



Universidad de Valladolid
Campus de Palencia

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Titulación de Educación Infantil
Especialidad en Expresión y Comunicación

Análisis del dibujo animado en la etapa de Educación Infantil

Alumno/a: Sergio Martínez del Val

Julio, 2021

Índice

1.	Introducción	4
2.	Justificación	5
3.	Objetivos	6
4.	Marco teórico	7
4.1	Inicios del dibujo animado y su evolución	7
4.2	Educación y televisión	10
4.3	Infancia y televisión	13
4.3.1	Importancia del horario de emisión y la programación	18
4.4	Escuela y televisión	20
4.4.1	La educación artística y el medio audiovisual	22
4.4.2	Educación “con” y “en” televisión	23
4.4.3	Ventajas y desventajas del uso del dibujo animado en el aula de educación infantil	24
4.4.4	Actuación del cuerpo docente	25
5.	Propuesta didáctica	28
5.1	Introducción	28
5.2	Objetivos de la propuesta didáctica	28
5.3	Metodología empleada	29
5.4	Análisis del dibujo animado: “Peppa Pig (2004)”	30
5.5	Unidad didáctica	49
5.6	Temporalización	56
5.7	Evaluación	56
6.	Análisis y conclusiones	57
7.	Bibliografía y Webgrafía	60

1. Introducción

La actualidad es inevitablemente tecnológica. Esta tecnología nos acompaña desde las primeras etapas de nuestra infancia, por lo que es inevitable afirmar que nuestra educación está marcada por las tecnologías digitales que nos rodean.

En este trabajo de fin de grado me voy a centrar en una pequeña, pero no menos importante, etapa de la vida. La etapa infantil del ser humano es bastante breve en relación a la duración de la vida aproximada. Sin embargo, este periodo tiene mucho valor, ya que en ella se establecen las bases de nuestra persona. En nuestra infancia aprendemos de las personas que nos rodean. Los profesores, los padres, las madres, los amigos, etc. Todos influyen directamente en nuestra evolución. Sin embargo, no solo ellos son los responsables de nuestra formación. La televisión, internet o los videojuegos, son ejemplos de nuevas tecnologías que influyen directamente y que, en ocasiones, tendemos a ignorar.

En este caso, me voy a focalizar en un medio muy habitual en la vida de los niños de 0 a 6 años, como es el dibujo animado. La televisión ofrece multitud de películas y series animadas que están a un solo clic. La aparición de programaciones infantiles que duran todo el día crea una posibilidad para que las niñas y los niños se pasen horas y horas enganchadas al televisor. Estas series, cuyo objetivo principal es entretener, están cargadas de mensajes y aprendizajes, tanto positivos como negativos.

Entre todos estos mensajes y aprendizajes, me focalizo principalmente en la transmisión de valores éticos y morales que se proyectan en las series de dibujos animados. Estos valores son los pilares principales que guían el crecimiento de la persona. Por ello, reconocer, clasificar y comprender las series de dibujos animados es imprescindible para ser conscientes de cómo este medio influye en nosotros.

Los niños correspondientes a la etapa de educación infantil son “esponjas cognitivas”, seres que absorben cualquier tipo de conocimiento o mensaje, incluso de manera subconsciente. Por ello, como futuro docente me dispongo a informarme y conocer mucho más a cerca del dibujo animado y las series de televisión que tanto influyen en esta etapa. Además, pretendo ir más allá del mero conocimiento, realizando una aplicación didáctica del mismo. Saber expresar los recursos sociales

que experimentan los alumnos de educación infantil forma parte de la responsabilidad de la figura docente.

2. Justificación

La educación debe ser tratada como un proceso dinámico y en constante actualización capaz de adaptarse al desarrollo más cercano posible al alumnado. Esta idea viene a reflejar la necesidad de partir de sus intereses y motivaciones sin dejar de lado el proceso natural de enseñanza-aprendizaje. Actualmente, el dibujo animado se ha convertido en uno de sus principales focos motivacionales, un aspecto a tener en cuenta en sus vidas debido al tiempo que ocupan en ellas. Es por eso que su conocimiento y análisis para su posterior aplicación didáctica justifica la realización de este trabajo.

Tradicionalmente, la escuela tendía a facilitar la información y el cuerpo docente a transmitirla desde su perspectiva. Sin embargo, es inevitable negar la presencia de las nuevas tecnologías como elemento transmisor de conocimiento y valores, que camina a la par que la escuela en el proceso de desarrollo del alumnado. Como docente, considero que la creación de un aprendizaje a través de una herramienta tecnológica, como son las series de dibujos animados, facilita la construcción de puentes entre la escuela y la sociedad tecnológica, dando lugar a una educación más íntegra y globalizada.

Por último, destacar la presencia del carácter artístico del dibujo animado. La educación del alumnado a través del arte y del uso de medios audiovisuales facilita el desarrollo del alumnado en relación a la comprensión del mundo, su entorno, y la creación de una identidad propia. Este carácter artístico ayuda en la estimulación de la creatividad y la comunicación que, aplicado en una educación en valores, permitirá la integración del alumnado en una sociedad cada vez más demandante de innovaciones y creaciones de alta calidad.

3. Objetivos

Los dibujos animados se encuentran presentes en la mayoría de las vidas de los niños y niñas de la etapa de educación infantil. Por ello, este trabajo se plantea con la intencionalidad de conocer y valorar el dibujo animado para su uso educativo. Dicho motivo refleja en los siguientes objetivos principales ordenados a medida que se pretenden conseguir:

1. Presentar el crecimiento y evolución histórica del dibujo animado.
2. Comprender la educación en valores que ofrecen los dibujos animados.
3. Presentar una propuesta educativa que permita aprovechar el potencial educativo del dibujo animado.

Además, me planteo una serie de objetivos específicos que marquen las pautas del trabajo y faciliten la consecución de los objetivos principales. Dichos objetivos secundarios son:

1. Ser consciente de la influencia que ejerce el dibujo animado en la sociedad.
2. Conocer el reglamento educativo que regula la retransmisión de las series de dibujos animados.
3. Visualizar los apartados curriculares que respaldan el dibujo animado como recurso educativo.
4. Valorar el dibujo animado como un recurso educativo.
5. Incentivar a los maestros de la etapa de Educación Infantil en el uso del dibujo animado como recurso educativo.
6. Aportar herramientas que permitan el desarrollo de la capacidad de análisis crítico del dibujo animado.
7. Elaborar una propuesta didáctica “tipo” que parta del análisis del dibujo animado y tenga utilidad para el desarrollo cognitivo del alumnado de la etapa.

El trabajo realizado a continuación parte de los objetivos propuestos, tanto en la fundamentación teórica como en la propuesta didáctica. Finalmente, se revisará el grado de adquisición de cada uno de los objetivos y se realizará un análisis de los mismos en el apartado de conclusiones.

4. Marco teórico

4.1 Inicios del dibujo animado y su evolución

Este apartado tiene una función introductoria. Se pretende situar al lector en los inicios y la evolución que ha sufrido el dibujo animado a lo largo de historia, además de conocer algunas de las técnicas empleadas en sus inicios y los aspectos que se tienen en cuenta, de los que rara vez nos percatamos. Comprender su evolución es vital para entender y valorar cada dibujo animado. La sociedad y el momento en el que se realiza cada uno de ellos influyen directamente en el desarrollo cognitivo de los niños que los visualizan, sus valores y su perspectiva de la realidad.

Yúbal Fernández (2018) hace una recopilación histórica sobre los inicios y evolución de los dibujos animados antes de Disney, de la cual extraigo los siguientes datos y afirmaciones mostrados a continuación. Las primeras propuestas se elaboraban dibujando fotograma a fotograma. Esta técnica comenzó a tenerse en cuenta gracias a su aparición social en 1896, cuando un cineasta de origen británico acudió como reportero a realizar una entrevista a Thomas Edison (1847 - 1931). Esta entrevista pretendía presentar el Vitascopio, un proyector de cine que funcionaba a través de la emisión de una sucesión de imágenes sobre la pared o la pantalla. El inventor aprovechó para dibujar el rostro del reportero y posteriormente modificar dicho dibujo para crear la sensación de movimiento y expresión en su cara. Este método, el “Stop Motion”, aun sin considerarse animación, dio pie a sus inicios.

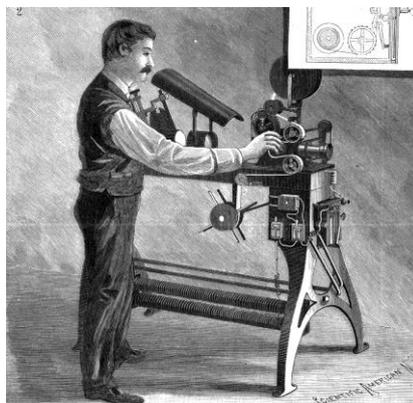


Ilustración 1. Imagen de un Vitascopio (proyectoidis.org, 2021).

Se considera que la animación en el cine llega a nosotros en 1905 de la mano de Segundo de Chomón (1871 - 1929), quien creó la primera animación en la historia conocida como “El hotel eléctrico”. Posteriormente, el proceso de creación de dibujos animados, el cual consistía en dibujar, pintar y grabar, se aceleró y dinamizó gracias a Bray y Hurd, dos estadounidenses que establecieron la animación por celdas y el papel de acetato como procesos para la creación de animación en la década de 1910.

Así pues, comienzan a aparecer dibujos animados que se convierten en símbolos de este estilo, como son “Félix el Gato” (1919), “Betty Boop” (1926) o “La Pantera Rosa” (1963).

A medida que el dibujo animado va ganando peso, se comienzan a profesionalizar las técnicas empleadas. Según Hunt, Marland y Rawle (2011), del mismo modo que las palabras se leen, las imágenes tienen una serie de características que nos permiten “leerlas”. Se comienzan a analizar aspectos como los ángulos, las alturas, la cámara, el encuadre. Una tecnicidad similar al cine. Entre estos factores que influyen en la realización del dibujo animado destacan los siguientes:

La perspectiva combinada con la altura influye directamente en el énfasis de la imagen. La iluminación destaca y ayuda en la profundidad del dibujo, así como los simbolismos relacionados con la tonalidad del color. Los planos influyen en la complejidad del dibujo de la misma forma que en la imagen. Aunque el plano medio, que graba desde la cintura hasta la cabeza es el más utilizado, también destacan el plano general, donde se distinguen los personajes en un fondo, permitiendo el desplazamiento, y el primer plano, usado principalmente para relacionar la animación con la expresión facial. Volviendo al crecimiento y auge de la animación, en la década de los setenta se establece la relación de la infancia y los dibujos animados.

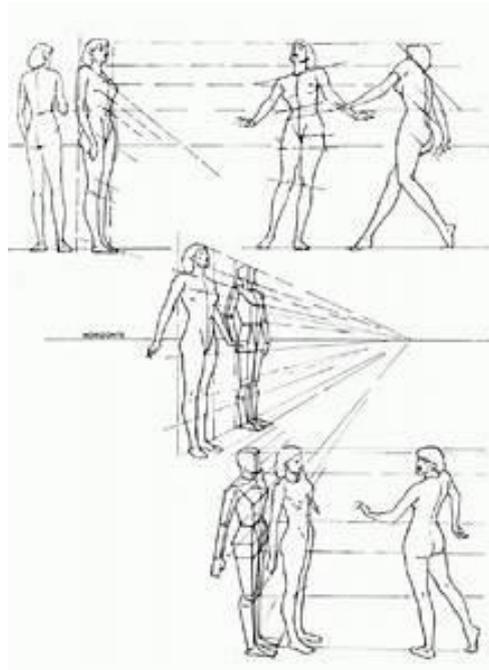


Ilustración 2. Perspectiva y profundidad en el dibujo animado (Rupu, 2011).

Se comienzan a animar novelas literarias centradas en el público infantil como “El Oso Yogui” (1958) o “Los Picapiedra” (1960). Poco después, no solo se animan, sino que se comienza una adaptación de las propias novelas literarias, como sucede en “D’Artacán y los tres mosqueperros” (1981), “La vuelta al mundo de Willy Fog” (1983) o “Don Quijote de la Mancha” (1979). Animalizar a los personajes comienza a ser un recurso muy utilizado para la animación infantil.

Sin embargo, a pesar de que el mercado del dibujo animado había crecido en torno a la realidad estadounidense, la aparición de las productoras japonesas con sus estructuras innovadoras y fuera de los parámetros establecidos a cerca de los movimientos y el desarrollo temático de las series, hizo que llegaran a España algunos de estos dibujos animados, como fueron “Doraemon” (1969), “Heidi” (1974), “Campeones: Oliver y Benji” (1983) o “Bola de Dragón” (1984) (Fuenzalida, 2008).

Al hablar de la evolución del dibujo animado, es inevitable mencionar el gran impulso que le dio la televisión a esta técnica. Desde el siglo veinte, la televisión ha sido considerada uno de los principales fenómenos sociales. Este auge llamó la atención de las principales productoras de animación. Es por eso que la novedosa

forma de transmisión cultural que supuso la televisión, derivó en una necesidad de afrontar desde una perspectiva más integral los efectos que esta tenía sobre la sociedad (Pérez Ornia, 2006).

