc. Finalmente, Balto logra ganarse la gratitud y el cariño de un pueblo que no lo aceptaba.

Dentro de la clasificación, según los valores que transmite la animación, "Balto: la leyenda del perro esquimal" se encontraría dentro de las animaciones etnológicas, debido a que nos muestra una historia real a través de personajes ficticios y de la imaginación, además de las necesidades de la sociedad cuando se da una epidemia que afecta a la población y se necesita la ayuda de medicamentos y vacunas. A nivel gráfico, se trata de una animación 2D. En cuanto al uso del color, se emplean colores brillantes y se mezclan tonos

cálidos y fríos, ya que encontramos colores más cálidos en escenas interiores y colores más fríos en escenas exteriores, pues se trata de un paisaje nevado de Alaska.

6.2.7 Mi vecino Totoro (1988)

Película de animación japonesa producida por el Studio Ghibli. La película sigue la historia de una familia que se traslada al campo en los años 50, época de posguerra en Japón. Las dos hijas, llamadas Satsuki y Mei, exploran los alrededores de la nueva casa y conocen a un espíritu del bosque, Totoro, y crean unos lazos de amistad con él. El padre de las niñas es profesor universitario, y se dedica a recitarles a sus hijas fábulas e historias mágicas, estimulando su imaginación. Mientras tanto, la madre se encuentra enferma en el hospital.

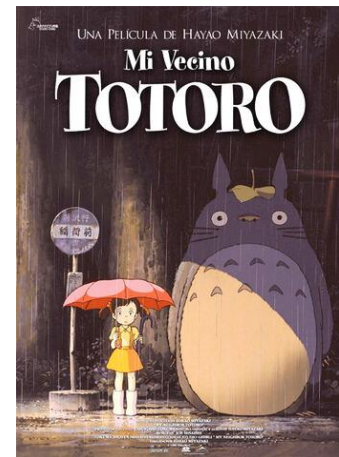


Ilustración 45. "Póster película: Mi vecino Totoro".

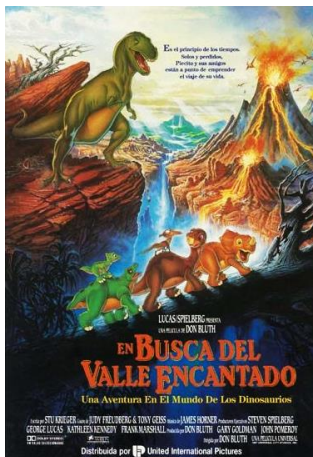
Fuente: https://samina-uchiha-julieta.fandom.com/es/wiki/Mi_Vecino_Totoro

Entre los valores que se pueden destacar de esta película, según expresa Montero (2013), el que encontramos de principio a fin es la naturaleza. La naturaleza se muestra como un ambiente a respetar y proteger, pues la vida resulta idónea en ese espacio. Otro valor que encontramos es el respeto mutuo y la amistad, pues las niñas entablan amistad con los espíritus, sin importar su comportamiento o su aspecto diferente. Además, de esta amistad surge el valor de la infancia, la bondad, la inocencia y la curiosidad, ya que los niños y las niñas son los únicos que poseen la habilidad de ver a estos espíritus. Por otro lado, se ensalza la comunidad colectiva y solidaria, puesto que en la película los habitantes se conocen entre ellos y colaboran. En definitiva, “ambos, la naturaleza y la fantasía de Totoro, forman parte de lo que Hayao Miyazaki considera una infancia ideal: vivir rodeado por la naturaleza, jugando y divirtiéndose con ella, y haciendo uso de la fantasía infantil” (Montero, 2013).

Dentro de la clasificación, según los valores que transmite la animación, “*Mi vecino Totoro*” se encontraría dentro de las animaciones etnológicas, debido a que nos muestra la necesidad de la sociedad actual de alejarnos de todo aquello que predomina hoy en día, el estar rodeados de edificios e inmersos en el mundo virtual (Montero, 2013). Por ello, los personajes de esa película, a través de la fantasía, transmiten conceptos e ideas asociados, principalmente, a la naturaleza. A nivel gráfico, los dibujos fueron realizados a mano, proporcionando una gran calidad a los detalles. El color verde es el más utilizado a lo largo de la película para representar la armonía y la belleza de la naturaleza. La iluminación tiene un papel primordial, ya que la luz representa lo real y las sombras el mundo fantástico y misterioso de los Totoros.

6.2.8 En busca del valle encantado (1988)

Se trata de una película producida por Universal Studios, Amblin Entertainment y



Lucasfilm. La película alcanzó tal éxito que, posteriormente, se creó una serie homónima de películas de animación e, incluso, una serie de dibujos animados.

Ilustración 46. "Póster película: *En busca del valle encantado*".

Fuente:

<https://www.pinterest.ca/pin/320037117267386552/>

La película nos sitúa antes de la aparición del ser humano, en la época de los dinosaurios. Durante esa época, hubo una gran escasez de hojas y, por ello, los dinosaurios herbívoros se veían obligados a realizar un largo viaje hasta el Gran Valle, lugar en el que no existe la escasez y que sirve de refugio contra los depredadores. Piccito, un apatosaurio, decide ir en su busca, ya que se ha separado de sus abuelos y su madre ha muerto tras un enfrentamiento contra un Tyrannosaurus Rex. En el camino, se va encontrando con otras crías de dinosaurio que se unen

en su viaje y, con ellos, creará un grupo de amigos que se ayudarán los unos a los otros a superar los obstáculos del camino.

En esta película, un grupo de dinosaurios totalmente distintos se unen para superar obstáculos y reunirse con sus familias. Por ello, el valor principal de esta película es la amistad. También encontramos la perseverancia, pues no piensan rendirse hasta encontrar el Gran Valle. Por último, se trata el valor de la convivencia y el respeto mutuo, pues cada uno de los integrantes del grupo es diferente en cuanto a especie y carácter, pero se respetan entre ellos y toman decisiones de manera conjunta.

Dentro de la clasificación, según los valores que transmite la animación, “*En busca del valle encantado*” se encontraría dentro de las animaciones didácticas, debido a que nos enseña acerca de la historia del planeta Tierra y de las especies de dinosaurios. Además, la película tiene como objetivo transmitir valores y moralidad a través de sus protagonistas, de una manera lúdica, divertida y entretenida. A nivel gráfico, los dinosaurios realizan movimientos con mucha naturalidad y detalle, a diferencia de algunos fondos, pues disminuye su calidad. Los colores más empleados son distintas tonalidades del marrón, que añaden mayor percepción dramática a la animación (Benítez, 2015).

A continuación, según se muestra en la Tabla 2, se va a realizar una recapitulación de toda la información aportada en las propuestas, tanto de las series como de las películas de animación, en un cuadro resumen con todos los criterios que han sido empleados y analizados para su selección:

Tabla 2. "Recapitulación de las animaciones propuestas"

DIBUJOS ANIMADOS				
Título	Año	Tipo de Animación	Valores	Estilo Gráfico
<i>Pregunta a los StoryBots</i>	2016	Didáctica	Enseñanza y aprendizaje.	Variedad de formatos. Colores llamativos y saturados.
<i>Fiesta de palabras</i>	2016	Lingüística	Enseñanza y aprendizaje de idiomas.	Personajes animados en tiempo real. Colores llamativos.
<i>Beat Bugs</i>	2016	Etnológica	Amistad, trabajo en equipo, superación, conocimiento del entorno.	Animación 3D. Colores poco saturados.
<i>Doctora Juguetes</i>	2012	Etnológica	Evitar desigualdades, cuidado de uno mismo y los demás, respeto, superación, amistad.	Escenarios sencillos. Paleta de colores pastel y tonos más fuertes.
<i>Jelly Jamm</i>	2011	Psicológica	Compañerismo, aprendizaje, amistad, inteligencia emocional.	Animación digital. Colores vivos. Sencillez.

				Importancia de la música y banda sonora.
<i>Zoobabu</i>	2011	Didáctica	Enseñanza, aprendizaje, razonamiento.	3D estereoscópico. Tonos poco saturados. Cuadrado como base de los dibujos.
<i>Saari</i>	2007	Psicológica	Respeto, generosidad, amistad, estimulación auditiva.	Dibujos sencillos y coloridos. Música como lenguaje universal.
<i>Mamá Mirabelle</i>	2007	Didáctica	Enseñanza y aprendizaje acerca de la naturaleza.	Animación 2D. Documentales con imágenes reales.
<i>Juan y Tolola</i>	2005	Psicológica	Amistad, inocencia, bondad, optimismo, obediencia, amor fraternal.	Mezcla de imágenes reales, collage y animación 2D. Líneas rectas, colores básicos y planos.
<i>Little Einsteins</i>	2005	Didáctica	Compañerismo, sinceridad, tolerancia, amistad, cooperación, escucha activa.	Formas redondeadas. Colores llamativos. Los contornos respetan la gama cromática.

<i>Pocoyó</i>	2005	Etnológica	Amistad, respeto, ayuda a los demás, hábitos de: salud, higiene y comida saludable.	Fondo blanco. Vestuarios de un color. Banda sonora y voz en off a lo largo de la trama.
<i>Peppa Pig</i>	2004	Etnológica	Importancia del juego, gusto por la naturaleza, figuras de autoridad positivas, emociones, vida cotidiana.	Animación 2D. Tintas planas y colores pastel. Los contornos respetan la gama cromática.
<i>Hamtaro</i>	2000	Didáctica	Amistad, superación, apoyo mutuo, cooperación.	Ojos grandes y definidos. Colores llamativos y saturados. Gran repertorio expresiones faciales.
<i>Dora, la exploradora</i>	1999	Lingüística	Enseñanza y aprendizaje, amistad, valentía, generosidad, normas sociales.	Tonos fuertes y llamativos. Los fondos son paisajes naturales. Vestuario sencillo y colorido.

