



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

Análisis de los dibujos animados que ven los niños de Infantil; temática, estética y hábitos de consumo televisivo.

Presentado por Beatriz Cordobés Pérez

Tutelado por Inés Ortega Cubero

Soria, 2018

Resumen

En el presente trabajo se abordarán temas importantes tanto para docentes como para padres con niños de educación infantil. Se realizará un análisis de las principales series de animación que se ven hoy en día y se abordarán otras cuestiones como el por qué se ven y qué opinan los padres y docentes sobre las mismas. Para ello, se realizará un análisis teórico sobre el tema a tratar y, posteriormente, se llevará a cabo un estudio cualitativo con niños de un colegio, así como con sus padres y docentes. Para el estudio se utilizará una muestra de 28 padres de alumnos; así como una clase de cada curso, desde 1° de infantil hasta 1° de primaria. En total se obtiene información de 109 niños. Como conclusiones principales a este estudio se observa el cambio que han experimentado las animaciones con el paso de los años, la preferencia actual por la temática de superhéroes y la diversidad de horarios y soportes a la hora de visualizar estos contenidos audiovisuales.

Palabras clave

Dibujos animados, animaciones, niños de educación infantil, publicidad, Disney.

Abstract

In the present work, there will be presented important topics for both teachers and parents with children in Preschool. It will be made an analysis of the main animation series and other issues, such as why they are seen and what parents and teachers think about them. For this aim, a theoretical analysis about the topic will be carried out, as well as a qualitative research with some children from a school, their parents and teachers. For the research, it will be used a sample of 28 parents of students, as well as a group of each year, from first year of Preschool to first year of Primary Education. Totally, there will be obtained information from 109 children. The main conclusions of this research are the changes experienced by the cartoons over the years, the current preference for the topic of superheroes and the diversity of schedules and devices when viewing these audiovisual contents.

Key Words

Cartoons, animations, children in Preschool, advertising, Disney.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBEJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	2
3. HIPÓTESIS DE TRABAJO.....	2
4. MARCO TEÓRICO.....	2
4.1 Los inicios de la imagen audiovisual y la animación.....	3
4.2 Grandes clásicos.....	5
4.2.1 Disney.....	5
4.2.2 Pixar.....	6
4.2.3 DreamWorks.....	7
4.3 Técnicas utilizadas.....	7
4.4 Estética y calidad de los dibujos animados.....	8
4.5 La publicidad.....	9
4.6 Imagen audiovisual y educación.....	11
4.7 Los dibujos animados de ayer y hoy.....	13
5. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	14
6. EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....	15
7. CONCLUSIONES FINALES Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ABIERTAS.....	27
8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	34
9. ANEXOS	37

1. INTRODUCCIÓN

Es un hecho que hoy en día las nuevas generaciones vienen muy marcadas por lo que se ve en la televisión. Antes, en los ratos libres, se salía a jugar a la plaza o a los parques más cercanos. Todo esto ha cambiado por completo con el paso de los años. Ahora, el nuevo entretenimiento es la televisión y se comienza a contemplar desde una edad muy temprana.

Tanto a través de la televisión como de los diferentes dispositivos móviles se encuentran multitud de programas y todos ellos están al alcance de cualquiera. Los más pequeños se centran en ver los dibujos animados. Hoy en día hay muchos canales o sitios web donde se encuentra este género. Sin embargo, todos esos dibujos animados ¿Son aptos para los más pequeños? ¿Qué es lo que más gusta según las edades de los niños? ¿Estos dibujos enseñan valores? Son muchas preguntas y no siempre hay una respuesta clara para ellas.

Tratar estos temas es muy importante, ya que los más pequeños se ven muy influenciados por lo que ven en la televisión, sobre todo por los personajes de las series de animación. Muchos de estos niños forjan parte de su personalidad basándose en algunos de los personajes de sus series animadas favoritas. Esto también es muy importante a nivel educativo. Los docentes de los centros escolares deben estar informados sobre las animaciones que hay hoy en día y que sus alumnos visualizan. A veces, estas animaciones sirven para ayudar y hacer más vistoso el temario que se está llevando a cabo en un centro escolar.