Las políticas sociales y culturales de 1969 y 1975 influyeron en la programación infantil y juvenil que se emitía en televisión. La incertidumbre y el miedo que rodeaba a este nuevo sistema dio pie a que las productoras extranjeras se hicieran con gran parte de la programación infantil (Paz, 2013).

Un ejemplo de este suceso lo vemos reflejado en emisiones como Los Simpson (1989) o Shin Chan (1992), dibujos animados que se desconocían y a los que muchos niños tenían acceso, pero que en realidad estaban dedicados a un público más adulto. El lenguaje y el simbolismo que estos tenían no eran adecuados para el crecimiento y educación del pensamiento infantil. La emisión de estos programas se realizaba en horarios muy accesibles para el público infantil, como son la hora de comer o la hora de cenar. (Rajadell, Pujol y Violant, 2005).

Finalmente, un aspecto que hay que mencionar en su evolución y que está directamente relacionado con la sociedad es la aparición de la mujer en los dibujos animados. La mujer tenía un papel casi inexistente en los inicios del dibujo animado y mucho menos con papeles protagonistas (Hidalgo y Pertiñez, 2005). Sin embargo, la situación ha ido cambiando y hoy en día encontramos series como Lady Bug (2015). Actualmente, los personajes principales varían en temática, encontramos aventuras y situaciones más cercanas a la realidad actual. La calidad del dibujo animado ha mejorado y resultan mucho más atractivos y elaborados (Wiedemann, 2004).

4.2 Educación y televisión

En este apartado se pretende profundizar en la relación más directa y actual que existe entre la educación y los dibujos animados. Esta relación requiere de la necesidad de hablar directamente de la televisión como medio principal de comunicación. En cuanto al apartado de “educar”, me centro en la educación en valores como principal foco, ya que los dibujos animados tienden a trabajar principalmente sobre la educación en valores.

A la hora de hablar de la educación en valores, es importante tener presente la complejidad y las dificultades que giran en torno a este tema. Sánchez y Vallejo (2003) señalan la necesidad de educar en valores por parte de la sociedad, de la familia o incluso por uno mismo. Existen una serie de habilidades que se deben enseñar a los niños y las niñas para afrontar los conflictos y problemas sociales.

Al definir la educación en valores, tenemos que tener en cuenta que es la educación básica la encargada de proporcionar a los alumnos las herramientas para que ellos mismos sean capaces de crear su propio sistema de valores a través de la interrelación con su entorno (Domínguez, 2004).

Esta perspectiva la podemos encontrar en Díaz (2006), quien destaca a dos autores que son referencia en el proceso de construcción de la educación en valores, el estadounidense Dewey y el francés Durkheim. Ambos apuestan por una educación basada en el progreso, el desarrollo industrial y la ciudadanía. Los autores defienden que debe ser la escuela la encargada de formar a los alumnos para la democracia y el progreso.

Por último, Parra (2003) habla de la correcta selección de valores a transmitir. En cuanto al proceso que nos interesa, la etapa de Educación Infantil, el autor nos presenta tres posturas a seguir: La postura tradicional, la moderna y la subjetiva. Todas y cada una de ellas con un esquema propio de valores.

Tras entender la importancia que se debe dar a la educación en valores, retomamos la relación con el dibujo animado. Rajadell, Pujol y Violant (2005) consideran que el dibujo animado representa un recurso fácil y accesible para la mayoría de la población infantil. Por lo tanto, no deja de ser una vía de educación en valores culturales y educativos que desde la perspectiva docente y social se deben tener en cuenta.

He llegado a la conclusión de la existencia de muchos focos de influencia en la educación de los niños que tendemos a minusvalorar. Ser consciente de la influencia social y la educación, positiva o negativa, que pueden transmitir los dibujos animados nos ayuda a comprender que, aunque uno de los objetivos principales del dibujo animado sea entretener desde la perspectiva lúdica, existe un trasfondo lleno de valores que el niño aprende.

Pero antes de focalizarnos en el dibujo animado, es necesario resaltar que uno de los principales usos que se le da al cine y a la televisión es aprender a analizar, educar la mirada para comprender lo que otros han querido transmitir con imágenes (Ambrós y Breu, 2007). De hecho, la televisión tiene una clara influencia en el proceso de socialización de una persona. Esto incluye a los niños, ya que su fácil acceso permite un suministro de información constante que presentan modelos de conducta y formas de ser. Además, se ofrecen valores, ideales, modas, costumbres y gustos que influyen directamente en los esquemas mentales del niño (Ander – Egg 1996).

Podemos ver cómo, para Ambrós y Breu (2007), la escuela y la familia han dejado de ser los principales agentes educativos de los niños. Las nuevas tecnologías tienen muchísimo peso e importancia, su auge en los últimos años ha hecho que su contenido también crezca. La gran diversidad de dibujos animados permite a los niños que los visualizan sentirse identificados con ciertas situaciones o personajes que se asemejen a su experiencia.

Según Ferrés (1995), se podían distinguir dos tipos de emisiones televisivas. Aquellas provenientes de las televisiones educativas, las cuales emitían programas que se podrían incorporar fácilmente al trabajo escolar, y el resto de material televisivo que no cuenta con posibilidades educativas. Más actualmente, encontramos autores como Inés Dussel (2010) que hablan de la evolución progresiva de manera significativa de los aspectos educativos en las nuevas tecnologías, llegando incluso a la creación de programas que trabajan directamente los contenidos curriculares.

Es por eso que Pereira (2005) considera que el puente entre la televisión y la educación es el docente. Esta figura educativa es la encargada de darle una perspectiva pedagógica y didáctica a la televisión, con el fin de intentar integrarla en el diseño curricular del centro. De esta manera lograr que el niño se encuentre preparado para afrontar y comprender las emisiones televisivas.

Las series de dibujos animados que se emiten en televisión transmiten una serie de valores de carácter psicológico, lingüístico, didáctico, de género, etnológico, violento, moral, etc. (Rajadell, Pujol y Violant, 2005). Es decir, son muchos los focos de atención que puede tener una serie de dibujos animados, los cuales son objeto de

análisis a la hora de ver o no una serie desde el punto de vista educativo. Según Díaz (2006), la sociedad está marcada por la violencia y la crisis social, la cual se enriquece debido a que los medios de comunicación promueven estos temas morbosos como goce y disfrute. Es por ello que Ambrós y Breu (2007) buscan resaltar la gran utilidad que las series de dibujos animados tienen y cómo estas mismas pueden enriquecer el temario trabajado en el aula. Además, los dibujos animados cobran tanta importancia en la actualidad debido a su facilidad para repetirse y emitirse de una manera muy económica.

Los niños, adolescentes y jóvenes son los sectores de la población que más acceso y uso realizan de las telecomunicaciones. La imagen audiovisual ha aumentado su influencia progresivamente en los hábitos y actitudes de la población, llegándose, incluso, a considerarse un arte (Ambrós y Breu, 2007). Es por eso que los dibujos animados causan tanta repercusión. Una lectura correcta de los mismos influye favorablemente en el desarrollo de la maduración (Almenzar, 2004). De ahí la importancia que tiene en la inclusión de la perspectiva educativa en el mundo del dibujo animado, una perspectiva que aún se encuentra en proceso de inclusión.

4.3 Infancia y televisión

La relación existente entre la infancia y el dibujo animado es incuestionable. El consumo infantil de esta herramienta televisiva es muy elevado. Este apartado muestra la importancia que tiene el dibujo en la infancia a través del consumo que se ejerce del mismo. A continuación, se mostrará un análisis de la programación, los horarios y la regulación del dibujo animado en la televisión, con el fin de comprender su presencia y su finalidad.

Partimos de que la sociedad se encuentra en un momento donde la infancia es un tema prioritario. Por ejemplo, la violencia contra los niños, así como el constante recordatorio de sus derechos empezó a cobrar importancia gracias a la aprobación de la “Declaración de los Derechos del Niño” (1959). Desde entonces, tanto el ámbito político como el social ejercen una mayor protección a la figura del niño (Dávila, 2015).

Si nos colocamos en la perspectiva de las productoras del dibujo animado, podemos observar cómo el público infantil es uno de sus principales mercados, sin desestimar las producciones realizadas para el público juvenil y adulto. Según Norshtéin, (2014), para el niño, las producciones de animación son su primera experiencia de relación con el mundo y su sentido, por lo que el animador y el director que producen dichas obras tienen una responsabilidad social muy grande con los niños. Esto se debe a que los niños perciben con mucha más emoción una imagen creada que una imagen real, estableciéndose un vínculo entre sus esquemas mentales y sus sentimientos, lo que deriva en la necesidad de seguir viendo dibujos animados (Norshtéin, 2014).

La mayor parte de los niños, aun encontrándola divertida, ven la televisión porque tratan de entender el mundo. La televisión podía ser poco significativa para el mundo de los adultos, pero para los niños y niñas es una fuente constante de conocimiento del mundo que les rodea (Popper, 2006).

De hecho, las productoras son conscientes de esta perspectiva del conocimiento a través de sus producciones, por lo que se comienzan a introducir nuevas temáticas, conflictos o situaciones, como puede ser la ruptura de una familia a través de la separación de sus padres (Ambrós y Breu, 2007). Estas temáticas, en constante actualización, buscan asemejarse cuanto más a la realidad o realidades que viven los niños. Es probable que los niños no comprendan muchas situaciones de las que viven, e incluso se sientan solos y abandonados ante dichos conflictos, pero el vínculo que se crea entre los personajes y los niños que experimentan situaciones similares permite el tratamiento de estos temas de una manera más cercana.

A medida que la sociedad se iba haciendo más y más consciente de la realidad de esta técnica de animación, comenzaron a surgir estudios sobre la influencia de la televisión en los niños. Por ejemplo, en 2004 surgió el “Proyecto PIGMALIÓN”, un proyecto de investigación de los Géneros y Medios Audiovisuales y Lectura para la Influencia Óptima del Niño liderado por un grupo de psicólogos. El pensamiento infantil es frágil. Peraldo (2003) considera que el niño tiene una mente plástica y muy receptora con todo lo que acontece a su alrededor, tratando de asumir e interiorizar inconscientemente todos los valores, roles, normas, actitudes y deseos que el mensaje televisivo les ofrece constantemente. Por ello, cobra valor la adecuada comprensión y consciencia de lo que se está emitiendo a través de los

dibujos animados. Desgraciadamente, una de las conclusiones a las que llegó este proyecto era la inexistencia de una base de datos empíricos amplia a cerca de este tema en nuestro país.

Otra de las conclusiones fue que se observó cómo la creación de canales infantiles en televisión no solo regulaba la emisión, sino que propició que el consumo de televisión en estas edades aumentara, siendo cada vez más prolongados los tiempos de exposición frente al televisor. El asfixiante ritmo social y la escasez de tiempo del que los padres disponen dan lugar a situaciones como dejar a los hijos e hijas delante del sofá, abducidos por la programación infantil mientras ellos realizan otras actividades. El entretenimiento infantil queda en un segundo plano y se deriva a la programación televisiva.

Dentro de la sociedad existía la opinión de que los contenidos de las programaciones infantiles, es decir, hechas por y para el niño que se emitían en televisión, no eran de calidad. Esta idea se une a la presentada en el párrafo anterior dando lugar a un desconocimiento de lo que los niños ven en televisión. Por ello, es vital prestar atención a las programaciones televisivas actuales a las que los niños tienen acceso. Considero que esta responsabilidad recae sobre los padres, quienes deben estar pendientes de qué series ven sus hijos y tener una consciencia crítica y estructurada para considerar si son adecuadas o no, si transmiten valores positivos o, por lo contrario, valores contraproducentes para la educación del niño.

La familia es, en primera y última instancia, la que más puede hacer por construir, fomentar y mantener un comportamiento y unos hábitos televisivos adecuados para los niños y los jóvenes; es, por tanto, aconsejable que tomen plena consciencia de su responsabilidad. (Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2005, p. 15).

Perlado (2003) presenta tres actitudes diferentes que los padres pueden adoptar hacia la televisión que ven sus hijos. La primera es una actitud cercana, de relación y en la que los padres interaccionan con sus hijos a través de la realización de comentarios sobre las series y programas que ven juntos. La segunda se podría definir como “semipresencial”, donde los padres realizan actividades a la par que ven la televisión, por lo que no le prestan suficiente atención a lo que sucede. Por último, la tercera postura es aquella en la que los padres se abstienen completamente de lo

que sus hijos ven y permanecen ajenos a la programación y el contenido que visualizan.

Si observamos las tres actitudes presentadas por el autor, podemos observar cómo dependen del grado de interés y consciencia de la influencia que tienen los dibujos animados en el niño. Si bien es cierto que el foco principal es el interés de los padres por la educación televisiva de sus hijos, no podemos olvidar la realidad social y la escasez de tiempo que puede influir en la realización de una u otra actitud.

Para ayudar a los padres en el proceso de selección crítica de las series de dibujos animados que ven sus hijos, el “GIAD” (siglas de Grupo de Investigación y Asesoramiento Didáctico), propone cuatro pasos para una correcta visualización de los dibujos animados (Rajadell, Pujol y Violant, 2005, p. 9).

1. “Conocer la programación infantil y los momentos en los que el niño está frente al televisor”. Este punto hace referencia a la relación existente entre las programaciones televisivas y los horarios establecidos, de los cuales hablaremos posteriormente.