<i>Caillou</i>	1997	Etnológica	Conocimiento del entorno, independencia, confianza.	Fondos con tonos claros. Vestuario con colores saturados. Contorno con línea negra.
PELÍCULAS ANIMADAS				
Título	Año	Tipo de Animación	Valores	Estilo Gráfico
<i>Klaus</i>	2019	Didáctica	Gratitud, bondad, importancia del esfuerzo, escuchar, perdonar, compartir.	Dibujos tradicionales en 2D. Color y efectos lumínicos en 3D.
<i>Del revés "Inside Out"</i>	2015	Psicológica	Educación emocional, empatía, autoestima, superación personal, amistad, colaboración.	3D para iluminación y texturas. Formas redondeadas y colores vivos con simbología.
<i>Ponyo en el acantilado</i>	2008	Etnológica	Preservación y cuidado del medio ambiente, respeto a los animales, infancia,	Dibujos contorneados y redondeados. Colores vivos y planos con simbología.

			familia, amor, amistad.	Mundo marino muy detallado.
<i>Spirit: el corcel indomable</i>	2002	Didáctica	Amistad, libertad, valentía, amor, confianza, respeto a la naturaleza y los animales, tolerancia y cooperación.	Animación 2D y 3D. Importancia de la estética visual y musical.
<i>El gigante de hierro</i>	1999	Psicológica	Amistad, esperanza, generosidad, respeto, comprensión, ayuda mutua.	Animación 2D. Gigante con muchas expresiones faciales y corporales.
<i>Balto: la leyenda del perro esquimal</i>	1995	Etnológica	Solidaridad, amistad, valentía, amor a la naturaleza, nobleza, justicia.	Animación 2D. Colores brillantes, cálidos (interiores) y fríos (exteriores).
<i>Mi vecino Totoro</i>	1988	Etnológica	Respeto y protección de la naturaleza, amistad, respeto mutuo, infancia, bondad, inocencia, curiosidad, comunidad.	Dibujos realizados a mano, muy detallados. Predilección por el color verde. Iluminación con simbología.

<i>En busca del valle encantado</i>	1988	Didáctica	Amistad, perseverancia, convivencia, respeto mutuo.	Movimientos naturales y detallados. Fondos con menor calidad. Tonos cálidos.
-------------------------------------	------	-----------	---	--

En definitiva, teniendo en cuenta el conjunto de valores que transmiten y la temática que queramos trabajar en el aula, podemos encontrar un gran repertorio de series y películas de animación a emplear como recurso didáctico. Por otra parte, tenemos las célebres productoras Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios que, a pesar de no haber sido mencionadas en estas propuestas, presentan una gran variedad de películas que resultan idóneas para el público infantil, y con un gran catálogo de temáticas muy diversas.

7 PAUTAS DE TRABAJO CON DIBUJOS Y PELÍCULAS ANIMADAS PARA LOS DOCENTES

La integración curricular de la televisión y de la animación en las aulas de los centros educativos conlleva una serie de cambios pedagógicos (Almenzar, 2004):

- El docente amplía su función formativa e informativa, aportando un mayor grado de significatividad a la tarea docente.
- El alumnado tienen un papel más activo y participativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los recursos didácticos aumentan y mejoran en diversidad.

- El currículum en general se concreta y puede adaptarse a las características del alumnado.
- Se introducen cambios estructurales y organizativos.

Para que la televisión llegue a ser concebida como un instrumento y recurso educativo, debemos ubicarla como un elemento más del aula, esto implica una formación y un consumo responsable y crítico de su uso. Tal y como se ha expuesto anteriormente, el docente tiene la labor fundamental de incluir la televisión en el currículum para lograr, así, un modelo didáctico más integrador y caracterizado por ser flexible y abierto (Aguaded, 2005).

Por lo tanto, es relevante conocer cómo utilizar la animación, ya sea mediante series o películas, en las aulas. Para ello, se van a ofrecer una serie de pautas dirigidas a los docentes para la utilización y el trabajo en las aulas con estos recursos (González, Gómez, & Domínguez, 2018):

- Al igual que en las aulas interpretamos lo que leemos a través de los cuentos y lo que escuchamos a través de las canciones, podemos analizar las imágenes y comentar los contenidos que se suceden en los dibujos y en las películas de animación, fomentando el espíritu crítico de nuestros alumnos y alumnas.
- Se puede trabajar la animación como un proyecto interdisciplinar en el aula, centrándonos en reconocer los roles típicos, como el protagonista o héroe, el antagonista, el gracioso, etc. (Del Moral & Bermúdez, 2004). Además, podemos analizar la música e instrumentación que nos ofrecen, los prendas de vestir que llevan los personajes y, para finalizar, se puede elaborar un pequeño corto en el que participe tanto el alumnado como el profesorado del centro (Radigales & Polo, 2012).

- Resulta fundamental conocer el interés del alumnado, ya que podemos encontrar series y películas de animación de casi cualquier temática, ya sea de dinosaurios para la que podemos emplear la película *“Dinosaurio”* (2000) de los estudios Walt Disney Pictures, la película *“Ice Age: El origen de los dinosaurios”* (2009) e, incluso, la serie de televisión, que también tiene un gran conjunto de películas, *“En busca del valle encantado”*; o ya sea el antiguo Egipto, para el que podemos emplear la película *“El príncipe de Egipto”* (1998) producida por Dreamworks Animation o la serie de animación *“Érase una vez... el hombre vol. 02: Los valles fértiles y Egipto”*.



Ilustración 47. "Póster película: El príncipe de Egipto".

Fuente: <https://www.sensacine.com.mx/peliculas/pelicula-27657/>

- Es importante contar con la colaboración de las familias, para ello será necesario informarles de lo que vayamos a hacer y explicarles cómo pueden colaborar e implicarse. Las familias pueden elaborar materiales, compartir con el resto del aula libros, posters y fotografías, disfrutar en casa de las series y películas con sus hijos, etc. La implicación de las familias mejora la calidad educativa del alumnado y del centro escolar y favorece el desarrollo integral (Parrilla, Muñoz, & Sierra, 2013) (Zabalza, 2013). La participación de las familias en las aulas tiene consecuencias muy positivas en el alumnado, tales como: un mejor rendimiento escolar, una mayor autoestima, actitudes más positivas hacia la escuela, mejores relaciones familiares, etc.
- Debemos planificar los objetivos y contenidos que queremos trabajar de las diferentes áreas curriculares, además de las competencias y el tipo de actividades que vamos a realizar a partir del visionado de las diferentes series y películas de animación. También, debemos tener en cuenta los recursos que vamos a requerir, la participación (ya sea de las familias o de algún experto) y la evaluación a realizar.

- La flexibilidad es un factor a tener en cuenta, ya que siempre puede ser necesario introducir algunas variaciones (nuevas propuestas, corregir aspectos que no funcionan bien o que no se han tenido en cuenta, etc.).
- El resultado final debe reflejar lo aprendido, los alumnos y las alumnas deben dar a conocer a los demás sus investigaciones, experiencias, conocimientos adquiridos, en definitiva, el proceso final de su trabajo de aula (Renzulli & Reis, 2016).
- Durante la etapa de Educación Infantil, el alumnado se encuentran en la etapa preoperativa o preoperacional (Piaget J. , 1973). La función simbólica puede ser desarrollada al representar e interpretar a los personajes principales de las animaciones. Con ello conseguiremos que nuestro alumnado adopte progresivamente una pre-inteligencia fílmica que se manifiesta en la representación de la emisión audiovisual mediante la imitación, y así aparece la imitación diferida, la imagen mental y el lenguaje (Andrés, 2006).

Según expresan González, Gómez y Domínguez (2018), las series y las películas son una herramienta y una temática que favorece la calidad educativa tanto en los centros como en los hogares ya que parte de unos valores a trabajar, de unos temas motivadores y de las secuencias. Estos recursos nos pueden ayudar y guiar para trabajar en el aula cuestiones como la comunicación, la autoestima y el trabajo en equipo, todo ello sin olvidarnos de atender a la diversidad. La animación puede ser una herramienta que nos permita investigar la transversalidad y la multiculturalidad, desarrollar el pensamiento crítico en el alumnado y potenciar la competencia comunicativa en muchos sentidos.

En definitiva, destaca por ser un recurso muy motivador y completo con un gran potencial pedagógico, transmisor de valores, favorecedor del trabajo cooperativo, da pie a la capacidad de investigar, promotor de la creatividad y de la reflexión, medio que permite la

expresión de sentimientos, emociones y vivencias y que posee una gran influencia y poder sobre los más pequeños y pequeñas (González, Gómez, & Domínguez, 2018).

8 PROPUESTA DE DISEÑO DE ACTIVIDADES PARA EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL EMPLEANDO RECURSOS AUDIOVISUALES

Las sesiones de trabajo plantean actividades que se incluyen en las diferentes áreas curriculares de Educación Infantil. El uso didáctico de la televisión y de la animación como complemento pedagógico sirve de eje transversal del currículum y como componente altamente motivador para los escolares (Llorent García & Marín-Díaz, 2013). Además, desde el punto de vista pedagógico, la animación puede contribuir al desarrollo de los objetivos generales de la etapa de Educación Infantil, como son los procesos de: escuchar, observar, implicarse, descubrir, etc.; de conceptos espaciales como: arriba, abajo, detrás, delante, etc.; además de muchos otros, como formas, colores, tamaños, emociones, etc.

En primer lugar, se va a fundamentar el uso de recursos audiovisuales, en este caso las series y películas de animación, tomando como ley de referencia el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil:

“En este proceso de adquisición de autonomía, el lenguaje verbal cobra una especial importancia, pero no se debe olvidar que intervienen también otro tipo de lenguajes, como son el corporal, el artístico (tanto plástico como musical), el audiovisual y el matemático, y que en su conjunto son básicos para enriquecer las posibilidades de expresión y contribuyen al desarrollo de la competencia comunicativa”.

“Las diferentes formas de comunicación y representación que se integran en esta área son: el lenguaje verbal, el lenguaje artístico, el lenguaje corporal, el lenguaje audiovisual y de las tecnologías de la información y la comunicación”.

“El lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación presentes en la vida infantil, requieren un tratamiento educativo que, a partir del uso apropiado, inicie a niñas y niños en la comprensión de los mensajes audiovisuales y en su utilización adecuada”.

Por otra parte, si nos centramos en los contenidos relacionados con el “lenguaje verbal” en la Etapa de Educación Infantil, según el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre:

“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”.

Además, nos encontramos con los contenidos del Bloque 2 “Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación”, que señalan:

“Acercamiento a producciones audiovisuales como películas, dibujos animados o videojuegos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética”.

“Distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual”.

“Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación”.

En cuanto a los criterios de evaluación, el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre nos indica:

“Expresarse y comunicarse utilizando 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”.

“Con este criterio se evalúa el desarrollo de las habilidades expresivas por medio de diferentes materiales, instrumentos y técnicas propios de los lenguajes musical, audiovisual, plástico y corporal”.