En este trabajo se hablará de todas estas cuestiones mencionadas. Se trata de un asunto pertinente, ya que como docentes es nuestro deber saber los contenidos audiovisuales por los que nuestros alumnos se ven influenciados. Sin duda, es un tema que tiene muchos frentes abiertos. Los dibujos animados han cambiado mucho con el paso de los años. Por ello se considera la necesidad de hacer una pequeña investigación sobre qué es lo que más gusta a los más pequeños de hoy en día y por qué; averiguar si esos dibujos animados transmiten valores positivos o negativos; saber si los niños ven la televisión solos o acompañados, y otras cuestiones relacionadas.

2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación tiene como objetivo general saber qué dibujos animados se ven hoy en día y por qué; tanto las razones por las que los ven los niños, como las razones por las que los seleccionan los padres.

En cuanto a los objetivos específicos me centraré en saber cómo son esos dibujos animados; los valores que transmiten; y saber si los niños ven los dibujos animados solos o acompañados.

3. HIPÓTESIS DE TRABAJO

Primera hipótesis: los dibujos animados de hoy en día han cambiado mucho con respecto a los que se veían años atrás.

Segunda hipótesis: las nuevas generaciones comienzan a ver este género desde una edad muy temprana y muchas veces lo ven sin supervisión.

Tercera hipótesis: Hoy en día existen muchos más canales de dibujos animados y soportes digitales donde se puede acceder a ellos.

4. MARCO TEÓRICO

Son muchos los temas que se pueden abordar respecto a los dibujos animados, ya que son muchos los tipos que hay, muchos estilos, diferentes técnicas y calidades, etc, y pueden ejercer gran influencia sobre los menores. En este punto abordaremos todos estos aspectos. Además de esto, se hablará sobre la publicidad a la que los niños están expuestos cuando ven los dibujos animados, ya que también es un tema importante a tratar, pues la publicidad posee también un gran poder de persuasión sobre el público.

4.1 LOS INICIOS DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL Y LA ANIMACIÓN

Según Ambròs y Breu, (2007), a lo largo de los años, la imagen audiovisual ha ido ejerciendo una gran influencia en los hábitos y actitudes de las personas, y se ha ido estableciendo como un arte. Esta imagen supone vencer la imagen fija que se conocía anteriormente; así como vencer el espacio y tiempo. Pero, ¿cómo surgen estas imágenes?, ¿cuál es su origen?

Hace muchos años, en la era primitiva, se pintaban animales en las paredes de las cuevas. Los habitantes de las cavernas pintaban varias escenas queriendo reproducir el movimiento que había en estos animales. Más adelante, llegaron los titiriteros que utilizaban la luz, sombra y marionetas para contar historias asombrosas. Tras esto, llegaron las sombras chinas, que consistían en proyectar una silueta sobre una superficie blanca. Para ello, todo estaba a oscuras y solo había un foco de luz, donde se ponía delante la silueta para proyectarla.

Más adelante, en el siglo XVI, el italiano Leonardo Da Vinci (1452-1519) habla de la cámara oscura y, en 1558, el artista napolitano Porta construye una. Este invento se utilizaba para dibujar los movimientos y los paisajes en una escala menor. A mediados del siglo XVII, surge la linterna mágica, que es una inversión de la cámara oscura. Se trata de una proyección de imágenes por medio de una lente y un emisor luminoso que enviaba imágenes pintadas sobre un cristal; es parecido a lo que hoy se conoce como un proyector de diapositivas.

En el siglo XVIII, Mr. Robertson dio a conocer las fantasmagorías en París, que consistían en dar movimiento a una linterna mágica mediante un soporte con ruedas. Esto permitía que las imágenes se acercasen o se alejasen. Después, en Londres, en 1791, aparece el panorama, que permitía una sucesión de grandes escenas pintadas que giran alrededor de los espectadores contando historias. Poco más tarde, se hace una mejora, apareciendo el diorama. Este invento utilizaba tapones y mamparas para controlar la cantidad de luz y permitía cambios de paisaje.