2. “Realizar un análisis previo de nuestra visión de adultos en los temas, conceptos, lenguaje, diseño y valores”. Ser conscientes de nuestra capacidad para realizar un correcto análisis crítico es vital.

3. “Enseñar a hacer lectura crítica a los niños”. No solo los padres deben seleccionar lo que sus hijos ven, sino promover esa autonomía para que sean ellos mismos los que decidan por qué ver una serie en vez de otra.

4. “Crear equipos pedagógicos dedicados a la creación, análisis y selección de programas infantiles para asegurar una calidad educativa”. Este punto hace referencia a la responsabilidad de la escuela en el proceso educativo que tiene relación con el dibujo animado.

Tener en mente estos cuatro puntos propuestos por el “GIAD” facilitará el correcto uso de las series de dibujos animados. Para ello, los padres deben ser conscientes de su responsabilidad. En relación al primer punto, Gómez Lavilla (2001) habla de la importancia que tiene el boca a boca en el proceso de conocimiento de la programación infantil. El periodo de vida de un dibujo animado en la televisión depende mucho de estar de moda.

La televisión depende de la audiencia. Actualmente, se basa en esquemas lúdico-dramáticos para constituir los modelos generativos (Fuenzalida, 2008). Con esto nos referimos a su capacidad para conectar. Por ejemplo, los dibujos tradicionales tienden a presentar actividades que un adulto debe realizar bien, pero que el protagonista no logra, por lo que presentan un esquema generativo de adulto torpe. Un ejemplo de este esquema lo podemos observar en “Scooby Doo” (1969), un dibujo animado que, más allá de resultar entretenido y divertido, puede ofrecer a los niños un suplemento a ciertas necesidades profundas, como el temor al fracaso, la frustración o el logro (Fuenzalida, 2008).

Podemos ver que estos esquemas presentes en la televisión animada distan mucho de la realidad escolar. Mientras la escuela actúa a través de un conocimiento analítico-racional, estos programas apelan al aprendizaje afectivo mediante su sistema lúdico-dramático. Uno de los temas más recurridos es la relación existente entre un niño y un adulto. La escuela tiende a presentar una metodología que se basa en la transmisión de conceptos y contenidos por parte del adulto ante el niño, mientras que el dibujo extrae el humor de dicha situación. Fuenzalida (2008) habla de cómo estos aprendizajes obtenidos en el medio audiovisual ayudan a superar las adversidades sociales.

También debemos resaltar la importancia de la constancia en el análisis de la programación. Con esto quiere hacer hincapié en la tendencia evolutiva de las series. Por ejemplo, en 2014, un estudio realizado por Morales, Chacón y Soto, mostraba que algunas de las series más populares entre el público infantil eran Bola de Dragón (1986), Los Simpson (1989), Shin Chan (1992), Doraemon (1996), Pokémon (1997), Bob Esponja (1999) y Los Gormiti (2008).

Si nos fijamos en estas series, resulta necesario hacer una mención especial al *anime*. La animación de procedencia japonesa es un producto comercial y cultural que se ha convertido en un fenómeno mundial debido a su gran variedad de contenido. Se caracteriza principalmente por el uso de animaciones limitadas, una gran expresión de sus personajes y un estilo de dibujo donde se tiende a personajes de colores llamativos y grandes ojos. Además, estas series tienen como destinatario cualquier persona, sin acotarse a una edad concreta. Ese fue el principal motivo de su éxito en nuestra televisión.

Sin embargo, profundizando más en el análisis de estas series, podemos observar cómo la mayoría cuentan con un alto contenido violento. Esta conclusión la extraemos mediante el uso de un método semiótico cultural, el cual analiza los símbolos culturales de la violencia que aparecen en las series y los compara con las referencias de las últimas décadas (Deborah Smith-Dhank, 2004).

Según Morales, Chacón y Soto (2014), aunque los niños de infantil no son tan sensibles a la violencia verbal o psicológica de las series, los niños de 5-6 años ya asimilan y reproducen algunos de los tipos de violencia que presencian en las series. Es más, esta violencia suele ser fantástica y afectar negativamente al crecimiento y comportamiento del niño. Esto se debe a que los niños pueden confundir la realidad con la ficción. Granado (2003) aconseja trabajar con el alumnado la dimensión real, el alumno debe mantener siempre contacto con todos los elementos de su realidad, experimentar con ellos y compararlos con las imágenes ficticias que tienden a representarlos. De esta manera el niño iniciará el camino para comprender y diferenciar imagen y realidad.

Pérez Ornia (2006) afirma que la exposición temprana del niño a programas educativos a una edad apropiada puede mejorar el rendimiento en aspectos cognitivos y académicos. Sin embargo, una exposición vaga, vacía, centrada en el entretenimiento y con alto nivel de violencia se asocia con un desarrollo cognitivo más pobre y un menor éxito académico.

Actualmente, la tendencia a analizar las series y una correcta programación televisiva ha derivado en que las series en emisión tengan un carácter menos violento y un trasfondo más educativo, como sucede con “La Patrulla Canina” (2013) o “Peppa Pig” (2004).

4.3.1 Importancia del horario de emisión y la programación

En este apartado quiero destacar la toma de decisiones a la hora de calificar una serie de dibujos animados con el término “educativo” y, a consecuencia, establecerla en un horario u otro.

Actualmente, los horarios de emisión que se suelen asignar a las series educativas giran en torno a las primeras horas de la mañana o a media mañana. Esta situación resulta insostenible debido a que el alumnado tiene el deber de acudir a su

jornada escolar completa, la cual coincide con dichas horas. Ciertamente es que existen algunas series o programas educativos que tenían un carácter más divulgativo y que contaban con otros horarios de emisión. Un ejemplo claro lo encontramos en Barrio Sésamo (1979), un programa con objetivos educativos muy claros y cuyo nivel de audiencia rozaba el 25% de “share” (Informe MARCO sobre la televisión educativa en España, 1994).

Sin embargo, a lo largo de la historia, la franja horaria ha ido evolucionando. En los años 70, el horario asignado para las series de dibujos animados y contenido educativo se establecía de lunes a viernes de 7:30 a 9:30 u de 13:00 a 15:00, justo antes y después de la jornada escolar. Los fines de semana la franja horaria era más flexible debido a la ausencia de jornada escolar. (Gómez Lavilla, 2001). Estas series tenían como objetivo tanto el público infantil como el juvenil con el fin de aumentar la audiencia.

En España, con el fin de regular la programación educativa, se creó un grupo mixto denominado MEC-RTVE que se centraba en el estudio de estrategias de diseño para la programación educativa. Este estudio trabajaba tanto en el campo de la televisión como en el de la radio. Su organización estaba compuesta por grupos de expertos en comunicación y educación.

El objetivo principal de este grupo organizado era establecer unas líneas de acción en relación a la programación educativa que partieran de la siguiente premisa: “Formar, actualizar y perfeccionar al profesorado para la explotación de los medios y explotar los medios para la formación actualización y perfeccionamiento del profesorado” (García Jiménez, 2003, pg. 4). Es decir, realmente pretendían buscar un trabajo coordinado con la escuela donde la televisión y la radio estuvieran presentes. Sin embargo, no es hasta 1985 cuando se crea el PMAV (Programa de Medios Audiovisuales) y el Plan Experimental de Introducción del vídeo en la Enseñanza. Estas propuestas fueron la base del desarrollo educativo de las series en televisión que, posteriormente, continuaron modernizándose con el Plan Zahara XXI (1987) y el Proyecto de Comunicación Educativa y Medios Audiovisuales (1990).

Posteriormente, en 2008, canales como Neox, Clan o Disney Channel comenzaron a focalizarse únicamente en la emisión de series de dibujos animados y

programas educativos. Todo ello impulsado por la gran demanda de programación infantil que se venía dando en los últimos años en nuestro país (Arroyo, 2003).

Como conclusión a este apartado, considero que el proporcionar una programación adecuada recae sobre los canales televisivos, quienes deben estar cada vez más atentos para ofrecer un producto adecuado a las circunstancias del niño. Más allá de que el niño y su familia sean conscientes de lo que ven y elijan con una actitud crítica, los canales tienen que ser conscientes de no traspasar las fronteras de la violencia y emitir programas y series que transmitan valores como el respeto y la tolerancia para un correcto crecimiento en sociedad y basado en la convivencia sana.

4.4 Escuela y televisión

En este último apartado me focalizo en la relación más directa que tiene la escuela con el uso de los medios de comunicación, en concreto, con la televisión y las series de dibujos animado. Comenzando por un análisis de la regulación legal, es decir, del currículo establecido y cómo están implantados los temas que tratamos. Posteriormente realizaré una reflexión sobre el uso del dibujo animado y la televisión en la escuela, la opinión de algunos autores y mi visión acerca de la situación actual.

Comenzamos pues por la regulación oficial de la educación infantil. Concretamente, hablo del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. Esta etapa continúa siendo una etapa de carácter voluntario. La metodología que se plantea es una metodología participativa, basada en la experimentación y el trabajo a través del juego, el afecto y la confianza, siempre adaptándose a las necesidades principales de los niños del aula. La etapa se divide en dos ciclos; el primero de 0 a 3 años, y el segundo de 4 a 6 años. Ciertamente es que el carácter voluntario que tiene la etapa hace que la existencia de centros que impartan el cómputo completo de la etapa sea muy escasa (Alonso y Alcrudo, 2011).

En cuanto al Decreto 122/2007, del 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, comenzamos por resaltar los valores relacionados con la no discriminación, la equidad y la igualdad de oportunidades. También tiene como objetivo el desarrollo

de otros valores, como son la solidaridad, el respeto, la justicia y la igualdad. También se trabaja una formación en la resolución de conflictos de manera pacífica y la prevención del acoso escolar. Así pues, el trabajo a través de las series de dibujos animados debe estar acotado al tratamiento y desarrollo de estos valores.

Cabe resaltar que Sánchez y Vallejo (2003) ya comentaban que había una serie de temas prioritarios que deben ser tratados en la escuela. Entre ellos destacaban la educación intercultural como una educación en valores con visión positiva. Se resume en la relación entre qué queremos hacer, qué podemos hacer, cómo lo queremos hacer y cuáles son las razones.

Sin embargo, lo más interesante del currículo lo encontramos en el “Bloque 2: Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación” del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil (2014, p. 10). En este bloque se destaca la importancia de introducir el trabajo con las TIC, lo cual supone un respaldo para el trabajo a través de las series de dibujos animados. Así pues, se destacan las siguientes afirmaciones:

- Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos.
- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.
- Valoración crítica de sus contenidos y su estética.
- Discriminación entre la realidad y el contenido de las películas, juegos y demás representaciones audiovisuales.

Estos contenidos detallan de manera muy clara y específica la necesidad de trabajar a través de los elementos audiovisuales que el alumnado de educación infantil utiliza. Así pues, los dibujos animados que tienden a ver la mayoría de los niños se convierten en un foco prioritario para el trabajo del docente, con el fin de crear una consciencia crítica y analítica que permita a los niños comprender y aprender de dichos dibujos animados, sabiendo separar realidad y ficción.

Por último, LLorent (2014) señala la necesidad de tratar de acercarnos a una visión que comparta tanto la dimensión formativa como la de entretenimiento, de tal manera que sea capaz de nutrir de valores y contenidos la información que motiva a los niños. Esta idea trata de animar a trabajar partiendo de sus motivaciones, manteniendo el equilibrio entre el aprendizaje y el entretenimiento.

4.4.1 La educación artística y el medio audiovisual

En la escuela, el tratamiento del arte, el medio audiovisual, la experimentación plástica o la expresividad tienden a trabajarse únicamente en la educación artística. Para darle valor a esta rama de la educación, es necesario saber valorarla.

La educación que se basa en el arte favorece el interés y la atención del alumnado, facilitando el acceso a un entorno nuevo con infinitas posibilidades. Además, su desarrollo favorece también la comunicación (Martins, 1995). Según la UNESCO (2006), la educación artística es un proceso prolongado en el tiempo que debería tratarse de manera constante y obligatoria en el aula, ya que favorece el desarrollo global del alumnado.

Bamford (2009) afirma que el arte utiliza metodologías creativas para impartir diferentes materias. Por ello, una educación a través del arte contribuye a la mejora de resultados académicos y fomenta la enseñanza positiva del conocimiento. Por eso considero que el arte sirve para aprender a desarrollar nuestra creatividad, saber comprender, cuidar, disfrutar y transmitir nuestras creaciones artísticas, sin olvidar el respeto por las realizadas por otros.

Dentro de la educación artística, me gustaría profundizar en el medio audiovisual, ya que está irremediablemente relacionado con el tratado del dibujo animado en la escuela. El objetivo de la educación audiovisual es formar una ciudadanía crítica y activa que comprenda, gestione e interactúe con los mensajes audiovisuales, evitando una mera recepción pasiva de los mismos (Sierra, 2007).

Según Morduchowicz (2001), el crecimiento de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación modifica constantemente el modo de aprender y construir los saberes. La forma en la que el alumnado adquiere conocimiento varía

constantemente. Por ello, la educación debe evitar quedarse obsoleta y adoptar un papel de constante evolución, en base a la situación social en la que se encuentre.