Como conclusión, podemos decir que el currículo de Educación Infantil nos señala el papel del lenguaje audiovisual como un lenguaje que interviene en el desarrollo de otro tipo de lenguajes, como puede ser el verbal. Destaca, de manera específica, el uso de películas y dibujos animados con tratamiento educativo para la toma de conciencia de su uso apropiado y para valorar los contenidos de manera crítica y estética. Por lo tanto y para el diseño de sesiones de trabajo, tareas o situaciones de aprendizaje en el aula de Educación Infantil basadas en el uso de la animación, debemos tener presentes estas cuestiones, ya que nos aportan un soporte legislativo, lo que nos marcará la selección de los contenidos a desarrollar.

Respecto a la metodología a emplear, la más conveniente sería el Aprendizaje por Proyectos. Se trata de un método globalizado que parte del interés de los propios alumnos y alumnas respetando la diversidad del aula. Además, favorece tanto el aprendizaje significativo como el aprendizaje por competencias. De esta forma, podemos escoger una temática para un proyecto como, por ejemplo, las emociones. De tal manera, al programar la unidad didáctica, podríamos trabajar a través de dibujos o películas de animación que se centraran en desarrollar esa misma temática, como es el caso de la película *“Del revés (Inside Out)”* (2015).

Por otra parte, el Trabajo por Proyectos, nos ofrece la posibilidad de basarnos también en otro método muy adecuado para emplear en la etapa de Educación Infantil, hablamos de las

Inteligencias Múltiples de Howard Gardner (1943). Gardner define la inteligencia como “la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas” (Gardner, 1987). Con esta definición se amplió el campo de lo que es la inteligencia ya que, hasta el momento, se consideraba como algo innato e inamovible. A partir de ese momento, se contempló como una capacidad que se puede trabajar y desarrollar. Más aún, Gardner afirmaba que el ser humano era poseedor de, al menos, ocho inteligencias diferentes, las cuales son: Lingüística, Lógico-matemática, Naturalista, Espacial, Musical, Corporal-kinestésica, Interpersonal e Intrapersonal.

Al trabajar con un método como es el Aprendizaje basado en Proyectos, podemos diseñar una gran variedad de actividades que nos permitan trabajar las inteligencias múltiples, siguiendo una única temática que sirva como base para el diseño de nuestra unidad didáctica. Por otra parte, en lugar de escoger un tema amplio y general, como en el caso del ejemplo anterior de las emociones, e investigar series o películas de animación que trabajen dicha temática; tenemos la posibilidad de diseñar un proyecto cuya temática propia sea la animación. En ese proyecto, además de trabajar otros objetivos de áreas, nos podemos focalizar en los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación (TICS).

8.1 Secuencia a seguir por el docente para el diseño de las actividades

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología activa a partir de la cual el alumnado pasa a ser el protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje y el docente un mediador o guía de dicho proceso (Vizcarro & Juárez, 2008). Algunos de los puntos claves del ABP son que proporciona a los estudiantes contextos de aprendizaje reales (Buck, 2013); les implica en el diseño, la resolución del problema y, sobre todo, en la toma de decisiones y la actividad investigadora que conlleva (Grahame, 2011).

A la hora diseñar y planificar actividades y proyectos, es necesario que los docentes sigan una manera de proceder:

- En primer lugar, debemos decidir las intenciones del aprendizaje, es decir, lo que los estudiantes serán capaces de conocer, entender y de hacer una vez finalice el proyecto o la actividad (los conocimientos y las habilidades que los estudiantes necesitarán). Por consiguiente, debemos escoger una temática y definir los resultados de aprendizaje esperados.
- En segundo lugar, debemos vincular el tema seleccionado con el currículum de Educación Infantil. Resulta fundamental la selección de un tema que motive al alumnado a aprender.
- En tercer lugar, una vez hayamos realizado todos los pasos anteriores, planificaremos los diferentes recursos y las estrategias de aprendizaje (activación y motivación, la enseñanza de nuevos conocimientos y lenguaje, la interacción y la comunicación, el producto final que demostrará el aprendizaje y la evaluación teniendo en cuenta los criterios de éxito).
- En cuarto lugar, diseñaremos las oportunidades de aprendizaje paso por paso, según las fases de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos): fase de activación, fase de descubrimiento e investigación, fase de profundización, fase de planificación, fase de creación, fase de presentación y divulgación del producto y, por último, la fase de evaluación, de autoevaluación y de reflexión.
- En quinto lugar, implementaremos en el aula el proyecto o la actividad y nos ajustaremos a las necesidades individuales que presente el alumnado.

8.2 Propuesta de actividades

A través del marco teórico, hemos podido conocer como los pequeños y las pequeñas acostumbran a imitar las conductas de sus personajes favoritos de una animación. Por ello, se ha realizado un listado con animaciones que se recomiendan emplear en Educación Infantil, debido a la moralidad y los valores que transmiten, que suponen un buen modelo de conducta. Más aún, los aspectos gráficos y estéticos de dichas animaciones, resultan atractivos para los niños y las niñas.

Teniendo en cuenta estas conclusiones, se va a diseñar un Proyecto de Aprendizaje a partir de los dibujos y las películas animadas seleccionadas con anterioridad, así como se expone en la Tabla 3. La utilización de recursos audiovisuales y, en este caso concreto, de la animación, resulta un elemento pedagógico motivador para el alumnado. Para el diseño del Aprendizaje Basado en este Proyecto, se van a tomar como hilo conductor los valores analizamos y extraídos del listado de animaciones, concretamente el valor de la amistad, y otros valores secundarios que lo complementan, además de la expresión plástica como área curricular y elemento principal a atender. Cabe destacar que, a pesar de la selección de un único valor como eje central de la secuencia didáctica, esta plantilla puede ser reutilizada y adaptada a cualquier otro valor que deseemos trabajar en nuestra aula de Educación Infantil.

Tabla 3. "Aprendizaje Basado en Proyectos: La amistad a través de la animación y la expresión plástica"

TÍTULO DEL PROYECTO: <i>“LA AMISTAD A TRAVÉS DE LA ANIMACIÓN Y LA EXPRESIÓN PLÁSTICA”</i>
<u>Objetivos</u> Al finalizar este proyecto, el alumnado será capaz de:

- Emplear los sentidos para valorar la estética (color, luz, paisajes, vestuarios, expresiones faciales, etc.).
- Identificar los aspectos principales que caracterizan el valor “amistad” (confianza, sinceridad, apoyo, respeto, amor, bondad, etc.).
- Reconocer acciones, gestos o sentimientos en las animaciones que son muestras de cariño y amistad (preocuparse por los demás, dar abrazos y besos, ayudar a los amigos, cuidarlos, etc.).
- Clasificar los personajes de las animaciones según las acciones y los valores que los caracterizan.
- Visualizar contenidos audiovisuales con un espíritu crítico, evitando tomar un papel pasivo ante la pantalla.
- Representar de manera espontánea, a través del juego simbólico, escenas o fragmentos de las animaciones.
- Asociar la escena de una animación que está siendo dramatizada con el fotograma al que se corresponde.
- Realizar una marioneta de dedo con independencia.
- Inventar un personaje de animación con características estéticas propias al realizar una marioneta del mismo.
- Colorear la imagen de una animación empleando la técnica del pintado con burbujas y el soplo con pajitas de refresco.

Vinculación con el currículo

En el marco de la propuesta realizada por la Unión Europea, las competencias básicas que se van a desarrollar con este proyecto son:

- Competencia en comunicación lingüística: la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. En concreto, a la hora de expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, y también a la hora de escuchar, exponer, dialogar y llegar a un consenso.
- Tratamiento de la información y competencia digital: el tratamiento o análisis de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice (oral, impreso, audiovisual, digital o multimedia). Implican ser una persona responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas.
- Competencia cultural y artística: supone poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos. Incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos.
- Competencia para aprender a aprender: conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos desde un sentimiento de competencia o eficacia personal, e incluye tanto el pensamiento estratégico, como la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, y el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual, todo lo cual se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas.

- Autonomía e iniciativa personal: suponen ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

Si hablamos de los criterios de evaluación que se atienden tomando como referencia la ley de referencia el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, cabe destacar:

1) Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- Participar en juegos, mostrando destrezas motoras y habilidades manipulativas, y regulando la expresión de sentimientos y emociones.

2) Conocimiento del entorno:

- Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles.

3) Lenguajes, Comunicación y representación:

- Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para una comunicación positiva, según las intenciones comunicativas, y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.
- Expresarse y comunicarse utilizando 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.

Sesión 1: Fase de Activación

Para esta sesión, en la que introduciremos la temática, el reto y el producto final, recibiremos en el aula una invitación para la “Fiesta de la Amistad” (ver Anexo 1), para

la cual deberemos acudir con una marioneta de dedo, realizada por nosotros mismos, de un personaje de animación inventado que representen el valor de la amistad (que ayude, respete, sea sincero/a, se preocupe por los demás, etc.). Esta marioneta servirá como “ticket” o “entrada” para la fiesta.

Para ello, debemos conocer cuáles son las características del valor de la amistad y, por el contrario, debemos saber cuáles son los anti-valores de la amistad pues, si no advertimos estas cuestiones, no podremos acudir a la celebración. El proyecto nos presenta un reto y el docente, teniendo en cuenta el currículo, propone un producto final que pretende ser motivante y atrayente para el alumnado.

Durante esta primera sesión, al recibir la invitación:

- Evaluaremos los conocimientos previos que el alumnado posee, a través de preguntas relacionadas con el término “Amistad”, mencionado en la invitación (qué significa para ellos la palabra amistad, si tienen muchos amigos/as, quién es para ellos un amigo/a y quién no lo es, qué tiene que tener alguien para ser considerado un “buen amigo/a” y para ser considerado un “mal amigo/a”, etc.). De esta forma, realizaremos una evaluación inicial para descubrir los conocimientos previos, la personalidad y los intereses del alumnado.
- Presentaremos al alumnado el reto con el que comenzaremos el proyecto (acudir a una fiesta con los conocimientos necesarios acerca de la Amistad para poder entrar). A través de este reto, fomentaremos un buen clima en el aula entre los compañeros y las compañeras, ofreceremos buenos modelos de conducta y de resolución de conflictos a imitar y, conoceremos cómo tenemos que comportarnos y tratar a las personas.