Años más tarde, en 1824, el inglés Peter Mark Roget (1779-1869) descubre que el ojo tiene capacidad para fijar imágenes en la retina y crear la ilusión del movimiento. Para producir este efecto, se necesitan veinticuatro imágenes por segundo. Es así como en el año 1826 surge el taumátropo del londinense John Paris. Este invento ya es más

conocido, ya que se trata de un disco con una imagen a cada lado y un cordón en los extremos. Cuando el disco rueda, se puede ver como ambos dibujos se funden en una sola imagen, dando la sensación de movimiento. Tras esto, y en 1834, llega el zoótropo inventado por William George Horner (1786- 1837) que consiste en una serie de dibujos que parecen moverse al mirarlos en un tambor que gira. Después, y a raíz de estos dos inventos, llega el praxinoscopio de Émile Reynaud (1844-1918) que es lo mismo que el anteriormente mencionado, pero en el centro hay un espejo que permite proyectar los dibujos en la pantalla de un escenario.

Según Ambròs y Breu, (2007), en la segunda mitad del siglo XIX surge la fotografía. En este tiempo se inventa una cámara en forma de cañón pequeño, llamada fusil fotográfico, que permitía captar doce imágenes seguidas cuando se presionaba el disparador. Este invento tiene lugar entre 1888 y 1893, y fue ideado por el francés Étienne Jules Marey (1830-1904).

Tras varios avances más, el estadounidense Edison (1847-1931) presentó el cinescopio en 1894. Se trataba de una caja grande con forma de rectángulo con un aparato en su interior que permitía ver una escena en movimiento grabada en una cinta de cine. A los hermanos Lumière, Francia (1862-1954; 1864-1948) se les ocurrió utilizar un mecanismo similar al de una máquina de coser para mover la cinta. Esto funcionaba con una manivela que arrastraba la película y conseguía quince imágenes por segundo.

Tras esto, Méliès, también en Francia (1861-1938), quiso comprar el invento a los hermanos Lumiere, pero éstos se negaron, pensando que quizá podían sacar más provecho al cinematógrafo. Méliès no se rindió y compró un aparato de proyección y con él se construyó su propia cámara para grabar. Tras esto, creó una productora de cine, Star Films, con la que llegarían los primeros efectos especiales a la historia del cine. Sin embargo, estas películas no tenían sonido. Se utilizaban recursos como orquestas para que acompañaran sus sesiones de cine, tal y como habían hecho los hermanos Lumiere. Con el paso del tiempo y el estudio se vio que las ondas sonoras se podían convertir en impulsos eléctricos. Con esto se consiguió incluir sonido en las cintas de cine; más tarde se podría ajustar imagen y sonido, dando paso a crear el cine sonoro.

Con el paso de los años, cada vez más gente se iría incorporando a este mundo del cine y se irían descubriendo técnicas hasta las que tenemos hoy en día.

Adentrándonos en el tema que nos ocupa, las imágenes audiovisuales pueden ser reales o animadas. Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio, se dibujaban y pintaban; y luego se grababan, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato, inventada por los estadounidenses Bray y Hurd en la década de 1910. Con esta técnica, se usaban láminas transparentes sobre las que animar a sus personajes sobre el fondo. Más tarde, este sistema se agilizaría mediante los dibujos realizados en ordenador.

Se considera que el cine de animación nació en el año 1905, cuando el español Segundo de Chomón (1871-1929) creó la primera animación de la historia, llamada *El hotel eléctrico*. Tras esto, fueron apareciendo más dibujantes e ilustradores, como el estadounidense Jamen Stuart Blackton (1875-1941) o el francés Emilie Cohl (1857-1938) que llenaban los cines con sus historias y dibujos.

Con todo esto, se han conocido grandes personajes animados como Félix el Gato, Betty Boop, el Pájaro loco, La Pantera Rosa; así como grandes productoras y artistas que nos han maravillado con sus múltiples creaciones animadas y las historias que surgían con ellas.

4.2 GRANDES CLÁSICOS

Son muchos los dibujos animados que existen hoy en día. Sin embargo, algunos nunca se olvidan y son conocidos por personas de todas las edades. Cuando hablamos de esto nos referimos a los grandes clásicos de los dibujos animados. Como referencia fundamental, utilizamos para redactar este punto la selección que hace Wiedemann (2004).

4.2.1 Disney

El estadounidense Walt Disney (1901-1966) es uno de las personas más conocidas y más importantes de la historia de la animación. Lanzó la primera película, cuyo protagonista era el famoso ratón Mickey Mouse, en 1928. Con esta película inauguró los dibujos animados con sonido y convirtió este tipo de dibujos en algo dirigido a todos los públicos, desde los más mayores a los más pequeños.