Cierto es que antiguamente se podía ver una actitud de rechazo a la incorporación de las nuevas tecnologías en la educación. Por ejemplo, Alonso, Matilla y Vázquez (1995) hablan de la existencia de tres posturas ante la televisión:

- Respuesta cero, donde se niega completamente la posible contribución positiva de la televisión a la educación.

- Respuesta uno, donde si consideran que la televisión puede ser un recurso utilizable, pero no consideran que sea necesaria ni su uso continuo ni una formación docente.

- Respuesta dos, donde realmente los docentes ven el valor de la televisión y consideran indispensable reconocer su presencia y formarse en la obtención de recursos adecuados y contenidos curriculares.

En conclusión, los dibujos animados están siempre presentes gracias al gran auge de las nuevas tecnologías y el medio audiovisual. Tanto la escuela como los profesores deben adaptarse a esta situación y modificar sus sistemas de enseñanza-aprendizaje por el correcto desarrollo del niño.

4.4.2 Educación “con” y “en” televisión

En este apartado se presentan dos visiones a tener en cuenta cuando queremos trabajar un modelo educativo que implique el uso de la televisión. Es importante tener presente estos métodos educativos sobre la televisión, ya que se trata del puente entre los dibujos animados y nosotros. De hecho, es el propio currículo el que considera de obligatoriedad trabajar la alfabetización audiovisual:

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 (Real Decreto 1630/2006, p. 13).

Encontramos dos formas de tratamiento. La primera y más importante de las dos consiste en enseñar a ver la televisión. Si la escuela no enseña a ver la televisión,

¿para qué mundo educa? La escuela tiene la obligación de ayudar a las nuevas generaciones a interpretar los simbolismos de la cultura que en ella se dan (Ferrés, 1995). En esta dimensión la escuela tiene el papel de enseñar a sus alumnos a ver la televisión desde una perspectiva crítica, sabiendo diferenciar la ficción presente en los dibujos animados de la realidad y analizando los mensajes subliminales que en estos se dan. El objetivo es conseguir que los niños vean la televisión y los dibujos animados como un objeto de estudio, realizando una aproximación al medio desde todas las perspectivas posibles (Ferrés, 1995).

La otra perspectiva es el uso de la televisión como recurso didáctico. Según Gutiérrez y Tyner (2012), debemos tener presente que este recurso puede facilitar la enseñanza de contenidos curriculares en los centros educativos.

Esta perspectiva se puede ver reflejada en los siguientes ejemplos. La plataforma “aulaPlaneta” ofrece recursos novedosos, noticias, informaciones de expertos y propuestas para incorporar el medio audiovisual al aula. Otra oferta la encontramos en “Eduteca”, un blog destinado a la educación infantil y primaria. “Greta”, “TripleChoice” o “Educación 3.0” son algunos de los portales más exitosos en promover el medio audiovisual y el uso de los recursos TIC en el aula.

4.4.3 Ventajas y desventajas del uso del dibujo animado en el aula de educación infantil

A continuación, tras analizar las distintas fuentes de información que he tratado a lo largo de toda la fundamentación, dedico este apartado a establecer una comparación entre las ventajas y las desventajas que ofrece el uso del dibujo animado como recurso para el desarrollo del alumnado de educación infantil.

Ventajas de su uso:

- Acercamiento a su realidad y ruptura con los hábitos clásicos de la rutina de trabajo establecida.
- Carácter globalizador del dibujo animado. Su uso permite trabajar varios aprendizajes a través de una fuerte cohesión.
- La capacidad de captación y la atracción propia de las series de dibujos animados aumenta la motivación y el interés por sus aprendizajes.

- Permite el desarrollo del aprendizaje por observación. La escucha y la visualización consciente cobran un papel vital en su desarrollo.

- Desarrollo de técnicas de relación, asociación y comparación de elementos por parte del alumnado.

- Tratamiento de conocimientos cognitivos y sociales por igual.

- Favorece el desarrollo del espíritu crítico a edades tempranas.

- Acercamiento de la postura del profesor al mundo del alumnado.

Desventajas de su uso:

- Desconocimiento por parte del profesorado a cerca del análisis del dibujo animado.

- Necesidad de formación.

- Constante renovación y presencia de las modas.

- Mayor tiempo de preparación de recursos y materiales que permitan el tratamiento de los objetivos curriculares sin alejarse del tema propuesto por los dibujos animados.

Como podemos observar, las ventajas favorecen el desarrollo del niño, mientras que las desventajas se centran más en la figura de un maestro obsoleto. Por ello, considero que es necesario incentivar el uso del dibujo animado en la etapa de educación infantil a través de una formación docente.

4.4.4 Actuación del cuerpo docente

La escuela debe ser un lugar donde el dibujo animado que consumen los alumnos debe ser objeto de análisis, comprensión e integración curricular. Según Pereira (1996), su presencia desde edades muy tempranas hace del dibujo animado un buen foco de inicio para la educación y el desarrollo de sus actitudes críticas.

Cierto es que los docentes tienen cada vez más dificultades para enfrentarse a una sociedad muy diversa donde cada alumno cuenta con unos intereses y motivaciones distintas. Sánchez y Vallejo (2003) consideran que se espera demasiado de los alumnos, que sean capaces de resolver problemas futuros sin llegar a conocerlos aún. Por eso se requiere de una buena educación. Estas dificultades hacen que muchos alumnos se refugien en el libro, que antiguamente era criticado

porque quitaba autoridad a la palabra del maestro y que ahora sirve de refugio ante los medios audiovisuales (Ferrés, 2014). Este constante desequilibrio entre el esfuerzo y la calidad da pie a muchos conflictos. “Debe escogerse entre una escuela en la que resulta fácil al maestro enseñar y una escuela en la que sea fácil a los niños aprender” (Vaca y Valera, 2008, p.25).

No obstante, la escuela cuenta con la infraestructura y los recursos necesarios para proporcionar un aprendizaje que emplee de forma inclusiva la televisión y el dibujo animado como medios para el desarrollo curricular. Aunque el consumo de los niños es responsabilidad de la familia, el colegio, como agente socializador y educativo, no puede lavarse las manos en esta cuestión. La televisión es un agente educador, solo hay que aprender a utilizarla como una influencia positiva para el telespectador (García y Torres, 2009).

Los docentes tienden a leer y seguir el currículo oficial de cada país a la hora de preparar las materias. Sin embargo, educar no implica aburrir. Aprender sobre lengua, sobre música, sobre matemáticas, crear un ambiente de convivencia basado en el respeto y la tolerancia... todo ello puede realizarse sin dejar de lado las verdaderas motivaciones de los niños, como son la fantasía, vivir una aventura o experimentar el suspense (Arroyo, 2003). El dibujo animado permite unir estos dos puntos de vista. Desarrollar el currículo y despertar el interés de los más pequeños en el conocimiento del mundo que les rodea a través de la animación.

Finalmente, esta actuación puede ser llevada a cabo de muchas maneras. Pereira (1996) propuso alguna pauta o estrategia de exploración de la televisión y el dibujo animado en la escuela. Estas pautas partían de la recopilación de datos de intervención pedagógica. Es decir, de qué programas visualiza el alumnado, dónde, cómo y su influencia en su comportamiento. A partir de ahí se promueve el análisis de la serie para su posterior desarrollo curricular. Otra de las pautas resulta más cercana, y parte del diálogo con el alumnado sobre sus gustos, las series que ven, sus héroes y antihéroes favoritos, etc. De esta manera se conocen los valores que realmente les llama la atención.

Por último, visualizar el programa de dibujos animados con ellos también supone una oportunidad de relación y conocimiento mutuo, permitiendo una construcción coordinada del aprendizaje.

Al final, son muchas las opciones que ofrece el dibujo animado y cómo de beneficioso puede llegar a ser su uso en el mundo educativo. La única pauta necesaria es querer aplicarlo y desarrollarlo a través de una actitud crítica y asumir la responsabilidad por parte del docente.

5. Propuesta didáctica

5.1 Introducción

A continuación, me dispongo a la realización de un esquema o proceso de creación de una unidad didáctica que parta de la visualización de un dibujo animado. Esta propuesta consta de dos partes diferenciadas. La primera es el análisis crítico del dibujo animado, donde se establecerán las bases para la segunda parte. Esta segunda parte se centra en el desarrollo de una unidad didáctica basada en la educación en valores a través de las situaciones y oportunidades que nos ofrecen los dibujos animados. Para ello, realizaré un análisis de la primera temporada de Peppa Pig (2004).

En este caso, la serie seleccionada ha sido elegida por criterio personal. Sin embargo, considero muy importante que el profesorado escuche y tenga en cuenta aquellas series que motiven e interesen a sus alumnos, delegando la selección de las series a los mismos. Es recomendable conocer los gustos televisivos del alumnado a través de una interacción directa o una encuesta o relación con los familiares y responsables legales.

Para la realización de este análisis, es necesario tener presente la Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil. En esta orden se recogen las enseñanzas y valores propios de la etapa y que deben encontrarse reflejados dentro de los dibujos animados analizados para poder considerarse útiles y adecuados para el aula de educación infantil.

5.2 Objetivos de la propuesta didáctica

Los objetivos que marcan las pautas de esta intervención didáctica giran en torno a un objetivo principal, el cual es:

Establecer un modelo de análisis y creación de una unidad didáctica para el segundo ciclo de educación infantil basada en el análisis de una serie de dibujos animados.

A partir de esta meta, surgen una serie de objetivos secundarios que guían el proceso de construcción de este modelo didáctico.

- Establecer un proceso de análisis del dibujo animado.
- Realizar un análisis de la personalidad de los personajes principales.
- Conocer los valores que considera importante inculcar el currículo de Educación Infantil.
- Identificar dichos valores curriculares que se encuentran en los diferentes capítulos de la serie seleccionada.
- Crear una propuesta didáctica que parta del análisis realizado.

En relación a los objetivos didácticos, estos se deben establecer tras la realización del análisis de la serie animada seleccionada. Por ello, esta unidad didáctica se establece a partir de los siguientes objetivos:

5.3 Metodología empleada

En este apartado me dispongo a explicar el método de análisis que empleo, es decir, el proceso lógico que se lleva a cabo a la hora de realizar un análisis del dibujo animado en base a los valores propios de la etapa.

La metodología de análisis del dibujo animado seleccionado se plantea de forma pautada, comenzando por una lectura exhaustiva y profunda de la Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. Tras la realización de esta lectura, se resaltan una serie de valores que el currículo de educación infantil establece como prioritarios.

Valores destacables del Currículo de Educación Infantil				
Afecto	Amistad	Autonomía	Confianza	Convivencia

Cooperación	Disciplina	Empatía	Igualdad	Integración
Justicia	Libertad	Respeto	Responsabilidad	Solidaridad

A continuación, se realiza la visualización y análisis de los capítulos seleccionados, resaltando y seleccionando aquellas escenas donde se identifiquen alguno de los valores que el docente tiene en mente trabajar. Además, se realiza una descripción de la personalidad de los personajes principales de la serie o, como alternativa, de aquellos que más influencia o frecuencia tienen.

En cuanto a la metodología didáctica que considero oportuna para llevar a cabo a lo largo de la unidad didáctica, destaco la importancia de que sea una metodología activa, que parta de los intereses del alumnado, basada en la experimentación y el juego. Al tratarse de una unidad didáctica que pretende el trabajo de valores educativos y sociales, cabe resaltar la importancia de que la metodología sea cooperativa y busque siempre la realización de debates y reflexiones, dentro de sus posibilidades. Un aprendizaje significativo que surja siempre de sus dudas y conflictos internos facilitará el entendimiento de las situaciones propuestas a lo largo de la unidad.

Por último, al partir de la visualización de un dibujo en concreto, es muy importante tratar de tener en cuenta los gustos de cada alumno. Por ello, recomiendo la creación de un clima seguro, de confianza y estimulante que afecte positivamente en la motivación del alumnado.

5.4 Análisis del dibujo animado: “Peppa Pig (2004)”

Peppa Pig es una serie infantil de dibujos animados británica creada por Neville Astley y Mark Baker. Fue estrenada el 31 de mayo de 2004 en el canal británico Channel 5. En España se emite desde 2010 por Clan y luego fue transmitida en Disney Junior (Wikipedia, 2021). La serie gira en torno a animales que actúan como humanos, visten, conducen, estudian en la escuela... pero mantienen alguna conducta propia de su especie. La historia gira en torno a las aventuras de la protagonista, Peppa Pig, y su familia.