- Mostraremos el cronograma, es decir, explicaremos los días en los que trabajaremos con el proyecto y les mostraremos el día en el que acontecerá la “Fiesta de la Amistad” (Anexo 2). El proyecto tendrá una duración total de tres semanas, y las sesiones se llevarán a cabo los martes y los jueves.
- Explicaremos que nuestro recurso principal para investigar acerca de los valores y los anti-valores de la amistad será a través de las animaciones y, los productos finales del proyecto se realizarán a través de la expresión plástica. Como recursos personales, buscaremos la participación y la implicación de las familias durante el proceso, especialmente en la última fase, la de Presentación y Divulgación del producto final. Dentro del aula, se facilitará el acceso a todos los materiales y recursos necesarios a través de los distintos espacios específicos, como el de la asamblea o los de las mesas de trabajo. En cuanto a los agrupamientos, se crearán tomando en consideración los niveles de rendimiento, los ritmos y los estilos de aprendizaje individuales del alumnado, de manera que los grupos estén compuestos por miembros con diferentes niveles de rendimiento, para que sean heterogéneos.
- Comunicaremos a las familias el comienzo del proyecto, la temática escogida y la planificación del trabajo, ofreciéndoles la posibilidad de participar en el proyecto. Además, le daremos a cada estudiante una copia de la invitación para la “Fiesta de la Amistad” (Anexo 1), para que se la entreguen a sus familias y participen de la celebración.

Sesión 2: Fase de Descubrimiento e Investigación

Para el desarrollo de esta sesión, necesitaremos los siguiente materiales:

- Pantalla Digital Interactiva (PDI) y proyector para el visionado de las animaciones.

- Fragmentos de series y películas animadas necesarias.
- Tarjetas con fotogramas de escenas (tantas como queramos).

Desarrollo de la sesión:

- Para evitar que rechacen la visualización de animaciones que desconocen, durante unos minutos previos contextualizaremos las animaciones que vayamos a emplear (introducción de los personajes, explicación de la trama y planteamiento del problema, etc.). Con ello, motivaremos al alumnado ante la visualización de los contenidos para descubrir cómo se resuelven las situaciones planteadas.
- En primer lugar, visionaremos varios fragmentos de diversas series y películas de animación. Previamente a exponerlos ante toda la clase, el docente deberá haber seleccionado la parte del episodio o de la película que sea de interés para trabajar en el aula, es decir, aquel fragmento que muestre los valores o los anti-valores, en este caso, de la amistad. Algunas series que transmiten dicho valor son: *“Hamtaro”*, *“Peppa Pig”*, *“Pocoyó”*, *“Jelly Jamm”*, *“Juan y Tolola”* o *“Beat Bugs”*. Algunas películas que transmiten dicho valor son: *“Spirit: el corcel indomable”*, *“El gigante de hierro”*, *“Ponyo en el acantilado”* o *“En busca del valle encantado”*.
- En segundo lugar y, mientras visualizamos los fragmentos, iremos realizando pausas en las partes concretas en las que se presenten situaciones donde este valor o alguno de sus anti-valores se vea ensalzado, para comentar y reflexionar con los estudiantes acerca de la situación.
- En tercer lugar, el docente mostrará unas tarjetas con fotogramas de escenas concretas de las series y películas en las que se vea reflejado el valor de la amistad, como por ejemplo:



Ilustración 48. "Escena final donde se refleja el valor de la amistad de la película: En busca del valle encantado".

Fuente: <http://animationguildblog.blogspot.com/2006/09/mid-week-studio-roundabout.html>



Ilustración 49. "Hamtaro, escena donde se refleja el valor de la amistad, primera temporada episodio 16: Recupérate, Laura".

Fuente: https://hamtaro.fandom.com/wiki/Get_Well,_Laura

Con los estudiantes, comentaremos acerca de que se está planteando en esta situación y, recordaremos qué estaba pasando y cómo actuaron los personajes. Además, analizaremos los aspectos gráficos de las escenas, especialmente el uso del color y las expresiones faciales y corporales, ya que son los aspectos más visuales y sencillos para comentar con el alumnado.

- En cuarto lugar, propondremos a los escolares la modificación de algunas situaciones planteadas en las animaciones o la creación de otras nuevas y diferentes. Por ejemplo: en algún momento de la animación, se puede dar una pelea o disputa entre los amigos, podemos plantear a los estudiantes la reflexión acerca de cómo actuarían ellos en el lugar de los protagonistas. Además, podemos

plantear situaciones nuevas (“Si no hubiera pasa X y, por el contrario, hubiera pasado Y, ¿qué podrían haber hecho los protagonistas?”).

Con esta primera sesión, la Fase de Descubrimiento e Investigación, a pesar del papel pasivo del alumnado, ya que se limitan a observar contenidos, recibir información y responder a preguntas, se pretende introducir la temática y los recursos audiovisuales con los que continuaremos trabajando en las siguientes sesiones y, descubrir e investigar acerca de la temática presentada a través del reto del proyecto. Además, podremos evaluar el nivel de interés y motivación que observemos en los estudiantes y, en caso de que muestren señales de aburrimiento de forma generalizada, cabe la posibilidad de modificar el planteamiento de las sesiones o escoger otro tipo de animaciones, ajustando las situaciones de aprendizaje a los intereses del alumnado. Más aún, con la participación y colaboración de las familias, compartiremos con el alumnado libros, posters y fotografías de las animaciones, los cuales podremos colocar en el “Rincón de las Investigaciones del Proyecto”, para que los alumnos puedan descubrir e indagar con mayor autonomía e, incluso, puedan examinar dichos materiales siempre que lo necesiten.

Por otra parte, tal y como se ha reflejado en el marco teórico, esta sesión busca proporcionar al alumnado unos recursos audiovisuales que ofrezcan modelos de conducta adecuados. Para ello, se han seleccionado una serie de animaciones que, por sus características propias, transmiten unos contenidos adecuados para la etapa en la que nos encontramos. Asimismo, se han tenido en cuenta los aspectos gráficos y estéticos de las animaciones, para que resulten atractivos y agradables para el público infantil.

Sesión 3: Fase de Profundización

Para el desarrollo de esta sesión, necesitaremos los siguiente materiales:

- Pantalla Digital Interactiva (PDI) y proyector para el visionado del episodio.

- Baúl con disfraces.
- Un guion impreso de la dramatización a realizar.
- Tarjetas con fotogramas de las escenas del capítulo (entre 4 y 6 fotogramas).

Desarrollo de la sesión:

- Antes de la realización de las actividades, emplearemos algunos minutos previos para motivarles, introducirles y explicarles la situación, además de enseñarles los disfraces que emplearemos posteriormente, pero sin explicarles cuál será su función. De este modo, los escolares mostrarán interés por descubrir que es lo que haremos con ellos.
- En primer lugar, visionaremos un capítulo de una serie de dibujos animados, cuyo valor principal sea el que deseamos trabajar. En este caso, se trata del episodio número tres de la primera temporada de la serie de *“Peppa Pig”*, cuyo título es *“La mejor amiga”*. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=UFV7XljO82s>
Se trata de un capítulo de 5 minutos de duración, en el que Peppa invita a jugar a casa a su mejor amiga, Suzy.
- En segundo lugar, trabajaremos de forma cooperativa para realizar una dramatización del capítulo que acabamos de visionar, en grupos de 4/5 personas dependiendo del número de escolares en la clase (crearemos grupos heterogéneos según los niveles de rendimiento). El docente realizará el papel del narrador/voz en off que encontramos en el episodio, de manera que tome el papel de guía y mediador durante el desarrollo de la actividad. Los personajes a repartir entre los estudiantes serán: Peppa Pig, Suzy Sheep, George Pig, Mamá Pig y Papá Pig, ellos mismos deberán ponerse de acuerdo a la hora de distribuirlos. Previamente, deberemos haber preparado los materiales necesarios para la dramatización en el

aula, especialmente los disfraces, ya que las protagonistas se divierten jugando a imitar distintas profesiones.

- En tercer lugar, y para evitar el papel pasivo de los grupos que estén de espectadores, a cada grupo se le repartirá un sobre con varios fotogramas de las escenas del capítulo. Conforme el docente (narrador/voz en off) vaya introduciendo las escenas y uno de los grupos realice la dramatización, el resto de los estudiantes que se encuentran en el público deberán buscar el fotograma que se corresponde con la escena que está siendo representada y, una vez lo identifiquen, una persona del grupo escogida por todos los miembros, que será el/la portavoz, deberá alzarlo para que el docente lo pueda ver y les indique que el fotograma seleccionado es el correcto. Además, podrán realizar el papel de ayudantes, e incluso de jueces, a la hora de valorar las dramatizaciones.



*Ilustración 50. "Fotograma episodio 1x03 Peppa Pig, La mejor amiga".
Fuente: Captura de pantalla del episodio.*



*Ilustración 51. "Fotograma episodio 1x03 Peppa Pig, La mejor amiga".
Fuente: Captura de pantalla del episodio.*

- En cuarto lugar, una vez finalizadas todas las dramatizaciones, daremos unos minutos a cada grupo para que organicen sus propias ideas y compartan opiniones y conocimientos acerca de la amistad y del episodio que han representado. Les pediremos que reflexionen de manera grupal acerca de los valores que se reflejan en este episodio (el valor de la amistad entre Peppa y Suzy, qué acciones realizan para mostrarse el cariño que se tienen la una a la otra, si hay alguna conducta que nos parezca poco adecuada a lo largo del episodio, es decir, si encuentran algún anti-valor, etc.). Posteriormente, el portavoz de cada grupo compartirá con el resto de la clase los conocimientos y reflexiones de su grupo.

Con esta segunda sesión, los escolares realizarán juego simbólico, manipularán distintos materiales y realizarán trabajo cooperativo. Esta actividad tiene en cuenta los intereses de los pequeños y las pequeñas, ya que disfrutan con los disfraces y representando los personajes de una serie animada. Por otra parte, podremos emplear la tarea de alzar el fotograma que se asocie a la escena que este siendo representada para evaluar al alumnado.

Así como se ha reflejado en el marco teórico, esta sesión busca que los más pequeños y pequeñas imiten y dramaticen conductas que hayan observado en las animaciones. Para ello, se han seleccionado unos contenidos que proporcionan unas conductas, actitudes, valores e imágenes que se alejan de las conductas disruptivas y, por lo tanto, que ofrecen al alumnado unos personajes mostrando conductas apropiadas para ser representadas o aprendidas a través de la imitación. Más aún, con esta sesión se fomentará la comunicación, el desarrollo del lenguaje, la interacción y la cooperación entre los grupos de trabajo y entre el alumnado de la clase.

Sesión 4: Fase de Planificación

Para el desarrollo de esta sesión, necesitaremos los siguiente materiales:

- Pantalla Digital Interactiva (PDI) y proyector para el visionado de episodios o fragmentos.
- Tarjetas con imágenes de distintos personajes de animaciones (ver Anexos 3 y 4).
- Cartulinas de distintos colores (una para cada característica tanto de los valores como de los anti-valores de la “amistad”).
- Pegamento.
- Celo / Grapas.