Inicialmente, era él quien creaba los dibujos, pero se dio cuenta de que para crear una gran industria tendría que dejar de dibujar y ponerse a dirigir y coordinar un equipo de artistas que crearan los mejores dibujos e historias.

Todo empezó con un ratón, pero en los años siguientes se empezó a conocer a muchos otros personajes, como Pluto y Goofy, el pato Donald, Minnie etc; así como grandes clásicos que siguen viéndose actualmente como *Bambi* (1942), *el Rey León* (1994), *Los Aristogatos* (1970), *La Bella y la Bestia* (1991), *Pinocho* (1940), etc.

Disney cuenta con multitud de dibujos animados de diferentes variedades y con multitud de personajes. En algunas historias tenemos princesas como Tiana, Aurora; Cenicienta y Pocahontas. En otras, los personajes principales son animales como Simba, Dumbo, los Dálmatas y Tod y Toby. Otras mezclan a personas y animales como *El Libro de la Selva* (1967), *La Sirenita* (1989) y *El Emperador y sus locuras* (2000).

En resumen, los dibujos animados de Disney son uno de los clásicos más conocidos e importantes que tenemos hoy en día. Esta productora ha realizado películas de todo tipo, con gran variedad de personajes y aventuras para contentar a todos los públicos, aunque posee un sello personal. Actualmente, sigue haciendo grandes películas que siguen fascinando a su público más fiel.

4.2.2 Pixar

Otro clásico muy conocido son los dibujos animados de Pixar. Esta compañía de dibujos está especializada en realizar animaciones por ordenador en 3D. En 1995 lanzó al mundo la primera película de animación en 3D, *Toy Story* (1995), y la compañía pasó a tener una gran importancia.

Hacia el año 1991, Pixar trabajó de la mano de Disney e hicieron varias historias de dibujos animados en común. No obstante, en 2004 rompieron sus relaciones hasta que dos años más tarde Disney compró la compañía Pixar, pasando finalmente el control del estudio a los directores de Pixar.

Esta compañía nos ha regalado películas muy populares entre el público como *Monstruos S.A.* (2001), *Bichos* (1999), *Buscando a Nemo* (2003), *Los Increíbles* (2004) o *Ratatouille* (2007).

4.2.3 DreamWorks

Otra de las compañías de dibujos animados más conocidas es DreamWorks, que fue creada en 1994 con la asociación del antiguo presidente de Disney y Steven Spielberg. Según Martínez (2003) Recuperado de <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>, esta compañía tiene mucha rivalidad con Pixar. A pesar de ello, nos ha regalado grandes películas como *Shrek* (2001), *Antz* (1998), *El Príncipe de Egipto* (1998), *Madagascar* (2005), *la Ruta hacia el Dorado* (2000), *Spirit* (2002) y la famosa saga de *Ice Age* (2002). Con todas estas creaciones mostró al mundo la gran habilidad que tiene tanto para la animación tradicional como para introducir las técnicas digitales más modernas.

4.3 TÉCNICAS UTILIZADAS

Según Hunt, Marland y Rawle, (2011), las imágenes se pueden leer, del mismo modo que se leen las palabras. Para crear un dibujo animado hay que tener en cuenta varios factores, tales como la cámara, ángulos, encuadres y alturas. En este apartado se hablará brevemente de los factores y las técnicas que operan a la hora de crear un dibujo animado.

La perspectiva es muy importante, ya que en ella cobran gran importancia la altura; la distancia; el ángulo, que puede ser picado, normal o contrapicado; la profundidad y el movimiento de la cámara. La perspectiva se puede modificar para conseguir un efecto u otro, generalmente más dramático o más artístico.

La iluminación a la hora de grabar tiene gran relevancia a la hora de crear las imágenes animadas. Generalmente, se colocan tres focos para crear un efecto tridimensional de la imagen. Está la luz principal, que es la más luminosa y permite apreciar con claridad los detalles de la cara. Después tenemos la luz de relleno, que está en el lado opuesto de la principal y es menos brillante. Y, por último, nos encontramos la luz de fondo, que está situada detrás del objeto que se está grabando y aporta profundidad a la grabación.