Personajes principales de Peppa Pig	
Nombre del personaje	Descripción
1. Peppa Pig	La protagonista es un personaje muy sociable y con una capacidad increíble para hacer amigos. Tiende a ayudar a aquellas personas que son más tímidas. A pesar de ser muy cariñosa con la familia, de vez en cuando rivaliza con algún amigo. Entre sus defectos destacan ser muy distraída y su carácter presumido que a veces roza lo caradura.
2. George Pig	Se trata del hermano pequeño de Peppa, que tiene dos años y medio. Sigue mucho a su hermana y le encanta jugar con ella. Tiene un juguete favorito que es su dinosaurio. Entre sus capacidades destaca su habilidad para hacer cosas que Peppa no sabe hacer, lo que produce en nuestra protagonista cierta envidia.
3. Mamá Pig	La mamá de la familia trabaja desde casa, donde los demás miembros a veces la ayudan. Su personalidad destaca por ser muy tranquila y apacible. Muchas veces es el cerebro del grupo. Es muy hábil cocinando panqueques e interpretando mapas.
4. Papá Pig	Papá Pig destaca por ser divertido, positivo y sonriente a pesar de ser un personaje algo torpe. Le encanta jugar con sus hijos. Se vuelve algo gruñón cuando pierde las gafas o Peppa se mete con su barriga.
5. Abuela Pig	Se caracteriza por ser muy comprensible con sus nietos. Siempre está pendiente para ayudarlos en cualquier ocasión.
6. Abuelo Pig	El abuelo destaca por su gran corazón y su inteligencia. Es un apasionado de la jardinería y siempre les deja a los

	nietos jugar en su huerto. Es muy aventurero, lo cual se refleja en su interés por la astronomía.
--	---

Capítulos de la primera temporada		
Nombre del capítulo	Argumento	Valores identificados
1. Charcos de barro	Tras un día lluvioso, Peppa y su hermano salen a jugar. Les encanta saltar en charcos de barro. Saltando en un charco muy grande, Peppa mancha a George...	<p>Aparece reflejado el valor de la disciplina a través de la figura de la madre: “Si vas a pisar charcos debes ponerte las botas de agua” – Mamá Pig</p> <p>Este mismo valor también aparece sobre el hermano pequeño a través del aprendizaje de Peppa: “George, si vas a saltar en los charcos, debes ponerte tus botas de agua” – Peppa</p> <p>Además, la disciplina se relaciona directamente con la responsabilidad al cuidar de su hermano pequeño: “Espera George, tengo que ver si es seguro para ti” - Peppa</p>
2. El Sr. Dinosaurio se ha perdido	El Sr. Dinosaurio es el juguete favorito de George. Hace de todo con él, juega, come, duerme...etc. De repente, George aparece llorando porque ha perdido al Sr. Dinosaurio. ¿Quién lo encontrará?	<p>En este capítulo destaca la empatía con el más pequeño de la casa: “No te preocupes George, entre todos lo encontraremos” – Mamá Pig</p> <p>También veo reflejada la libertad de jugar donde quiera con el Sr. Dinosaurio, pero siendo responsable de ello: “Puede que no sea buena idea jugar con tu amigo cerca de</p>

		los árboles” – Papá Pig
3. La mejor amiga	La mejor amiga de Peppa, Susi, ha venido a jugar a su casa. George también quiere jugar con ellas, pero Peppa no le deja.	<p>La convivencia y la igualdad cobran valor cuando se dan situaciones de conflicto como la que se experimentada en este capítulo: “No George, este juego es solo para niños mayores, vete a jugar con tus juguetes” – Peppa</p> <p>También hay una oportunidad de trabajar la empatía y la solidaridad con el hermano pequeño: “George se siente un poco solo” – Narrador</p> <p>La disciplina y el respeto aparecen en el papá: “Disculpe doctora, ¿Puede ayudarme?, me duele la barriga” – Papá Pig</p>
4. El loro Polly	Peppa y su familia deciden hacer una visita a los abuelos. Los abuelos tienen una mascota nueva, un loro.	<p>Una vez más, el respeto aparece en la forma educada de hablar de la protagonista: “Abuela, por favor, ¿Podemos levantarnos para ir a ver al loro Poli?” – Peppa</p>
5. El escondite	Peppa y George están jugando al escondite. ¿Quién logrará esconderse mejor? Quizá con la ayuda de Papá Pig, George logre esconderse muy bien.	<p>La igualdad se refleja en la creación por parte del padre de una situación donde el niño pequeño recibe un empujoncito para poder estar a la altura de Peppa: “George, ¿se te ha ocurrido buscar arriba?” – Papá Pig</p> <p>“Pero a George no se le da bien esconderse” – Peppa</p> <p>“Seguro que esta vez lo hace mejor” – Papá Pig</p>

<p>6. La guardería</p>	<p>Peppa y George van a la guardería. Parece que la idea no le gusta mucho a Peppa. ¿Estarán cómodos los dos?</p>	<p>Volvemos a ver repetido el valor de la igualdad, la justicia y la empatía en las situaciones que se crean debido a la corta edad de George: “Papi, a lo mejor George es muy pequeño para ir a la guardería” – Peppa</p> <p>También se nos presenta una situación negativa donde el egocentrismo de Peppa la impide ser empática con su hermano: “Pero yo quiero jugar con los niños mayores, no con George y su dinosaurio de juguete” – Peppa</p> <p>Después de ver como se divierten los demás niños se divierten con él, Peppa comprende el valor del hermano y muestra su afecto hacia él.</p> <p>“George es mi hermano pequeño, y creo que es genial” – Peppa</p>
<p>7. El trabajo de Mamá Pig</p>	<p>Mamá trabaja desde el ordenador. Peppa y George quieren ir a ver cómo trabaja. Es muy importante que no la molesten para poder trabajar.</p>	<p>Encontramos situaciones de responsabilidad y autonomía reflejadas en una conducta negativa de Peppa, quien desobedece a su madre creyéndose más mayor de lo que aún es: “No debes tocar el ordenador” – Mamá Pig (Posteriormente, Peppa toca el ordenador estropeándolo).</p> <p>Esa responsabilidad infantil también afecta a su padre, quien logra arreglarlo y Peppa se lo agradece.</p>
<p>8. El cerdito de</p>	<p>George y Peppa salen a jugar con la pelota. Parece</p>	<p>Una vez más, Peppa descuida sus comentarios hacia su hermano: “George, lo</p>

<p>en medio</p>	<p>que cada uno quiere jugar de una forma. Mamá les sugiere un juego nuevo a los niños.</p>	<p>estás haciendo muy mal” – Peppa</p> <p>El mismo narrador nos ayuda a reconocerlo: “Que cerdita más insolente es Peppa” – Narrador</p> <p>“Puede que Peppa esté haciendo rabiar a George un poco más de la cuenta” – Narrador</p> <p>Otro aspecto que se presenta de manera negativa es la confianza y la convivencia cuando Peppa miente a Mamá sobre si hace rabiar a George, ya que Peppa hace llorar a George jugando con sus ilusiones de darle el balón.</p> <p>Por ello, la mamá la hace entender y comprender la realidad y la responsabilidad de sus actos: “Peppa, no está bien hacer rabiar a George” – Mamá Pig</p> <p>“lo siento George” – Peppa</p>
<p>9. Papá pierde las gafas</p>	<p>Papá Pig usa gafas para poder ver correctamente. Sin embargo, en ocasiones Papá Pig pierde las gafas.</p>	<p>Un capítulo dedicado al trabajo en equipo, la convivencia y la cooperación, todo ello desde una perspectiva empática con el papá de la familia: “Oh vaya, Papá Pig no ve nada sin ellas, y se vuelve muy gruñón” – Mamá Pig</p> <p>“Papi, ¿Te ayudamos a buscar las gafas?” - Peppa</p> <p>George se ríe cuando Peppa casi tira un jarrón y eso la sienta mal, lo cual crea una oportunidad de seguir trabajando empatía y</p>

		<p>respeto.</p> <p>Ese mismo respeto también se puede trabajar debido a las frases negativas que dice Peppa: “Que tonto papi” – Peppa</p> <p>“Puede que hayas sido un poco tonto, pero por lo menos ya no estás gruñón” – Mamá Pig.</p>
10. Sembrando el huerto	<p>Peppa y su hermano van a jugar a casa de la abuelita y el abuelo. El abuelito estaba sembrando. Peppa y George están muy interesados.</p>	<p>Podemos extraer aspectos relacionados con la responsabilidad y la autonomía gracias al proceso de crecimiento de semilla a árbol,</p> <p>“¿Quieres que la riegue yo?” – Abuelo</p> <p>“No, no, ya la riego yo” – Peppa</p> <p>La libertad que Peppa no respeta de George también puede ser objeto de tratamiento: “Elige tú, George, elige zanahorias” – Peppa</p>
11. Hipo	<p>En un precioso día de sol. George se bebe el zumo muy deprisa y le entra el hipo. ¿Qué pasará con él?</p>	<p>Otro capítulo donde la Disciplina y el respeto cobran mucha importancia en la manera de relacionarse la mamá y la protagonista: “Mami, ¿podemos salir a jugar por favor?” – Peppa</p> <p>“Podéis salir a jugar cuando terminéis el desayuno” – Mamá Pig</p> <p>Por otro lado, la poca empatía y comprensión de la situación de Peppa con George también nos posibilita trabajar el respeto y el afecto: “George, para ya de hipar” – Peppa</p>

		“George, lo has hecho muy mal” - Peppa
12. Bicicletas	Peppa y George están montando en bicicleta. Peppa tiene ruedines en su bicicleta. El resto de sus compañeros no usan. Peppa decide quitárselos sin probarlo nunca.	<p>Claro capítulo de equilibrio entre la autonomía personal de la protagonista y la responsabilidad de la misma: “Papá Pig está muy orgulloso de su calabaza” – Narrador</p> <p>“Si vamos a la calabaza de Papá, tenemos que tener mucho cuidado con ella, podría ponerse muy triste si se rompiera” – Peppa</p> <p>Peppa se pone muy triste por ser la única que monta con ruedines y la da vergüenza. Se cree con la suficiente capacidad para conducir sin ruedines, lo que la juega una mala pasada haciendo que rompa la calabaza: “Siento haber espachurrado tu calabaza” – Peppa.</p> <p>“Lo importante es que tú estés bien” – Papá Pig</p>
13. Secretos	Mamá Pig ha hecho una caja de los secretos para Peppa y otra para George. ¿Qué secretos guardarán en ella?	<p>Capítulo dedicado al respeto, la confianza y la justicia. Los secretos que uno guarda no se deben tratar de descubrir: “Tú no debes mirar dentro” – Peppa</p> <p>El respeto de no mirar dentro va acompañado de la justicia de “si tú me enseñas uno, lo justo es que yo te enseñe uno”.</p>
14. Volando un cometa	En un día soleado, Peppa y su familia deciden ir al parque a volar una cometa. Hacen falta muchas cosas para poder volar una	Mismo esquema de autonomía y responsabilidad, pero esta vez con el proceso de volar una cometa.: “Cuidado con los árboles, podría engancharse” – Mamá

	cometa. ¿Podrán volar la cometa?	<p>Pig</p> <p>“Tranquila, yo sé lo que hago” – Papá Pig</p> <p>Cuando la cometa queda enganchada, Papá Pig se hace responsable de su mala gestión y se encarga de recuperarla.</p> <p>Mismo esquema con subirse al árbol. Papá cree saber de más y cae al barro.</p>
15. Picnic	Peppa y su familia deciden ir de picnic. Llevan de todo en el coche para disfrutar de un maravilloso día. Además, Mamá Pig ha hecho una tarta. Unos patos hambrientos siguen a la familia en busca de más comida.	<p>Un capítulo que nos permite aprender de las perspectivas y del respeto de nuestras palabras. Cuando creemos que no hacemos daño desde nuestra perspectiva, puede que estemos menospreciando subconscientemente: “A papi le vendría muy bien hacer ejercicio, tiene la barriga muy gorda” – Peppa Pig</p> <p>“Una avispa, odio las avispas” – Mamá Pig</p> <p>“Que exagerada, solo es una avispa” – Papá Pig.</p>
16. Instrumentos musicales	Mamá y Papá Pig han encontrado una caja en el desván. Está llena de instrumentos musicales. A Peppa y a George les encantaría aprender a tocar.	<p>Capítulo dedicado al conocimiento de instrumentos musicales. En él se ve reflejada la cooperación y convivencia al tocar todos a la par y la autonomía al poder experimentar cada instrumento por su cuenta: “Puedo probar” – Peppa</p> <p>“Es imposible” – Peppa</p>
17. Ranas, gusanos y mariposas	Peppa y George están ayudando al abuelo en los trabajos de casa. De repente, una mariposa se	<p>En este capítulo, el entorno que gira alrededor de las mariposas nos hace trabajar la empatía y la integración desde el conflicto que surge cuando Peppa rechaza a George:</p>