Desarrollo de la sesión:

- Esta sesión girará en torno a una actividad de clasificación, que surgirá del análisis de los roles y valores que transmiten los personajes de algunas animaciones relacionados con la amistad. Con ello, fomentaremos el espíritu crítico a la hora de visualizar los contenidos televisivos. Por otra parte, esta fase tiene por objetivo la organización, la planificación y la gestión del producto final, ya que los escolares deberán ir pensando en aquello que van a crear y en su presentación.
- En primer lugar, visionaremos algún otro episodio o fragmento de los recursos audiovisuales propuestos, en los que se exalte el valor de la amistad. Por ejemplo, la escena final de la película “*Spirit: el corcel indomable*”.



Ilustración 52. "Fotograma escena final de la película: *Spirit, el corcel indomable*".

Fuente: <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-42151/fotos/detalle/?cmediafile=103458>

- En segundo lugar, el docente mostrará al alumnado unas tarjetas con imágenes de distintos personajes de las animaciones que hayamos visionado durante las sesiones realizadas (ver Anexo 3).

Nos colocaremos sentados en un semicírculo en la zona de la asamblea, de manera que el docente pueda ser visto sin dificultades por todos los estudiantes de la clase.

A continuación, iremos mostrando al alumnado las tarjetas con los personajes, y les realizaremos preguntas acerca del tipo de imagen y del personaje que aparece en ella (animación a la que pertenece, qué es o a qué se dedica, qué está haciendo en la imagen, que podemos ver en el fondo, los colores y la iluminación que podemos observar en la imagen, la expresión facial y que emoción creemos que está sintiendo, etc.). En este primer momento, el objetivo principal es que observen bien las imágenes y que las describan lo más detalladamente posible, centrándonos en los aspectos gráficos de la animación (color, iluminación, paisajes y fondos, vestuario, expresiones faciales, etc.).

- En tercer lugar, comentaremos de manera conjunta con la clase cuáles suelen ser sus acciones en la animación a la que pertenece. Por ejemplo: si ayuda a los demás, si es un buen compañero o compañera, si dice la verdad, si muestra amor y cariño, etc. Reflexionaremos acerca de los valores que transmite y de las acciones que suele realizar dicho personaje en cuanto a las características del valor “amistad”, escogiendo aquella que más represente a cada personaje (confianza, sinceridad, amor, apoyo, respeto, bondad, etc.).
- En cuarto lugar y, una vez se haya decidido el lugar en el que clasificarlo en consenso, iremos pegando la imagen de cada personaje en una cartulina con el rasgo que más le represente de los mencionados anteriormente (confianza,

sinceridad, amor, apoyo, respeto, bondad, etc.). De esta manera, lograremos un gran mural con personajes de animaciones y con las características o aspectos más destacables del valor de la amistad.

- En quinto lugar, escogeremos tarjetas con imágenes de los personajes antagonistas de las animaciones, o aquellos que realizan acciones y que representan valores contrarios a los que deseamos trabajar (ver Anexo 4). De esta forma, reflexionaremos con el alumnado acerca de las acciones y de los valores positivos y, también, acerca de las acciones y de los valores inapropiados. Finalmente, el mural se compondrá de dos secciones: una de valores y de otra de anti-valores (en el caso de la amistad, podrían ser: odio, enemistad, deshonestidad, irrespeto, envidia, etc.).
- Una vez tengamos el mural expuesto en el aula con ambas secciones, la de valores y la de anti-valores de la amistad, las podremos emplear como catálogo de las siluetas a partir de las cuales los escolares podrán inventar su propio personaje para realizar la marioneta que llevarán a la “Fiesta de la Amistad”, destacando que las siluetas de los personajes que se encuentran en la sección de anti-valores, no nos permitirán acudir a la “Fiesta de la Amistad”, ya que tienen comportamientos inadecuados en cuanto al valor de la amistad.
- Por último, preguntaremos a todos los estudiantes que personaje quieren escoger como silueta para la marioneta de dedo. Les pediremos que se levanten de uno en uno y que nos indiquen, mientras miran el catálogo de los personajes que se encuentran en la sección “valores de la amistad”, cuál es el personaje del que quieren escoger su silueta para realizar la marioneta. Nos apuntaremos en un folio de papel el nombre de cada escolar y del personaje que ha seleccionado, para

organizar los materiales y los recursos necesarios para realizar la actividad de la próxima sesión.

Con esta sesión se pretende comentar y analizar los contenidos y los aspectos gráficos de las animaciones con los escolares, fomentando así el espíritu crítico. De esta manera, estimularemos a nuestros escolares a que reflexionen y visualicen programas con valores humanos y educativos. Por otra parte, niños y niñas compartirán experiencias, opiniones, conocimientos, soluciones y deberán llegar a un acuerdo con el resto del alumnado de la clase a la hora de categorizar a los personajes en las distintas secciones.

A partir de esta sesión, al igual que se ha reflejado en el marco teórico, analizamos el contenido didáctico y el valor educativo de las animaciones. Concretamente, trabajando con los valores y la moralidad que transmiten, junto con los aspectos gráficos y estéticos.

Sesión 5: Fase de Creación

Para el desarrollo de esta sesión, necesitaremos los siguiente materiales:

- Goma EVA, fieltro o cartulinas de colores.
- Plantillas para recortar (ver Anexo 5).
- Pegamento y grapadora.
- Rotuladores de colores.
- Tijeras y punzones.
- Ojos saltones adhesivos 3D (opcional, en caso de no emplearlos, traer rotuladores y pinturas para dibujar los ojos).
- Pegatinas variadas (de diamantes, objetos, etc.).

Desarrollo de la sesión:

- En primer lugar, explicaremos al alumnado en que va a consistir la actividad. Les recordaremos que, durante la sesión anterior, escogieron la silueta de un personaje de animación (un hámster como los de *Hamtaro*, un caballo como el *Spirit, el corcel indomable*, etc.). Emplearemos dicha silueta para realizar la marioneta de dedo pero, una vez esté realizada y procedamos a decorarla, tendrán que emplear los diversos materiales para crear un personaje nuevo que se pudiera introducir en dicha animación. Para ello, cada escolar inventará su propio personaje de animación decorándolo a su gusto y creando la marioneta de dedo.
- En segundo lugar, imprimiremos las plantillas que encontraremos abajo (ver Anexo 5). Necesitaremos dibujar la plantilla en la Goma Eva, en el fieltro o en la cartulina dos veces, de manera que queden simétricas. Según el curso de Educación Infantil en el que nos encontremos, necesitarán más o menos ayuda durante este proceso de calcar los personajes.
- En tercer lugar y, una vez estén calcados los personajes (recordamos que deben calcarse dos veces cada uno), los alumnos y las alumnas deberán recortar las siluetas. Para ello, les ofreceremos tijeras o punzones (dependiendo de las habilidades motoras finas del alumnado según el curso de Educación Infantil en el que realicemos la actividad). Una vez recortadas, con pegamento o con unas grapas, juntaremos las dos partes simétricas por los extremos, de manera que el interior quede hueco para colocar el dedo en su interior.
- En cuarto y último lugar, el alumnado podrá emplear los rotuladores, el fieltro, las cartulinas, las pegatinas y, en definitiva, los diferentes materiales de los que disponemos, para añadir los detalles que caracterizarán a su propio personaje y,

finalmente, añadirán los ojos adhesivos, dando por terminada la marioneta de dedo. Abajo se muestra un ejemplo de posibles resultados finales (ver Anexo 6).

En esta sesión, el alumnado creará el producto final del Proyecto de Aprendizaje e irán planificando su presentación. Cada escolar deberá emplear su imaginación y creatividad para la creación de un personaje de animación propio (los colores, el tamaño de los ojos, los detalles de la cara y el cuerpo, etc.), explorando los materiales de los que dispone. Además, deberá ponerle un nombre y pensar en sus características (su personalidad, sus gustos y hobbies, etc.), centrándose especialmente en los valores relacionados con la amistad que representarán a su personaje (si le gusta compartir, si es cariñoso/a, etc.), según lo investigado y aprendido en el Proyecto de Aprendizaje.

Sesión 6: Fase de Presentación y Divulgación

En esta última sesión, celebraremos la “Fiesta de la Amistad”. Para ello, decoraremos el aula con guirnaldas y banderines, colocaremos imágenes de las animaciones por las paredes, traeremos algo de comida (por ejemplo: zumos y cupcakes, etc.), pondremos las bandas sonoras de los dibujos y de las películas de animación, etc. Las familias podrán acudir y participar de la celebración, implicándose a la hora de preparar las decoraciones de la fiesta y la actividad sorpresa.

Los estudiantes deberán acudir a la fiesta con su marioneta del personaje de animación, que cada uno haya inventado, colocada en el dedo para poder entrar a la celebración. Una vez hayan explorado el aula con los nuevos decorados y hayamos celebrado la festividad de la amistad, nos sentaremos en la zona de la asamblea y cada escolar dispondrá de un tiempo para mostrar su marioneta y realizar una presentación: cómo se llama su personaje, a qué serie o película de animación pertenecería (según su silueta), qué es lo que le caracteriza (puede ser en términos de aspecto, de comportamiento

y actitudes, de gustos, etc.), etc. El resto del alumnado deberá respetar su turno de palabra y escuchar atentamente al compañero o compañera que esté hablando en ese momento.

Cuando todos los alumnos y las alumnas hayan presentado a su personaje de animación, haremos fotos individuales a cada marioneta para, posteriormente, añadirlas al mural de los personajes de animación, en la sección de “valores de la amistad”, ya que habrán creado unos personajes nuevos y diferentes a los ya expuestos en dicha sección. Además, si el centro posee algún blog o plataforma digital, podremos compartir y exponer la experiencia y los productos finales con otros miembros de la sociedad, más allá del profesor o la profesora y de los compañeros y compañeras de clase.

Para dar por finalizado el proyecto, realizaremos una última y divertida actividad sorpresa como parte de la celebración, la cual podrá publicarse del mismo modo que la marioneta de dedo, en plataformas digitales. Para ello, necesitaremos los siguientes materiales:

- Plantillas en cartulina blanca con la imagen de una animación (ver Anexo 7).
- Agua con jabón y colorante alimenticio de distintos colores, con un recipiente para cada color.
- Pomperos y/o pajitas.