Algo que se tiene muy en cuenta para elaborar un dibujo animado es el plano. Existen varios tipos y la elección de uno u otro suele depender del estilo de la animación. Tenemos el **gran plano** que muestra un espacio muy amplio y a diminutos

personajes. En el **plano general** los personajes se distinguen mejor, pero el fondo aún está muy presente. En el **plano medio largo** se ve a los personajes de las rodillas hacia arriba. Le sigue el **plano medio**, que graba desde la cintura hasta la cabeza, y que suele ser el plano más utilizado. Después nos encontramos con el **primer plano**, que muestra detalles como las manos, cara y pequeños objetos. Y, por último, está el **primerísimo primer plano** que se centra en detalles muy concretos y pequeños como los labios y ojos de los personajes.

Cada uno de los planos tiene un valor expresivo diferente; es decir, cada uno se utiliza para algo distinto. Por ejemplo, si se quiere mostrar a un personaje llorando, se utilizará un primer plano. La alternancia entre los distintos planos es lo que construye el montaje final de una animación y lo que dota de interés y vivacidad visual a la historia que se narra.

4.4 ESTÉTICA Y CALIDAD DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Son muchas las animaciones que tenemos hoy en día. Muchas de ellas tienen como protagonistas de sus historias a personajes humanos y tratan temas de la actualidad que rodean al niño. Pero no todos los dibujos animados son iguales, unos nos resultan más atractivos que otros, y esto es debido a la calidad y estética de estas animaciones.

Hay muchas series animadas que se realizan con técnicas mixtas. Normalmente se trata de acrílicos apoyados por el ordenador para crear el fondo, efectos especiales y montajes. Generalmente todos utilizan una línea de contorno para separar a los personajes del fondo de la animación. En la práctica, dentro de la muestra de estudio seleccionada, se ha comprobado que casi todas las productoras prefieren la caricatura humana para realizar sus dibujos (*Elena de Ávalor* (2016); *La Banda del Patio* (1997), *Lady Bug* (2015)).

Según Amurrio, Fernández, García, y González, los dibujos, al igual que las técnicas para elaborarlos, han cambiado mucho con el paso de los años. Para poder valorar la calidad de los dibujos se deben tener en cuenta una serie de técnicas. Una de ellas es el grado de iconicidad que se utiliza. Cuando hablamos de esto, nos referimos al grado de realismo que tienen las películas y dibujos animados. Por ejemplo, en la película de

Pocahontas (1995), los personajes son bastante realistas. Cuanto mayor grado de iconicidad tiene una animación, más parecido es a la realidad.

Podemos encontrar varios niveles de iconicidad: **la fotografía**, en la que los objetos y personajes son de forma muy semejante a la imagen real, un ejemplo de esto es la película *Speed Racer* (2008); **el dibujo realista** que se acerca de manera más conceptual a lo que representa y elimina algunos detalles, como se puede observar en *Toy Story* (1995); después tenemos **el dibujo realista pero no modelado**, cuya impresión es mucho menos fiel a la realidad y se tiende a la caricatura, como puede ocurrir en el personaje Jessica Rabbit. Tras esto, tenemos **la caricatura humana y de animales**, que deforma la realidad del personaje, tal y como ocurre en *Las Suprmenas* (1998). Y, por último, tenemos **la caricatura de animales humanizados**, que es igual que la anterior, pero al animal se le dan características humanas, como ocurre en los *Looney Tunes* (1930).

Según Hidalgo y Pertíñez (2005), en el año 2005 había una gran monotonía a la hora de realizar dibujos, con iconografías y técnicas muy similares. Tenía prioridad la rapidez al hacer la animación, en lugar de la calidad de lo que ofrecían al público. Ahora todo eso ha cambiado y se da mucha más importancia a la estética del dibujo animado y a la trama que cuenta.

Actualmente, hay dibujos animados que tienen volumen porque utilizan las técnicas de animación por ordenador, lo que ha permitido que se generalicen esos efectos. Por lo tanto, nos encontramos dibujos muy volumétricos, aunque también hay dibujos totalmente planos. Un ejemplo de los dibujos animados con volumen es *Ladybug* (2015), en contraposición de *Peppa Pig* (2004), que es totalmente plano.