	<p>posa en una flor. ¿Qué sabemos de ellas?</p>	<p>“George, la mariposa soy yo, tú tienes que ser otra cosa” Peppa</p> <p>George llora porque quería ser una mariposa. El afecto del abuelo lo ayuda a empatizar y buscar una alternativa.</p> <p>Peppa tiene envidia de que el abuelo y George jueguen a ser gusanos, uniéndose a ellos y comprendiendo que todo es mejor con amistades de por medio.</p>
18. Disfraces	<p>Peppa y George están jugando en el dormitorio de papá y mamá. Peppa encuentra un baúl de ropa vieja y decide jugar a disfrazarse de papá y mamá.</p>	<p>Peppa y George están cogiendo las cosas de sus papás sin su permiso, lo cual demuestra poca disciplina. Además, Peppa y George manchan la ropa de sus papás y la dejan tirada. Sin embargo, la mamá les da el helado sin decirles que recojan.</p> <p>Esta situación nos permite debatir sobre lo correcto y comprender los posibles conflictos que se dan en ella.</p>
19. Zapatos nuevos	<p>Peppa estaba jugando en el jardín. Peppa ha perdido los zapatos jugando. Toda la familia sale a buscar los zapatos de Peppa. ¿Lograrán encontrarlos?</p>	<p>Oportunidad de tratar el respeto y la disciplina: “Pero rojos, por favor” – Peppa</p> <p>Además, podemos trabajar la relación entre lo que gustaría hacer y lo que debería hacer: “Me gustan tanto mis zapatos nuevos que no quiero quitármelos nunca” – Peppa</p> <p>Llueve, pero Peppa no se pone las botas de agua para jugar. Un debate interno entre quitarse las botas o no jugar.</p>
20. La fiesta del colegio	<p>Hoy es la fiesta del colegio. Todos los amigos</p>	<p>Capítulo sin mucho jugo. Se centra en la amistad y el aprendizaje cooperativo de una</p>

	de Peppa están en ella. A cada uno le gusta una cosa de la fiesta. ¿A dónde irá Peppa a divertirse? Sin embargo, George solo piensa en su dinosaurio...	forma superficial y externa al argumento: “¿Candy, por favor, nos enseñas a ser tigres?” – Peppa
21. El cumpleaños de Mamá Pig	Hoy es el cumpleaños de mamá Pig. Toda la familia tiene detalles con ella y está deseosa de celebrarlo. Muchas sorpresas la esperan desde que se levanta.	Capítulo dedicado al afecto, el cariño y la convivencia en familia. Todo gira en torno a un cumpleaños, donde se realizan mentiras piadosas con el fin de cuidar de las personas en días especiales a través de detalles.
22. El hada de los dientes	A Peppa se le cae un diente mientras come. La preocupación de Peppa se convierte en emoción en cuanto se entera que el hada de los dientes vendrá a visitarla.	Se trata de un capítulo dedicado a la experiencia de cuando se cae un diente, pero no pierde la oportunidad de aprovechar para trabajar disciplina e higiene características del hogar: “Antes de irse a la cama, Peppa y George se cepillan los dientes” – Narrador
23. El coche nuevo	Peppa y su familia van a dar un paseo en su coche rojo. De repente, el pobre coche se estropea. Tendrán que llevarlo al taller. ¿Les gustará el coche de sustitución?	Predomina un sentimiento de pertenencia, un debate interno entre lo nuevo y lo viejo. Trabajamos la libertad de decisión a través de la comparación entre un coche nuevo y uno viejo.
24. En busca del tesoro	Los abuelos Pig están preparando una búsqueda del tesoro para Peppa y	En este capítulo destacan el afecto por parte de los abuelos, quienes preparan un mapa del tesoro para sus nietos. Además

	George. ¿Serán capaces los niños de encontrar el cofre del tesoro con el mapa que tienen?	<p>encontramos momentos de cooperación en la explicación de la lectura del mapa y las pistas.</p> <p>Por último, destaca la gratitud de los niños por el esfuerzo realizado por sus abuelos.</p>
25. No muy bien	Peppa se levanta con granitos rojos en la cara. Parece que no se encuentra muy bien. ¿Qué le dirá el doctor?	<p>El afecto se puede expresar a través del cuidado. En este capítulo encontramos diferentes muestras de afecto y amistad hacia una persona enferma: “No te preocupes, llamaré al doctor” – Papá Pig</p> <p>“Peppa debe quedarse en la cama” – Doctor</p> <p>Peppa no quiere quedarse en la cama, pero Susy va a ver a Peppa como su mejor amiga, acompañada de algunos amigos más: “Ahora mismo voy a verte” – Susy</p>
26. Nieve	Llegó el invierno, y con él la nieve. Jugar en la nieve es muy divertido, pero hay que tener cuidado, que hace mucho frío.	<p>La disciplina y la autonomía predominan en casi todo el capítulo: “Debéis abrigaros muy bien” – Mamá Pig</p> <p>Además, hay un momento donde Peppa no controla su fuerza y hace daño a George con su bola de nieve, lo que crea una oportunidad para trabajar la convivencia entre personas de distinta edad, la empatía y la integración de todos: “Lo siento, George” – Peppa</p>
27. El castillo del viento	Peppa y su familia se van a pasar el día al castillo del viento. Peppa cree que será	Capítulo dedicado a la convivencia familiar sin demasiada profundización en otra serie de valores.

	<p>aburrido, pero no lo sabremos hasta que llegue. El camino puede ser muy largo... ¿Qué tal si jugamos al veo, veo?</p>	
<p>28. Mi prima Chloé</p>	<p>La prima Chloé viene a casa. Chloé es un poco mayor, y la gusta jugar a juegos de mayores, ¿será Peppa capaz de jugar a juegos de mayores?</p>	<p>La amistad a veces deriva en conflicto debido a la diferente perspectiva de cada uno en un juego: “Has tirado el balón muy fuerte, asique gano yo” – Peppa</p> <p>Posteriormente, Peppa hace lo mismo. Además, trata de incriminar a George por querer jugar a un juego de pequeños, cuando ella era la que quería jugar. Es una muestra de autonomía desde la perspectiva del respeto a uno mismo y la presión social, un tema bastante importante de tratar.</p>
<p>29. Tortitas</p>	<p>Hoy toca merendar tortitas. Toda la familia está dispuesta a ayudar a hacerlas. ¿Quién será el mejor cocinero de la familia?</p>	<p>Capítulo dedicado a la convivencia familiar y al trabajo cooperativo: “¿Podemos ayudar a hacer las tortitas?” – Peppa</p> <p>Destaca cuando Papá Pig quiere que mamá lance su tortita muy alta, pero Mamá dice que la enseñe si tanto quiere que lo haga. Papá Pig infravalora a Mamá Pig, lo cual abre las puertas al trabajo sobre la igualdad. Por último, la responsabilidad de Papá Pig al tirar la Tortita al techo.</p>
<p>30. Canguros</p>	<p>Papá y Mamá Pig van a salir de fiesta esta noche. Los abuelos serán los responsables que harán de</p>	<p>Valorar la disciplina ayuda al desarrollo de la confianza y la autonomía del niño: “Peppa y George son muy obedientes, se han dormido en cuanto se lo ha dicho mamá” –</p>

	canguros. Nadie ha dicho que fuera fácil hacer de canguro.	Abuela Pig. Sin embargo, Peppa y George se levantan por la noche desobedeciendo a mamá. Fingen para que sus abuelos no les pillen despiertos, lo que supone una falta de disciplina y autonomía por parte de los niños que a veces interpretan como un juego.
31. Clase de ballet	Peppa se dispone a dar su primera clase de ballet. Los amigos de Peppa también estarán presentes.	Encontramos una situación donde el juego simbólico es el protagonista. Destaca el hecho de que el tutú solo lo llevan las chicas.. Además, hay una falta de empatía y comprensión por parte de Peppa hacia el resto: “Para mí ha sido fácil, pero a vosotros seguro os resulta un poco difícil” – Peppa “Yo soy la mejor bailarina” - Peppa
32. Tormenta	Es un precioso día soleado, perfecto para jugar al aire libre. Peppa y George juegan con sus juguetes. De repente, un sonido muy fuerte rompe el cielo. Toca resguardarse con todo.	Situación de exceso de confianza, la búsqueda de una frágil línea: “Yo lo sé todo sobre las tormentas” – Papá Pig Al momento, llueve. Empatizan con los juguetes y se olvidan de su papá, el cual es responsable por haberse confiado demasiado.
33. Limpiando el coche	Peppa y su familia se van todos al campo. Sin embargo, antes de salir, es importante ir con el coche limpio. ¿Quién se anima a lavar el coche?	El afecto, la cooperación y la comprensión son los valores que destacan en el capítulo: “Mamá te va a ayudar” – Mamá Pig a George “No pasa nada” – Papá Pig tras el estropicio

		de Peppa.
34. Comida	Toda la familia ha ido a comer a casa de los abuelos. Para comer es importante recoger las verduras primero. Tomate, lechuga, todo le gusta a Peppa. Pero... ¿y a George?	Este capítulo se centra en la enseñanza de la comida sana y aprender a preparar una ensalada. Pero no se presenta ningún momento relacionado con los valores.
35. Camping	Peppa y su familia se van de acampada. La tienda de campaña de Papá Pig no se monta sola, y la hoguera necesita de muchos palos. ¡Comienza la aventura!	Capítulo destinado a mostrar la experiencia de ir de acampada. Encontramos actos de poca disciplina, como cuando Papá Pig se tira un eructo. Sin embargo, cabe mencionar el sacrificio por parte de Papá Pig al no caber en la tienda de campaña, lo cual se puede relacionar directamente con un acto solidario al ceder en una situación conflictiva.
36. La princesa durmiente	En la noche, Peppa y George se van a la cama. Para poder dormir tranquilos, Papá Pig decide contar el cuento de la princesa durmiente.	Falta de disciplina por parte de Peppa al no dejar de interrumpir antes de que Papá Pig comience a contar el cuento. También encontramos un momento de empatía muy explícito que nos transmite el papá de la protagonista: “Puede que tú no tengas sueño, pero George sí” – Papá Pig cuando Peppa despierta a George.
37. La casa del árbol	Peppa y George van a visitar a sus abuelos. Para su sorpresa, el abuelo	Otra muestra de afecto y disciplina en la relación entre los abuelos y los niños:

	había construido una casa en el árbol.	<p>“Gracias abuelita, gracias abuelito” – Peppa.</p> <p>“Antes de entrar a la casa del árbol, debo quitarme las botas sucias” – Peppa</p> <p>Sin embargo, aparece una situación debatible cuando la familia pone como contraseña “la barrigota de papá”, lo cual le ofende, pero la falta de empatía hace que se dé una situación de injusticia hacia el papá.</p>
38. Fiesta de disfraces	Peppa y George van a dar una fiesta de disfraces. Todos sus amigos están invitados. ¿Quién tendrá el mejor disfraz?	<p>Capítulo dedicado a la autonomía, la amistad y, sobretodo, a la superación del egocentrismo infantil. Resulta que Peppa decide hacer un concurso de disfraces y elegir el mejor disfraz de todo. Como ella es la jueza, se auto-proclama mejor disfraz.</p> <p>También hay una situación de discusión entre dos amigas cuando se pelean la bruja y la princesa por ser opuestas.</p>
39. El museo	Toda la familia Pig se va a hacer una visita al museo. En él pueden encontrar desde objetos antiguos de reyes hasta dinosaurios.	<p>Capítulo dedicado a la comprensión y visualización del pasado: “¿Dónde está el televisor de la reina?” – Peppa</p> <p>Se trabaja la perspectiva infantil, pero no hay valores a destacar.</p>
40. Hace mucho calor	Hoy es un día de mucho calor. Tanto, que hasta el barro se ha secado. Menos mal que la familia Pig tiene una piscina hinchable que ayudará a refrescar el día.	<p>Un ejemplo más de responsabilidad ante una situación: “Como el sol calienta mucho, hay que ponerse crema” – Mamá Pig</p> <p>“Deberías comerte el polo antes de que se derrita y se caiga al suelo” – Mamá Pig</p> <p>Encontramos una situación de injusticia cuando George se come el polo de papá sin</p>

		preguntarle, después de haber tirado su polo al suelo.
41. El espectáculo de marionetas de Chloé	La familia Pig se dirige a ver al tío Pig. El tío Pig es el hermano mayor de Papá Pig. Allí también vive Chloé, la prima. Además, tiene un taller de marionetas muy interesante.	A través de una obra de marionetas, se trabaja la perspectiva infantil y la descripción de personajes. Sin embargo, surgen descripciones con carácter despectivo que nos permiten trabajar el proceso empático: “Tío Pig, ¿te vas a quedar dormido y hacer ronquidos como siempre?” – Peppa
42. Papá se pone en forma	Mamá Pig se pone a hacer ejercicio con un programa de la tele. Papá Pig considera que no necesita acompañar a Mamá Pig en su ejercicio. ¿Realmente no lo necesita?	Capítulo centrado en la autonomía personal. A pesar del carácter colaborativo de Peppa: “No te preocupes papi, si quieres yo te ayudo” – Peppa Papá Pig decide mentir a su familia y ponerse a ver la tele, lo cual demuestra una falta a la confianza de la familia y una falta de autonomía personal: “Para estar en forma, hay que hacer ejercicio todos los días” -
43. Ordenando la habitación	Peppa y George están jugando en la habitación. Papá y Mamá Pig suben a ver como juegan sus hijos. Papá se resbala con un juguete. ¿No habrá que recoger un poco?	Este capítulo pretende ayudar en el desarrollo de la disciplina a través de la responsabilidad con los juguetes: “Primero hay que recoger los juguetes antes de seguir jugando” – Mamá Pig “Ahora que hemos recogido todo, ¿Podemos jugar con el dinosaurio y la muñeca?” – Peppa Sin embargo, vuelven a tirar los juguetes sin reprimenda ni comprensión alguna, lo cual