Desarrollo de la actividad:

- En primer lugar, dejaremos que cada alumno y alumnas escoja la plantilla con la imagen de animación que desee. Es importante realizar varias copias de cada plantilla (ver Anexo 7). Cuando cada estudiante esté sentado en su sitio con la plantilla que haya seleccionado, procederemos a explicar la actividad.

La actividad consiste en pintar las plantillas con las imágenes de las animaciones, pero empleando unas técnicas de coloreado diferentes: el pintado con burbujas y el pintado soplando con pajitas.

- En segundo lugar, distribuiremos por los grupos de mesas los materiales necesarios: los pomperos con colorante alimenticio de distintos colores y con agua y jabón para realizar las burbujas y una pajita de refresco para cada estudiante. Cuando los escolares empleen los pomperos, deberán realizar pompas encima de la cartulina con la imagen de la animación y, cuando estas exploten, quedarán pintadas sobre el papel, creando unas siluetas muy coloridas, divertidas y con diferentes formas y tamaños. Por otra parte, cuando empleen las pajitas de refresco para pintar soplando, deberán verter varias gotas del pompero en la cartulina y, posteriormente, soplar encima de la gota con la pajita para arrastrarla sobre el papel.

Con esta actividad se pueden realizar una gran cantidad de variaciones que surgirán de la libre exploración del propio alumno y alumna con los materiales, como mezclar pompas y gotas de diferentes colores para crear colores nuevos y diferentes, soplar con mayor o menor fuerza para variar el tamaño de las pompas y de las gotas, etc. En definitiva, esta actividad, con estas técnicas de coloreado, permite crear una gran diversidad de dibujos, colores y formas que dependerán de la propia creación de cada niño y niña.

Los resultados finales, además de exponerlos en plataformas digitales, los colocaremos fuera del aula, a modo de exhibición de las animaciones visionadas y trabajadas en el aula durante este Proyecto de Aprendizaje.

Fase de Evaluación

Tal y como marca la ley de referencia, el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, la evaluación será global, continua y formativa. La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación. Para ello, emplearemos una rúbrica de evaluación al final del proceso, con el objetivo de conocer el nivel en el que el alumnado han logrado los objetivos de aprendizaje (ver Anexo 8).

Por otra parte, durante el proceso emplearemos la tarea de la sesión 2, en la cual deben alzar el fotograma que se asocie a la escena que este siendo representada, para evaluar a los estudiantes. También, emplearemos el producto final de la sesión 3, el mural, con la finalidad de comprobar que conocen las características o aspectos principales que componen el valor de la amistad y, que identifican de ellas es la más representativa en cada personaje, en función del su rol y de las acciones que realiza en la animación.

Más aún, durante el desarrollo de las sesiones, iremos tomando nota de cuestiones que surjan de manera espontánea y que sean de interés para la evaluación del alumnado. Finalmente, se tomarán en consideración todas las producciones que realicen los escolares de manera individual (por ejemplo, la plantilla con el pintado con burbujas/soplando la pajita).

Como conclusión, podemos observar que los recursos audiovisuales resultan muy interesantes para trabajar en las aulas, en este caso, de Educación Infantil. Por otra parte, resulta indudable el trabajo previo que debe haber por parte del docente a la hora de seleccionar, introducir y trabajar dichos contenidos en el aula, ya que se deben escoger fragmentos adecuados a la temática que queramos desarrollar. Además, el visionado de dibujos o películas animadas se debe completar con actividades que den la oportunidad a nuestros alumnos y

alumnas de poner en práctica lo aprendido o, de lo contrario, los menores tomarán un papel pasivo como simples observadores de los contenidos audiovisuales.

9 CONCLUSIONES

Este estudio evidencia la necesidad de un cambio en la metodología de enseñanza que emplean las escuelas actualmente. Los resultados de esta investigación permiten ver que la animación y sus características propias, ya sean en términos de diseño gráfico o de la influencia que ejercen sobre la infancia, nos ofrecen numerosas posibilidades educativas, especialmente a través de la educación plástica con motivo de fomentar los valores en las aulas del segundo ciclo de Educación Infantil.

Es bien sabido que la sociedad actual se encuentra en la Era Digital, donde la humanidad se halla muy ligada a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y, con ellas, a los contenidos en formato audiovisual. Sin embargo, carecemos de la formación necesaria para localizar y discriminar tales cantidades de información en la gran variedad de medios electrónicos que poseemos. Por consiguiente, es el momento de comenzar a identificar los recursos tecnológicos de los que disponemos y aprovechar el valor educativo y didáctico que nos ofrecen e, indudablemente, de mejorar la formación de futuros profesionales del ámbito de la educación en el uso de estos medios en la escuela. Este proceso debe comenzar por los docentes puesto que, es en los escolares en los que el gran impacto de las tecnologías es más evidente, especialmente el de la televisión.

En vista de esta realidad, es necesario que los educadores integremos la televisión en el ámbito escolar como otro aspecto de la vida cotidiana. La pequeña pantalla posee un gran potencial en el mundo de la educación, siempre que se conozca la manera correcta de emplearla, todo ello con el objetivo de que ejerza una influencia positiva en los telespectadores más

jóvenes (García & Torres, 2009). Los niños y las niñas poseen una fuerte atracción hacia el medio televisivo, pues resulta un elemento muy cautivador para su mente. De este medio, como se ha comprobado, los escolares aprenden: información, conceptos, actitudes, conductas, valores y significados, debido a su mente plástica y muy receptora ante lo que acontece a su alrededor (Perlado & Sevillano, 2003).

La enseñanza a través de la educación artística, por su parte, secunda los valores, las destrezas, los hábitos y las actitudes de la persona. Del mismo modo, al reflexionar sobre las animaciones, se enriquece la inteligencia, los sentimientos y las emociones adquieren un rol fundamental, desarrollamos el espíritu crítico e interiorizamos los mensajes de los contenidos audiovisuales a fondo (González, Gómez, & Domínguez, 2018).

El objetivo de este estudio y su propuesta es evidenciar la necesidad de renovar la metodología incorporando la televisión como recurso didáctico en las escuelas y, las oportunidades educativas que ofrece este medio audiovisual y, más concretamente, la animación en las aulas de Educación Infantil. Al integrar este medio en las aulas, podemos modificar los contenidos, de manera que resulten más estimulantes para el alumnado y logremos incrementar su motivación, su atención y su participación.

Por consiguiente, resulta primordial conocer los intereses del alumnado y, debido a la gran variedad de temáticas que podemos encontrar en las animaciones, podremos abordar los contenidos curriculares sin dificultades. Para la propuesta didáctica de este estudio, se han escogido como temáticas principales: por un lado, el fomento de los valores en las aulas, concretamente el valor de la Amistad como criterio esencial para la selección de las animaciones a emplear; y, por otro lado, la educación plástica, debido a las estrategias en común que comparte su enseñanza con la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). En la actualidad, nos hallamos en la Era de la Imagen y, como consecuencia de ello, las últimas

tendencias artísticas están abiertas a todo tipo de materiales, conceptos e ideas (García Varas, 2011), entre los que se encuentran los medios audiovisuales.

Por las razones mencionadas anteriormente, resultan innegables las conexiones que podemos encontrar entre la Era Digital o Era de la Imagen, la infancia, los dibujos y las películas de animación, la expresión plástica y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). El resultado de la agrupación de todos estos elementos da lugar a un recurso didáctico para el ámbito pedagógico de gran valor y riqueza para los niños y las niñas, que serán capaces de construir su propio conocimiento, de comprender la realidad visual que les rodea y de vivir en ella (Murillo Ligorred, Cruz Resano López, & Ramos Vallecillo, 2018), pues habrán sido educados para la comprensión, el uso y el consumo crítico y responsable de estos medios audiovisuales que forman parte del mundo real, del arte y de la educación en el que vivimos en la actualidad.

10 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. BOE 4/01/07.

Aguaded, J. I. (1997). La televisión en el nuevo diseño curricular español. *Comunicar*, 8, 97-109.

Aguaded, J. I. (1999). Prácticas de utilización didáctica de la televisión en las aulas. Aula de encuentro. *Revista de investigación y comunicación de experiencias educativas*, 3, 13-33.

Aguaded, J. I. (2002). *Aulas en la pantalla. Presente y futuro de la televisión educativa*. Huelva: Grupo Comunicar.

Aguaded, J. I. (2005). Enseñar a ver la televisión: un aspecto necesario y posible. *Comunicar*, 25, 51-55.

Aguaded, J. I. (2011). Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas. *Comunicar*, 36, 7-8.

Aldea Muñoz, S. (2004). La influencia de la nueva televisión en las emociones y la educación de los niños. *Revista Internacional de Psicología*, 6-13.

Aleman, L. (20 de Julio de 2015). *El Mundo*. Obtenido de 'Del revés', explicado por un neurólogo y una psicóloga.: <https://www.elmundo.es/cultura/2015/07/20/55ac2269ca474154228b458a.html>

Almenzar, M. (2004). Los recursos didácticos en Educación Infantil, un enfoque en función de las nuevas tecnologías en las redes de aprendizaje. En M. Almenzar, *Libro de actas de*

las IX Jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones Educativas. (págs. 251-260). Granada: Grupo Editorial Universitario.

Álvarez, I. (14 de Marzo de 2016). *20minutos*. Obtenido de Chris Nee: "Uno de los temas más difíciles de tratar con los niños es la muerte": <https://www.20minutos.es/noticia/2696954/0/chris-nee-creadora/doctora-juguetes-temas/dificiles-tratar-muerte/>

Ander-Egg, E. (1996). *Teleadictos y vidiotas en la aldea planetaria. ¿Qué hace la televisión por nosotros?* Argentina: Colección desarrollo cultural.

Anderson, R., & Huston, A. (2001). Early childhood television viewing and adolescent behavior: the recontext study. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 1-147.