4.5 LA PUBLICIDAD

Los dibujos animados que ven los niños y niñas son importantes. Pero no es lo único que importa. Según Díaz (2001), la publicidad a la que se ven expuestos tiene gran importancia e influencia también.

Según Furones:

En una sociedad de masas como la nuestra, sometida a un vertiginoso ritmo de vida, el publicitario no solo tiene que “llegar” al público, sino que debe

conseguirlo en instantes, al primer golpe de oído o de vista y mediante un razonamiento contundente. (Furones, 1980, p.16).

Por otra parte, la programación televisiva se diseña para añadir publicidad con la máxima eficacia y rentabilidad. Para Furones (1980), en función de las exigencias y necesidades de las industrias publicitarias se deciden los contenidos y los horarios televisivos.

En la publicidad para el niño, éste es el principal destinatario de los mensajes; así como el consumidor de los productos anunciados (juguetes, golosinas, etc.). En este tipo de publicidad es donde más se utiliza la fantasía-realidad para aumentar las ventas de los productos anunciados. Generalmente, en los canales de dibujos animados se ven anuncios publicitarios de juguetes o cosas relacionadas con el mundo infantil. Son anuncios muy llamativos para el público al que están dirigidos, ya que suelen salir niños de edades similares, colores muy vistosos, o los personajes de sus series favoritas. Lógicamente, este tipo de publicidad está en horarios en los que los niños suelen ver la televisión, ya sea pronto por la mañana o por la tarde. Sin embargo, ¿qué pasa cuando los niños ven la televisión o los dibujos animados fuera de los horarios establecidos? ¿A qué están expuestos?

El publicitario sabe que los niños cuentan con una ventaja, la cual es que han nacido en la era del mundo audiovisual, por lo que la capacidad que tienen para leer imágenes es mayor que la que tienen muchos de los adultos. Por eso, los publicistas suelen incluir más de un producto en un solo anuncio; con el fin de que los niños lo retengan en la mente y aumenten las ventas.

La publicidad, además, en ocasiones puede ser muy agresiva, ya que siempre manda todo tipo de mensajes subliminales. Según Furones (1980), los adultos están menos expuestos porque saben identificar cuando les están vendiendo algo falso o real, y no suelen dejarse influenciar tanto por lo que ven. Sin embargo, los niños son muy inocentes y la publicidad les influye de manera similar a los dibujos animados. Para ellos, todo puede ser real.

4.6 IMAGEN AUDIOVISUAL Y EDUCACIÓN

Los dibujos animados que aparecen en la pantalla son un recurso de muy fácil acceso a la población más joven. Generalmente, son creados para transmitir una serie de valores educativos y culturales que también se suelen encontrar en videojuegos o cuentos infantiles. Los dibujos animados representan una alternativa con la que los niños pueden aprender conceptos, actitudes o normas a través de sus personajes favoritos.

La visualización de los dibujos pretende desarrollar algunas habilidades, como desarrollar la capacidad de observación de los niños y niñas; comprender la historia que se cuenta; fijarse en los detalles; ver cómo se muestran los personajes y qué expresiones tienen; y cómo se puede producir una expresión a través de una imagen.

Según Ambròs y Breu (2007), la escuela y la familia han dejado de ser los principales agentes que educan a los niños. Las nuevas tecnologías han cobrado muchísima importancia en los últimos años, y con ellas los contenidos que ofrecen. Desde su creación, el cine y la animación han transmitido valores, conceptos y normas de conducta. El hecho de ponerse en frente de una pantalla y observar los dibujos, pone en práctica varios procesos mentales y emocionales que interactúan de forma simultánea. Al visualizar los dibujos, los niños pueden sentirse identificados con ciertas situaciones o personajes que aparecen en ellos.

En las animaciones se explican multitud de historias diferentes. Los personajes principales de los cuentos aparecen en estos dibujos. Algunos personajes recurrentes son las princesas o los animales. Esto nos puede llevar a pensar que se siguen manteniendo temáticas tradicionales, pero, según Ambròs y Breu (2007), también comienzan a introducirse otros temas que tienen mucha importancia, como la separación de unos padres o la ruptura de una familia. Se trata de asuntos que cada vez son más actuales en el mundo real y que seguramente los niños no entiendan, o piensen que solo les pasa a ellos. Por eso, al introducirlos en la animación a través de sus personajes favoritos, se puede tratar el tema de manera más sencilla. Estas animaciones tienen dosis de fantasía e imaginación que los hacen diferentes a la vida real, pero pueden resultar muy útiles para trabajar ciertos temas desde el análisis crítico y la comunicación.