		es una invitación a que los niños debatan sobre la situación dada.
44. En los columpios.	Peppa y George están en los columpios. Todos sus amigos también juegan en el tobogán.	La integración y el respeto a todos y cada uno de los niños a través del juego amistoso en el parque. Se crea una oportunidad de trabajar la empatía y la autonomía: “Hazlo con cuidado Peppa” – Mamá Pig Aun así, Peppa empuja muy fuerte a George, lo cual hace que el pequeño llore de miedo.
45. Bricolaje con papá	Mamá Pig ha hecho un marco en una foto de la familia. Le deja la labor de colgar la foto a Papá Pig. ¿Será capaz de no romper nada?	El proceso de colgar un cuadro nos permite trabajar de nuevo la responsabilidad y la autonomía: “No rompas la pared, papi” – Peppa Papá Pig se confía, rompiendo la pared y haciéndose responsable de ello. Esa responsabilidad deriva en la necesidad de arreglarlo.
46. En la playa	Peppa y su familia van a la playa. Llevan un montón de cosas. A Peppa y a George les gusta jugar y bañarse. Es un día para disfrutar de nadar con manguitos.	Capítulo dedicado a la diversión y el entretenimiento en familia en la playa, sin dejar de lado la disciplina: “Antes de que empecéis a jugar os voy a poner crema para el sol” – Mamá Pig “Por favor, ¿Me ponéis mi sombrero?” – Papá Pig
47. Señor piernas delgadas	George y Peppa juegan a la casa de muñecas. En ella vive una familia de dos niños, un papá y una mamá. La familia de	Otro ejemplo más de disciplina e higiene: “Niños, vamos a merendar, a lavarse las manos” – Peppa Se da una situación de miedo a las arañas de Peppa y su mamá. Sin embargo, Papá Pig

	muñecos también vive grandes aventuras.	peca de falta de empatía y no respeta el miedo de ambas: “No tienes por qué tener miedo a las arañas” – Papá Pig
48. El barco del abuelo Pig	Los abuelos Pig llevan a Peppa y George en su barco. Van a ir a dar un paseo por el río. El capitán abuelo Pig llevará a todos por el río a gran velocidad.	<p>Capítulo dedicado a la amistad existente entre el abuelo y su mejor amigo. Encontramos destellos de disciplina: “Peppa y George, tenéis que poner los chalecos salvavidas” – Abuela Pig</p> <p>El argumento se centra en un conflicto entre dos amigos, lo cual permite trabajar la convivencia y el respeto por partes iguales:</p> <p>“El abuelo Dog es el mejor amigo del abuelo Pig” – Narrador</p> <p>“Le pediré perdón si me lo pide él antes” – Abuelo Pig</p> <p>Destaca la presencia de insultos entre ambos.</p>
49. Nos vamos a la compra	A Peppa y George les gusta ir de compras. Sobre todo, les gusta ir en el carrito. Peppa ya es mayor y puede ir a buscar los alimentos. ¿Los encontrará?	Responsabilidad de ser mayor y ayudar en las labores cotidianas del hogar. Este capítulo ayuda en el proceso de responsabilidad del niño, tanto con los ingredientes que le pide Papá Pig como ayudando a su hermano George a pronunciar espagueti.
50. Mi fiesta de cumpleaños	Hoy es el cumpleaños de Peppa. Es un día muy especial que va a culminar con una gran fiesta. Peppa está muy feliz, seguro que	Un cumpleaños donde lo único que se puede extraer es la reducción del consumismo por la aparición de un solo regalo y el afecto constante hacia una persona. Muy similar al cumpleaños de Mamá Pig.

	la encantan los regalos.	
51. La cámara de cine de papá	Ha llegado un paquete a la casa Pig. Papá Pig había pedido una cámara de vídeo. Es una cámara muy difícil de usar. Sin embargo, Peppa es una experta.	Destaca la aparición de una falta de respeto y una ausencia de empatía por parte de Peppa: “Jo George, eres un pelma, siempre estás repitiendo dinosaurio” – Peppa
52. La obra de la escuela	La clase de Peppa está preparando una obra de teatro. Peppa va a hacer de Caperucita Roja. Todos los niños tienen un papel. Cada familia prepara el papel con los niños a su manera.	Otra forma de contar un clásico. Se trabaja la ayuda del maestro, la ilusión de los niños y el reconocimiento de los padres tras el trabajo realizado por los niños. Pedro el cazador es un poco tímido y le da vergüenza salir al escenario. La profesora le aporta la confianza necesaria para salir gracias a su presencia en el escenario.

5.5 Unidad didáctica

Las sesiones que conforman esta unidad didáctica tienen un esquema común. Todas ellas comienzan con una pre-visualización de los capítulos relacionados con dicha sesión, permitiendo al alumno conocer las diferentes situaciones que, posteriormente, pueden aparecer en las actividades planteadas.

Tras la visualización, se realiza una asamblea guiada, donde cada sesión cuenta con unas preguntas concretas que tienen como finalidad encauzar las respuestas del alumnado hacia el tratamiento del valor a trabajar.

Por último, cada sesión cuenta con un conjunto de actividades que trabajan la experimentación, conocimiento y consciencia de un valor concreto, pero desde diferentes perspectivas. Por ello, se realiza siempre una reflexión final que busca asentar ese carácter abstracto del valor.

1º Sesión: Disciplina y Respeto

Objetivos:

1. Identificar la disciplina en experiencias personales.
2. Realizar correcciones a las faltas de disciplina a través de un dialogo respetuoso.
3. Interpretar situaciones donde se vea reflejada la disciplina.
4. Comprender la justificación de cada acción presentada.

Capítulos relacionados: nº1, nº 3, nº 11, nº 18, nº 22, nº 30, nº 36, nº 46 y nº 47

Asamblea:

- ¿Obedecéis siempre que mamá o papá os dice algo?
- ¿Alguna vez os han regañado? ¿Por qué motivo?
- ¿Cómo pedís las cosas cuando las queréis?
- ¿Sabéis lo que son los modales?

Actividades:

1. Papás, mamás... y niños: La actividad consiste en un juego de roles. Se realizan grupos de 4 alumnos aproximadamente, de manera que haya un papá, una mamá y dos niños, y se representan las escenas donde hemos visto que había momentos de disciplina de la serie (recurrir a escenas concretas de capítulos: pisar charcos con/sin botas de agua (nº 1), ir al médico (nº 25), jugar antes/después de desayunar (nº 11), juguetes recogidos/sin recoger (nº 43), salir abrigado/sin abrigo (nº 26), irse a dormir con/sin los dientes limpios (nº 30), etc.). De esta manera, los padres tendrán que intentar convencer a sus hijos de cómo se hacen las cosas bien.
2. Semáforo: se colocan diferentes gomets por los objetos del aula. Estos gomets son de 3 colores; el verde indica que puedo cogerlo sin preguntar, el amarillo

indica que debo preguntar educadamente a mi profe por si puedo cogerlo, y el rojo indica que no puedo cogerlo y explicar el por qué.

- Objetos verdes: Lápiz, folio, pinturas, papel y gel.
- Objetos amarillos: Tiza, borrador, comida, juguetes.
- Objetos rojos: Móvil, llaves, tijeras, mando de la pizarra táctil, carpeta del profesor.

3. Diferencias: Se muestran imágenes de las escenas de la serie que hemos seleccionado. Cada niño tendrá dos dibujos de manos, uno verde y uno rojo. Cuando la escena acabe tendrán que levantar la mano verde si consideran que Peppa y George han hecho lo que se les ha dicho. Sin embargo, si consideran que no han obedecido, levantarán la mano roja.

- Peppa toqueteando el ordenador de su madre.
- Peppa y George cogiendo la ropa de sus padres.
- Peppa y George montando con salvavidas en el barco.
- Peppa dándose crema en la playa.

2º Sesión: Empatía

Objetivos:

- Identificar las emociones de felicidad, tristeza, miedo y enfado.
- Empatizar con los personajes en diferentes situaciones
- Valorar las diferencias entre personajes desde una perspectiva positiva

Capítulos relacionados: nº 2, nº 3, nº6, nº 9, nº 17, nº 31, nº 36, nº 37, nº 47 y nº 51.

Asamblea:

- ¿Cómo os sentís hoy?
- ¿Alguna vez te has sentido así?
- ¿Has vivido una experiencia similar a la de algún compañero esta semana?

- ¿Creéis que Peppa y sus amigos son todos iguales o tienen diferencias?

Actividades:

1. La familia Pig: Colocamos una foto de cada uno de los personajes de la familia en la pizarra. Posteriormente, repartimos una serie de emoticonos a cada niño y proyectamos clips de las escenas elegidas. Los alumnos se levantarán para colocar el emoticono que crean que representa la emoción de cada personaje:
 - o Emoticonos: feliz, triste, enfadado, asustado.
 - o Escenas: Peppa y Mamá Pig gritan por una araña; George pierde su dinosaurio, La familia se ríe de la barriga de Papá Pig, Peppa no deja jugar a su hermanito.
2. Arreglando situaciones: Aprovechamos las situaciones presentadas anteriormente para tratar de corregirlas. Los alumnos recibirán las imágenes de una de las escenas trabajadas y tendrán que debatir entre ellos para modificarla y que se respeten los sentimientos de cada personaje.
3. Descripciones positivas: Colocaremos por la clase imágenes de distintos personajes de la serie. Posteriormente, iremos uno por uno trayéndolos a la pizarra. El alumno que traiga el personaje a la pizarra se situará debajo del mismo. El resto de alumnos deberán describir al personaje, pero mirando a su compañero. Finalmente, el compañero nos comunicará como se ha sentido mientras el resto de la clase lo describía.

3º Sesión: Amistad

Objetivos:

1. Identificar las escenas de su vida cotidiana donde se ve reflejada la amistad.
2. Compartir las emociones presentes en situaciones de amistad.
3. Valorar la amistad con otro compañero.
4. Trabajar la resolución de conflicto a través del diálogo.

Capítulos relacionados: nº 17, nº 20, nº 25, nº 28, nº 38 y nº 48.

Asamblea:

- ¿Tienes amigos?
- ¿Cómo te sientes al compartir con uno de tus compañeros?
- ¿Te hubieras sentido igual si la realizas solo en vez de con compañeros?
- ¿Te has enfadado alguna vez con uno de tus amigos? ¿Cómo solucionas tus conflictos con un amigo?

Actividades:

1. El saludo secreto: Los alumnos caminan por el aula al son de una música de ambiente. Cuando la música pare, deberás buscar al compañero que más cerca esté. Entre los dos deberéis elegir un saludo secreto. Esta acción se realizará cuatro veces, cada una con alguien distinto. Al finalizar, todos los alumnos irán mostrando sus saludos con sus compañeros.
2. Dibujando a un Pig: La actividad consiste en la realización de un dibujo con premisas. Se reparten los nombres de los compañeros de manera azarosa. Posteriormente, tendrán que dibujar a dicho compañero, un miembro de la familia Pig y a sí mismos realizando una actividad que te gustaría hacer con dicho compañero. Finalmente, cuando se haya terminado el dibujo, se entregará a la persona que se ha dibujado y se le explicará por qué quiere hacer esa actividad juntos.
3. El líder de la pandilla: Se selecciona a un líder del grupo. Este alumno tendrá que proponer un juego de los que conozca para jugar todos juntos. Sin embargo, si hay algún niño que no quiera jugar a dicho juego, tendrá que llegar a una solución a través del dialogo, ya sea proponiendo otro juego o logrando que su compañero este cómodo jugando. Se establecerá una lista de

todos los de la clase para que todos puedan ser líderes del grupo en algún momento.

4º Sesión: Cooperación

Objetivos:

1. Valorar positivamente la cooperación y la ayuda.
2. Identificar roles y valorar su función.
3. Resaltar el sentimiento de pertenencia en una creación artística cooperativa.

Capítulos relacionados: nº 16, nº 24 y nº 33.

Asamblea:

- ¿Podéis hacer todo solos o sabéis de cosas que no?
- ¿Alguna vez has pedido ayuda?
- ¿Cuándo alguien te ayuda cómo te sientes?

Actividades:

1. Cuantos más, mejor: Se proponen una serie de desafíos en el gimnasio. Para cada desafío se harán grupos desiguales de alumnos (Por ejemplo, un grupo de 13 y otro de 7). Ambos grupos tendrán que completar el desafío a la vez, siendo el grupo que primero termine el ganador. Finalmente, debatiremos sobre lo sucedido para hacernos conscientes de la importancia de la cooperación.
2. Puzle por partes: Seleccionamos un puzle. Las piezas de ese puzle se reparten escondidas por el aula. El objetivo es encontrar las piezas, montar el puzle y llevarlo a la mesa del maestro. Para ello, establecemos una serie de roles; Buscadores, que se encargan de encontrar las piezas, constructores, encargados de montar el puzle, y transportistas, los cuales deben llevar el puzle hasta la mesa del maestro.

3. Peppa a lo grande: Sobre un papel continuo, se realiza un dibujo de Peppa y su familia, el cual servirá de mural para decorar la clase. En cuanto se empieza el mural, se pone un cronómetro a funcionar. Tras la realización de la actividad, observamos el tiempo que ha pasado y reflexionamos sobre si hubiéramos tardado más o menos en realizarlo con más o menos personas.

5º Sesión: Confianza

Objetivos:

1. Realizar una actividad guiada por un compañero.
2. Identificar las emociones experimentadas en relación a la confianza material.
3. Establecer una conexión con un compañero a través del cuerpo en equilibrio.