Andrés, T. (2006). *El desarrollo de la inteligencia fílmica. La comprensión audiovisual y su evolución en la infancia y la adolescencia*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Barner, D. (1 de Mayo de 2019). *El Vértice*. Obtenido de "Fabuloso Vocabulario" es una experiencia educativa y llena de color para los pequeños.: <https://www.elvertice.mx/2019/05/01/fabuloso-vocabulario-es-una-experiencia-educativa-y-llena-de-color-para-los-pequenos/>

Benítez, S. (10 de Abril de 2015). *EspinOf*. Obtenido de Cine en el salón: 'En busca del valle encantado', la grandeza de Don Bluth.: <https://www.espinof.com/criticas/cine-en-el-salon-en-busca-del-valle-encantado-la-grandeza-de-don-bluth-y-iii>

Buck, I. f. (2013). *What is project-based learning?* Obtenido de <http://pbl-online.org/About/whatisPBL.html>

- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2001). Effects of televised violence on aggression. *Handbook of children and the media*, 223-254.
- Bustillo-Ramírez, M. (2013). *Conocimientos y valores en el cine. Una propuesta para 6º de Primaria*. Logroño.
- Cadena100. (13 de Enero de 2020). *Cadena 100*. Obtenido de 'Klaus' la película española para niños que te enseña valores como la bondad y el esfuerzo.: https://www.cadena100.es/querer/hijos/noticias/klaus-pelicula-espanola-para-ninos-que-ensena-valores-como-bondad-esfuerzo-20200113_592518
- Caruncho, X. M., Gordillo, P. C., & Solier, P. M. (2014). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años: una perspectiva semiótico-cultural. *EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, 65-84.
- Castro, K., & Sánchez, J. R. (1999). *Dibujos animados y animación: Historia y compilación de técnicas y producción*. Quito: Ediciones Ciespal.
- Crespo, B. (1998). *La integración curricular de los medios de comunicación*. Plasencia, centro asociado de la UNED.
- Culhane, S. (1989). *Animation from script to screen*. Londres: Columbus Book Limited.
- Del Moral, M., & Bermúdez, M. (2004). *La migración de las mujeres desde la narración literaria a las películas de animación de Disney*. Obtenido de <http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/2886/Esther%20del%20Moral.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Del Río, P., & Álvarez y Del Río, M. (2004). *Pigmalión. Informe sobre el impacto de la televisión en la infancia*. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.

Engler, R. (2015). *Animation Cinema Workshop: from motion to emotion*. John Libbey Publishing.

Facundo, M. (10 de Agosto de 2010). *BBC Mundo*. Obtenido de Dora la Exploradora cumple diez años.: https://www.bbc.com/mundo/internacional/2010/08/100809_dora_eeuu_aniversario_mf

Ferrés, J. (1994). *Televisión y educación*. Barcelona: Paidós.

García Varas, A. (2011). *Filosofías de la imagen*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

García, R., & Torres, C. (2009). El vínculo infancia-televisión en la sociedad actual. Análisis de la programación televisiva infantil española. *Enseñanza and Teaching: revista interuniversitaria de didáctica*, 27(2), 103-122.

Gardner, H. (1987). *La teoría de las inteligencias múltiples*. Santiago de Chile: Instituto Construir.

González, M. C., Gómez, E. M., & Domínguez, M. C. (2018). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 7, 99-126.

Grahame, S. D. (2011). *Science education in a rapidly changing world*. Hauppauge: Nueva York.

Halas, J., & Manvell, R. (1976). *The Technique of film animation*. Nueva York: Communication Arts Books.

Ivelic, R. (2017). Televisión infantil y dibujos animados. *Revista Aisthesis*, 55-63.

- Katz, E., & Foulkes, D. (1962). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 377-388.
- Llauradó, L. (2006). *Contraste Info*. Obtenido de Juan y Tolola: <https://contraste.info/tv/juan-y-tolola/>
- Llorent García, V. J., & Marín-Díaz, V. (2013). 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*, 12 (1), 73-82.
- López, A. (17 de Febrero de 2013). *Generación Ghibli*. Obtenido de 'Ponyo', explosión de colores: <https://generacionghibli.blogspot.com/2013/02/ponyo-explosion-de-colores.html>
- Lovaas, O. I. (1961). Effect of exposure to symbolic aggression on aggressive behaviour. *Child Development*, 37-44.
- Lowenfeld, V. (1961). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Ludlow, S. (9 de Mayo de 2018). *El Halcón Noticias*. Obtenido de Spirit; el corcel indomable... Reseña: <https://halconnoticias.tumblr.com/post/173745524277/spirit-el-corcel-indomable-rese%C3%B1a>
- Luria, A. R. (1978). *La Organización funcional del cerebro*. Madrid: Siglo XXI.
- Marín, V., & González, I. (2011). La televisión ¿medio para el desarrollo de la Educación Infantil? *Educatio Siglo XXI*, 29(1), 345-360.
- Martínez, S. (2010). Infancia televisoria. En J. Domingo Segovia, *El niño y la televisión* (págs. 63-77). Granada: Grupo de Investigación FORCE.

- Merino, I. (22 de Agosto de 2017). *Bekia Padres*. Obtenido de "Caillou": las razones del éxito de esta serie y qué aporta a los niños.: <https://www.bekiapadres.com/articulos/caillou-exito-serie-aporta-ninos/>
- Míguez Pérez, R., Santos Gago, J. M., Alonso Rorís, V. M., & Anido Rifón, L. (2012). Una Herramienta de Soporte a la Educación Infantil a través de la Televisión. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 7(2), 78-85.
- Mmar. (2008). *Bebés y más*. Obtenido de El éxito de Pocoyo según sus creadores y mis críticas.: <https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/el-exito-de-pocoyo-segun-sus-creadores-y-mis-criticas>
- Montero, L. (2013). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- Murillo Ligorred, V., Cruz Resano López, J., & Ramos Vallecillo, N. (2018). *Educación artística hoy. El reto en la sociedad de la imagen*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- NewslineReport. (10 de Mayo de 2019). *Newslinereport*. Obtenido de NETFLIX ADQUIERE 'STORYBOTS': <https://www.newslinereport.com/contenidos/nota/netflix-adquiere-storybots>
- Núñez, R. (27 de Julio de 2015). *Your Way Magazine*. Obtenido de El pixel verde: del revés (inside out): <https://www.yourwaymagazine.com/el-pixel-verde-del-reves-inside-out/>
- Palmer, P. (1986). *The social nature of children's televisin viewing*. Londres: International TV Studies Conference.

- Parrilla, M. A., Muñoz, M. A., & Sierra, S. (2013). Proyectos educativos con vocación comunitaria. *Revista de Investigación en Educación*, vol. 3, (11), 15-31.
- Perlado, L., & Sevillano, M. L. (2003). La influencia de la televisión en los niños. Children's televisión: Analysis of effects. L'influence de la televisión dans les enfants. *Enseñanza*, 21., 163-178.
- Piaget, J. (1973). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- Piaget, J. (1977). *El Juicio y el razonamiento en el niño. Estudio sobre la lógica del niño (II)*. Buenos Aires: Guadalupe.
- Piaget, J. (1977). *La Formación del Símbolo en el niño*. México, F.C.E.
- Radigales, J., & Polo, M. (2012). *La música en el cine*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Rajadell, N., Antònia, M., & Violant, V. (2013). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar* 25, 1-6.
- Renzulli, J. S., & Reis, S. M. (2016). *Enriqueciendo el currículo para todo el alumnado*. Madrid: Apeirón Ediciones.
- Rizzo, C. (18 de Noviembre de 2011). *20 minutos*. Obtenido de "Jelly Jamm", una serie musical para los más pequeños: <https://www.20minutos.es/noticia/1223992/0/jelly-jamm/clan/musica/>
- Ruiz de Elvira, A. P. (4 de Agosto de 2016). *El País*. Obtenido de Todo lo que necesitan los niños es amor (y música de los Beatles): https://elpais.com/cultura/2016/07/28/television/1469702170_034027.html?rel=mas
- Ruiz, J. (1995). Historia de la animación . *Chasqui*, 4-6.

- Sepúlveda, F. (1968). *Narrativa Infantil chilena*. Santiago: Anales de la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Investigación.
- Vizcarro, C., & Juárez, E. (2008). ¿Qué es y cómo funciona el aprendizaje basado en problemas? En U. d. Murcia, *El aprendizaje basado en problemas en la enseñanza universitaria*. (págs. 17-36). Murcia: España.
- Vygotski, L. V. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. *Infancia y Aprendizaje*, 105-116.
- Walters, R., & Willons, D. (1968). Imitation Behavior of Disturbed Children Following Exposure to Aggressive and Nonaggressive Models. *Child Development*, 79-91.
- Zabalza, M. (2013). Escuelas infantiles de calidad. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 2(2), 11-13.
- Zamora, I. (24 de Febrero de 2020). ¿Es «Peppa Pig» una buena influencia para tus hijos? *ABC*.
Obtenido de ¿Es «Peppa Pig» una buena influencia para tus hijos?:
https://www.abc.es/play/series/noticias/abci-peppa-buena-influencia-para-hijos-202002240107_noticia.html

11 ANEXOS

Anexo 1: Invitación para la “Fiesta de la Amistad”, anverso y reverso de la carta.



Anexo 2: Cronograma del Proyecto de Aprendizaje.

CRONOGRAMA					
LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	FIN DE SEMANA
	Fase 1: Activación del proyecto		Fase 2: Descubrimiento		
LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	FIN DE SEMANA
	Fase 3: Profundización		Fase 4: Planificación		
LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	FIN DE SEMANA
	Fase 5: Creación		Fase 6: Presentación y Publicación		

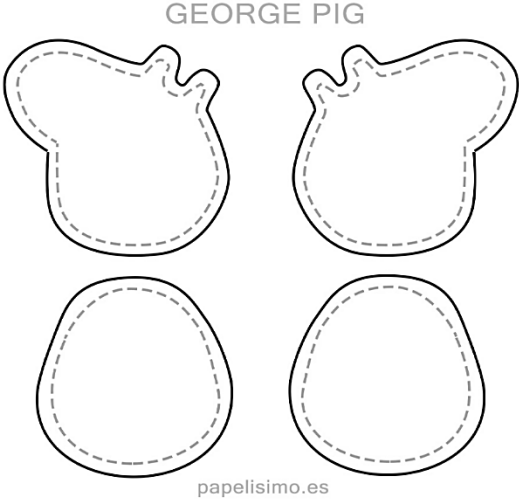
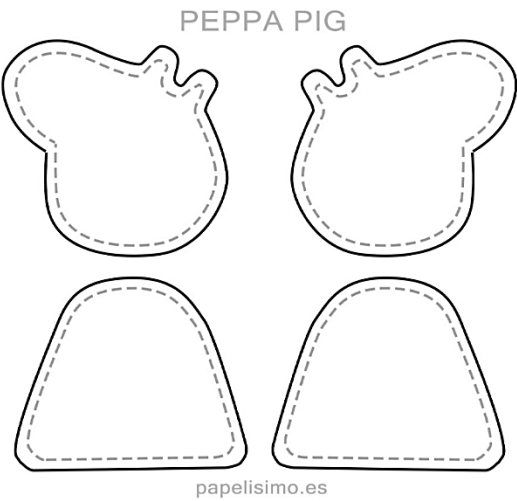
Anexo 3: Tarjetas con personajes de animaciones que representan los valores de la amistad.

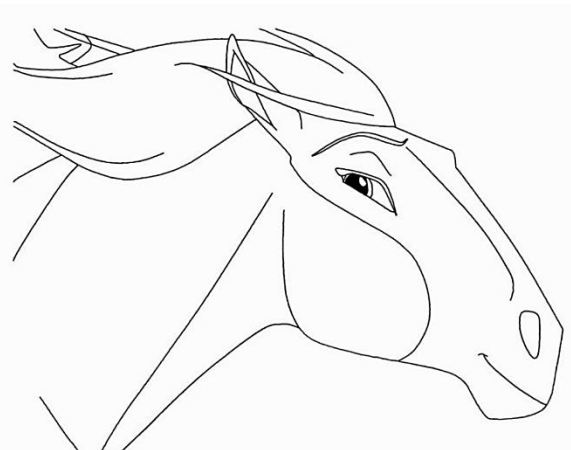


Anexo 4: Tarjetas con personajes de animación que representan los anti-valores de la amistad.



Anexo 5: Plantillas para recortar y realizar la marioneta de dedo.

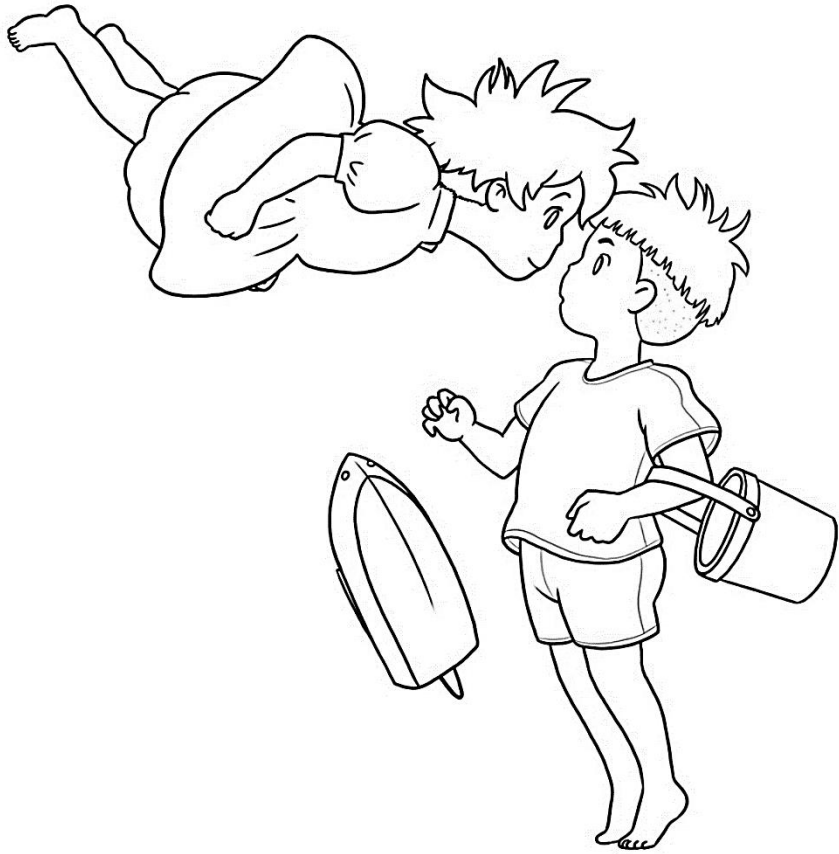
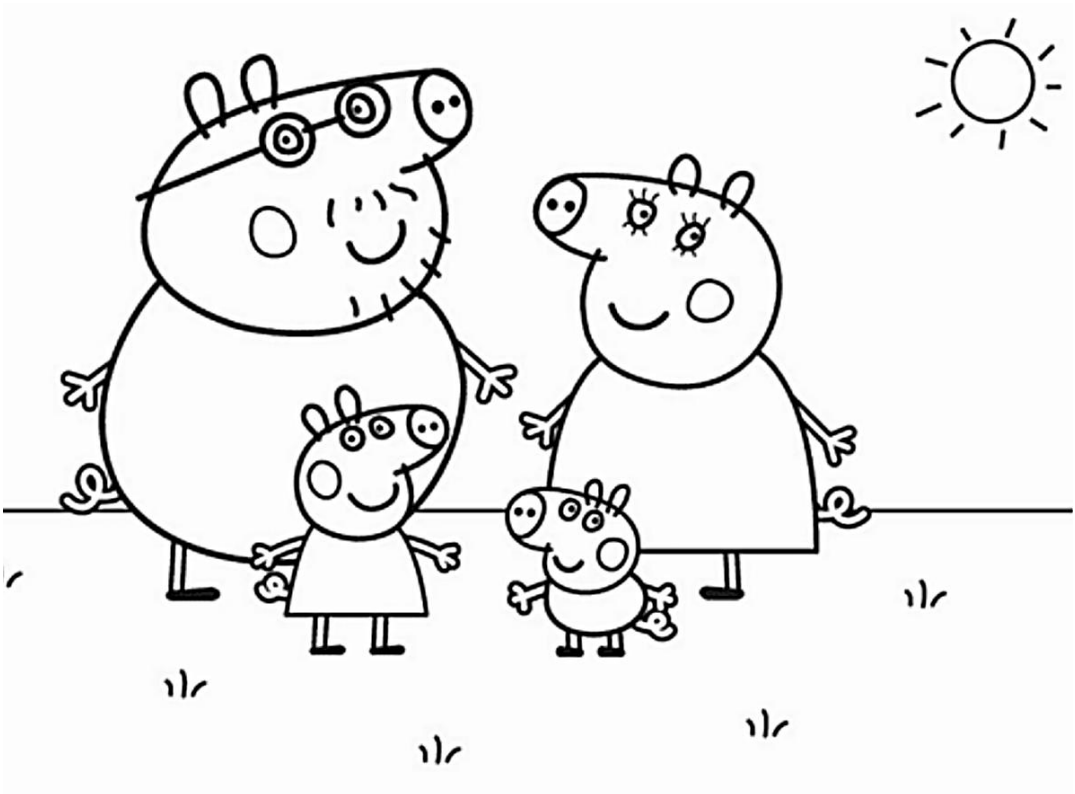




Anexo 6: Ejemplos de resultados finales de marionetas de dedo.



Anexo 7: Plantillas con imágenes de animaciones.







Anexo 8: Rúbrica para evaluar el Proyecto “*La Amistad a través de la animación y la expresión plástica*”.

CRITERIO	MUY BIEN	REGULAR	DEBE MEJORAR
<p>Emplea los sentidos para valorar la estética (color, luz, paisajes, vestuarios, expresiones faciales, etc.).</p>	<p>Valora los aspectos visuales de las animaciones: el color, las expresiones faciales, el vestuario, los paisajes, etc.</p>	<p>Valora únicamente los aspectos visuales más llamativos y atrayentes: el color y el vestuario.</p>	<p>No valora ningún aspecto visual de las animaciones.</p>
<p>Identifica los aspectos principales que caracterizan el valor “amistad” (confianza, sinceridad, apoyo, respeto, amor, bondad, etc.).</p>	<p>Identifica cuatro o más aspectos principales del valor “amistad”.</p>	<p>Identifica dos aspectos principales del valor “amistad”.</p>	<p>No identifica los aspectos del valor “amistad”.</p>
<p>Reconoce acciones, gestos o sentimientos en las animaciones que son muestras de cariño y amistad (preocuparse por los demás, dar abrazos</p>	<p>Reconoce las acciones, los gestos o los sentimientos amistosos siempre que los observa en una animación.</p>	<p>Reconoce, algunas veces, las acciones, los gestos o los sentimientos amistosos que observa en una animación.</p>	<p>No reconoce nunca las acciones, los gestos o los sentimientos amistosos que observa en una animación.</p>

y besos, ayudar a los amigos, cuidarlos, etc.).			
Clasifica los personajes de las animaciones según las acciones y los valores que los caracterizan.	Clasifica los personajes tanto en la sección de valores como en la sección de anti-valores y explica el motivo.	Clasifica algunos personajes tanto en la sección de valores como en la sección de anti-valores. Puede o no explicar el motivo.	No clasifica a los personajes en ninguna de las secciones.
Visualiza contenidos audiovisuales con un espíritu crítico, evitando tomar un papel pasivo ante la pantalla.	Comenta los contenidos de las animaciones según lo que va sucediendo en la trama.	Realiza comentarios puntuales acerca de los contenidos de las animaciones.	Toma un papel pasivo ante la pantalla de televisión. No realiza comentarios.
Representa de manera espontánea, a través del juego simbólico, escenas o fragmentos de las animaciones.	Emplea el juego simbólico para representar escenas/fragmentos de las animaciones.	Representa escenas/fragmentos de las animaciones, con ayuda y guía del docente.	No representa escenas o fragmentos de las animaciones aunque se le preste ayuda.

Asocia la escena de una animación que está siendo dramatizada con el fotograma al que se corresponde.	Alza cuatro o más veces el fotograma correcto según la escena que se dramatiza.	Alza dos veces el fotograma correcto según la escena que se dramatiza.	No alza correctamente ningún fotograma según la escena que se dramatiza.
Realiza una marioneta de dedo con independencia.	Realiza la marioneta con ayuda únicamente en momentos puntuales de gran complejidad.	Realiza la marioneta con ayuda en momentos complejos, y en otros más simples.	No es resolutivo/a y necesita ayuda constante para realizar la marioneta.
Inventa un personaje de animación con características estéticas propias al realizar una marioneta del mismo.	Inventa la mayoría de los detalles de su personaje de animación propio: el color, los ojos, el vestuario y la expresión facial.	Inventa los detalles destacables de su personaje propio (color y vestuario), copiando otros rasgos del personaje original.	No inventa su propio personaje de animación, sino que calca/copia las características de un personaje ya existente.
Colorea la imagen de una animación empleando la técnica del pintado con burbujas y el soplo con pajitas de refresco.	Colorea las imágenes empleando ambas técnicas sin dificultades, controlando la fuerza y la dirección del soplido.	Colorea las imágenes empleando ambas técnicas, controlando la dirección pero no la fuerza del soplido.	Colorea las imágenes empleando ambas técnicas, sin controlar ni la dirección ni la fuerza del soplido.