Capítulos relacionados: nº 8, nº 13, nº 30, nº 32, nº 42 y nº 52.

Asamblea:

- ¿Os han contado un secreto?
- ¿Habéis confiado en alguien?
- ¿por qué confías en alguien?

Actividades:

1. Fe ciega: Se establecen parejas, preferiblemente entre amigos y compañeros que se lleven bien. En el gimnasio, se prepara un circuito simple de conos y picas. Uno de la pareja se tapa los ojos, mientras que el otro se convierte en su guía para la realización del circuito. Posteriormente, cambian roles.
2. Intercambio de juguetes: Cada alumno trae un juguete personal, el cual va a intercambiar con un compañero. Posteriormente, los alumnos podrán jugar

con el juguete intercambiado durante un tiempo establecido. Tras finalizar ese tiempo, se devuelven los juguetes y comparten cómo se han sentido al ver a su amigo jugar con su juguete.

3. *Equilibrios*: La actividad consiste en una serie de equilibrios en sobre una colchoneta. Estos equilibrios constan de figuras de dos a tres personas, como son el caballito, la carretilla, la sillita de la reina o el péndulo. Finalmente, sobre un papel continuo, los alumnos dejarán marcada su huella en verde, si han sentido confianza, o en rojo, si han sentido miedo.

5.6 Temporalización

La temporalización para la que se plantea esta unidad es de 5 semanas, correspondiendo a una sesión por cada semana, con el fin de respetar y continuar con el resto de aprendizajes de igual importancia característicos de la edad y permitir espacios de visualización de los capítulos a lo largo de la semana.

Las sesiones están ordenadas de tal manera que las primeras sesiones faciliten el desarrollo de las siguientes, siendo las primeras actividades de un carácter más individual y terminando la unidad con actividades colectivas que requieren de un previo recorrido conjunto.

Por último, la duración propia de cada actividad es flexible, ya que se promueve dar el tiempo suficiente a cada niño para que la realización de la actividad no altere el clima de comodidad y confianza.

5.7 Evaluación

El análisis realizado sobre los dibujos animados de la serie de “Peppa Pig” (2004) ya suponen una evaluación de los mismos. Este estudio nos aporta información sobre la utilidad didáctica que tienen dichos dibujos animados.

En relación a la unidad didáctica presentada para educación infantil, considero que el proceso de adquisición de valores es un proceso prolongado en el tiempo e invaluable a través de una única unidad didáctica. Por ello, la evaluación que

propongo se basa en la comprensión de los valores presentados en cada sesión y en los dibujos presentes.

Como herramienta evaluativa y principal, se encuentra el proceso de observación por parte del maestro responsable de la actividad. Se recomienda realizar un análisis previo del alumnado con el fin de conocer su actitud en relación a estos valores antes de comenzar la propuesta didáctica. El docente, a través de una observación a lo largo de la unidad didáctica, podrá considerar si existe una evolución positiva o negativa por parte del alumnado, si son conscientes de los valores que se promueven y su puesta en práctica en situaciones voluntarias y no premeditadas.

6 Análisis y conclusiones

A continuación, me dispongo a realizar una breve reflexión sobre las conclusiones a las que he llegado gracias a la realización de este trabajo de fin de grado. Estas conclusiones vienen justificadas tanto por el estudio realizado en el marco teórico como tras la estructuración y creación de una propuesta didáctica.

Me gustaría comenzar este apartado de conclusiones recalcando, una vez más, la importancia de la adaptación por parte de la escuela. Como ya sabemos, el desarrollo cognitivo en estas edades con las que trabajamos está marcado por cada uno de los elementos que lo envuelven. Actualmente, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías son uno de los elementos que más influencia tiene. Por ello, como docente considero una necesidad real el aprender a utilizar, y utilizar bien, el recurso televisivo en los colegios y las aulas. Comenzar con una temprana alfabetización audiovisual a través de algo tan cercano a ellos como son los dibujos animados que ven en su día a día es primordial y muy beneficioso para su crecimiento y desarrollo.

En relación a los dibujos animados, el estudio realizado me ha permitido comprender su constante cambio, regulación y evolución. No solo la escuela debe adaptarse al cambio social, sino cualquier elemento que tenga influencia directa lo tendrá que hacer si no quiere desaparecer. Podemos observar cómo aquellos dibujos que acompañaban nuestra infancia tenían un carácter lúdico muy distinto al actual. El

equilibrio entre lo lúdico y lo didáctico se ha ido regulando con el tiempo. A medida que la sociedad se hacía consciente de la capacidad de transmisión de los dibujos animados, ésta establecía una serie de parámetros a cumplir si dichos dibujos animados querían ser emitidos en televisión. Los valores son un conocimiento que se transmite sin importar el argumento de la serie, simplemente con la proyección de imágenes, acciones y palabras que luego el niño de educación infantil reproduce.

Una de las conclusiones más gratificantes a las que he llegado es en relación al análisis de Peppa Pig. Tras visualizar la primera temporada de manera consciente y teniendo presente cada imagen y comentario, he llegado a la conclusión del verdadero objetivo de esta familia de cerditos es educar a través del entretenimiento. El carácter simpático, enérgico y positivo que predomina durante toda la serie da pie a una transmisión de valores que concuerdan con la idea preestablecida por el currículo. Unos valores basados en la amistad, el respeto, la disciplina y el diálogo como principal elemento resolutorio de conflictos. Por último, cabe destacar que el argumento también presenta una oportunidad de aprendizaje. Cómo surge una mariposa, cómo se clava un cuadro, o cómo actuar cuando se está enfermo son algunos de los contenidos que enlazan contenidos de la vida con el propio dibujo animado.

Cierto es que no todos los dibujos son buenos o beneficiosos en todas las situaciones. Por eso, quiero hacer mención especial a la importancia que tiene el papel de los padres. Una programación escolar que promueva una alfabetización positiva del alumnado muere en tierra de nadie si no tiene una continuación en el ámbito familiar. Realmente, me resulta igual de importante aprender a utilizar la televisión en la escuela como recurso didáctico como lograr transmitir la importancia del correcto consumo televisivo a los hogares. Las figuras de referencia en el hogar son las primeras que recurren a la visualización de series de dibujos animados como elemento de entretenimiento para sus hijos, con el fin de lograr oxigenar sus obligaciones y poder respirar. Es comprensible que se dé esta situación debido al ritmo de vida existente, pero con seleccionar una serie por el mero hecho de ser dibujos animados no basta. Actualmente, las franjas horarias, los canales específicos y las clasificaciones por edad son elementos muy útiles para hacernos conscientes de qué dibujos animados consumen nuestros hijos. Por ello, he llegado a la conclusión de que el análisis de los dibujos animados no debe ser meramente escolar, sino que el

entorno familiar también debe tenerlo en cuenta para ser conscientes de la realidad que está conociendo su hijo o hija.

Por último, quería centrarme en la propuesta didáctica. Realizar una programación que tenga como fin último la transmisión de valores y no un contenido didáctico, como puede ser matemáticas o lengua, hace que el carácter evaluativo se vea desplazado en un segundo plano. Es decir, desde mi perspectiva, evaluar la adquisición de un valor ético tras la realización de una unidad didáctica es inviable. Hablamos de unas edades que están experimentando constantemente cambios debido a su rápido crecimiento y desarrollo. Asentar en una sola unidad la importancia de un valor ético no es posible.

Sin embargo, no todo lo que envuelve la programación es negativo. Siento que un trabajo docente a partir de algo tan cercano y novedoso como los propios dibujos animados puede ser un punto de unión con la familia y un extra de motivación para el alumnado. Si bien es cierto que el desconocimiento a cerca de los dibujos animados es real, más allá de elemento de entretenimiento, potenciar su estudio y trabajo docente puede abrir la mirada de los padres invitándoles a ser más conscientes de la realidad que envuelve a sus hijos. En relación a la motivación, aunque considere que en esta etapa no es un problema a tener en cuenta, trabajar desde sus intereses y motivaciones hará que el alumnado crezca acompañado de una visión positiva de la escuela.

Esta conclusión me dio pie a pensar sobre la posibilidad de una aplicación didáctica mucho más extensa. Me refiero al uso del dibujo animado como un hilo conductor que acompañe una programación anual, que encauce y guíe todo el proceso educativo de un año. Realizar un análisis detallado de un dibujo animado te brinda un sinfín de posibilidades de actuación. Realizar una transposición didáctica a dichas posibilidades nos permite ir mucho más allá, expresar al máximo el potencial educativo del dibujo animado.

En resumen, este trabajo me ha servido para ampliar mi mirada docente, hacer aún más consciente de la influencia social y comprender que los límites de la educación no están en las paredes de la escuela, sino en la pasión que tenga el docente por aprender.

7 Bibliografía

- Aldea, S. (2004). La influencia de la nueva televisión en las emociones y en la educación de los niños. *Revista Internacional de Psicología*, 5(2). Recuperado de: <https://bit.ly/3dv1Jdk>
- Alonso, M., Matilla, L. y Vázquez, M. (1995). *Teleniños públicos, teleniños privados*. Madrid: Ed. de La Torre.
- Altable, B. C; Fernández, E. Q. y Herranz, J. L. (2000). La televisión y los niños: ¿es responsable la televisión de todos los males que se le atribuyen? *Revista Atención primaria*, 25(3). Recuperado de: <https://bit.ly/3h4EvwI>
- Aparici, R. (1996). *La revolución de los medios audiovisuales: Educación y nuevas tecnologías*. Madrid: Ed. de la Torre.
- Artigas, J. (1990): *Las series de dibujos animados para la televisión*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Del Río Álvarez, M., y Román Blas, M. (2005). *Programación Infantil de Televisión: Orientaciones y Contenidos Prioritarios*. Madrid. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Recuperado el 28 de mayo de 2021 de: <https://bit.ly/3h7MPMe>
- Domínguez, G. (1996). Tratamiento de los valores en la educación infantil. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 27. Recuperado de: <https://bit.ly/3x8CaXi>
- Dussel, I. y Quevedo, L. A. (2010). *VI Foro Latinoamericano de Educación; Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires. Ed. Santillana.
- Fernández, F. (1994). *Clase social, exposición a la televisión y percepción de la violencia en la televisión*. Chile: Ed. Estudios sociales.
- Ferrés, J. (1995). *Televisión y educación*. Barcelona: Paidós.
- Fuenzalida, V. (2008). Cambios en la relación de los niños con la televisión. *Revista Comunicar*, vol. XV, 30(15). Recuperado de: <https://bit.ly/3hoKsU6>
- Gómez Lavilla, A. (2001). La programación infantil y juvenil en televisión. *Revista P y M*, 261. Recuperado de: <https://bit.ly/3AeGtSQ>

- Granado, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Revista Comunicar*, 20. Recuperado de: www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=20&articulo=20-2003-22
- Gutiérrez, A. (1993). Televisión que educa y Televisión Educativa. *Revista APUMA*. Recuperado de: <https://bit.ly/3h4Cy3m>
- Hidalgo, M. C. y Pertíñez, J. (2005). La calidad en los dibujos animados en televisión. *Revista Comunicar*, 25(2). Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=25&articulo=25-2005-123>
- Llorent, V. J. y Marín, V. (2016). La Integración de los Dibujos Animados en el Currículo de Educación Infantil. Una Propuesta Teórica. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 12(1). Recuperado de: <https://bit.ly/3Aeoyf3>
- Marín, V. (2011). La televisión ¿medio para el desarrollo de la educación infantil? *Revista Educatio Siglo XXI*, 29(1). Recuperado de 2021 de: <https://bit.ly/3qBBRBE>
- Morales, X; Chacón, P. y Soto, P. (2014). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años. Una perspectiva semiótico – cultural. *Revista Escuela Abierta*, 17(1). Recuperado 21 de: <https://bit.ly/3AgYeRi>
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil.
- Parra Ortiz, J. M. (2015). La educación en valores y su práctica en el aula. *Revista Tendencias Pedagógicas*, 8, 69–88. Recuperado de: <https://bit.ly/3x9KsOu>
- Pereira. C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Barcelona. Ed. PPU.
- Pereira, S. (1996). Educar para un uso crítico de la televisión en Educación Infantil. Huelva. *Revista Comunicar*, 6(1). Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=6&articulo=06-1996-14>
- Perlado Ekman, L. y Sevillano García, M. L. (2003). La influencia de la televisión en los niños. *Enseñanza*, 21, 163-178. Salamanca. Recuperado el

25 de mayo de 2021 de: http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20332/influencia_television.pdf

- Rajadell, N; Pujol, M. A. y Violant, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. Barcelona. *Revista Comunicar*, 25. Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=25&articulo=25-2005-190>
- *Revista Educación 3.0* (2014). ¿Cómo atraer la atención de los más pequeños?: con las proyecciones interactivas con el suelo de Ninus. Recuperado el 8 de junio de 2021 de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/como-atraer-la-atencion-de-los-mas-pequenos-con-las-proyecciones-interactivas-en-el-suelo-de-ninus/>
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.
- Río Pereda, P; Del Río Álvarez, M. y Álvarez Rodríguez, M. (2004). *Pigmalión: informe sobre el impacto de la televisión en la infancia*. Madrid. Fundación infancia y aprendizaje. Recuperado el 28 de mayo de 2021 de: <https://bit.ly/3hcirAB>