Por otro lado, según Ambròs y Breu:

Los profesionales de la educación estamos acostumbrados a leer y seguir el currículo oficial de nuestro país para programar y preparar las materias que se distribuyen a lo largo de las diferentes etapas de la escolarización que todos los niños y niñas han de cursar hasta que acaban la educación secundaria obligatoria. (Ambròs y Breu, 2007, p 33).

Pero lo cierto es que no podemos olvidar que los alumnos tienen mucho bagaje audiovisual en sus mochilas, debido a las horas que se sientan frente a la televisión, tablet o móvil. Las imágenes y sonidos que encuentran les resultan familiares, ya que han crecido con ellos y son parte de su lenguaje y de su vida. Es muy importante que puedan expresar sus emociones cuando ven una animación, incluso fundamental para poder despertar la curiosidad y el interés, tanto de su lenguaje como del mundo que les rodea. En este sentido, los niños no tienen por qué ser espectadores totalmente pasivos, si se les da la oportunidad de manifestar sus opiniones e inquietudes.

Por otra parte, las animaciones son una fuente de recursos inagotables que como docentes no podemos desaprovechar. Según Ambròs y Breu, (2007), tienen gran utilidad, ya que con ellas se puede enriquecer el temario que se está trabajando en el aula. Con los dibujos animados no solo podemos aumentar el temario de clase, sino también trabajar los valores que ofrecen. Se puede analizar un determinado tema a partir de lo que el docente pone sobre la mesa, pero, sobre todo, a partir de lo que ya saben los niños, lo que han descubierto y lo que irán descubriendo a lo largo del tiempo.

En resumen, los dibujos animados pueden actuar como una gran fuente de enseñanza. Cada niño puede sentirse identificado con un personaje o con una situación. Desde el aula, se pueden trabajar los múltiples valores y actitudes que aparecen; observar, analizar y reflexionar sobre lo que se ha visto; y ayudar a pensar sobre los aspectos más relevantes para poder formar personas. Por otro lado, Rajadell, Pujol y Violant (2005), opinan que desde casa es recomendable que se conozca la programación infantil y que se deben valorar los momentos en los que los niños están frente a las pantallas; se deben analizar los dibujos teniendo en cuenta la visión del niño; y, además, ayudar a los menores tener una visión crítica sobre lo que han visto.

4.7 LOS DIBUJOS ANIMADOS DE AYER Y HOY

Los dibujos animados han existido desde hace más de un siglo, sin embargo, ¿cómo han cambiado esas series animadas con el paso de los años? Para realizar este apartado nos basaremos en las teorías de Rajadell, Pujol y Violant (2005).

Hacia los años setenta y ochenta, existían las famosas series animadas de *El Oso Yogui* (1958), *El Lagarto Juancho* (1962) o *Los Picapiedra* (1960). Unos años más tarde llegaron *Ulises* (1982) con sus aventuras, las *Tres Mellizas* (1997) y *Érase una vez el hombre* (1978). Las productoras españolas también nos dieron grandes series como *David el Gnomo* (1985) y *Banner y Flapy* (1979). En la misma época, también se incorporaron productoras japonesas con series como *Heidi* (1974), *Marco* (1976), *Oliver y Benji* (1981), *Doraemon* (1969) o *Dragon Ball* (1986). Estas series se siguen conociendo hoy en día, debido a que o bien padres y abuelos animan a ver y enseñan a sus hijos estas series animadas, o bien se siguen emitiendo en algunos canales de televisión y en distintos soportes digitales.

Sobre lo que enseñan los dibujos, series como *Willy Fog* (1983) dan información sobre momentos históricos, costumbres y otras culturas. *Érase una vez el hombre* trata contenidos de ciencias naturales. Con los *Picapiedra* (1960) o *David el Gnomo* (1985) se pone en práctica el desarrollo de la imaginación para elaborar artefactos de todo tipo. Sin embargo, a pesar de todas estas enseñanzas, un aspecto llamativo es que la mujer era prácticamente inexistente entre los protagonistas de los dibujos animados, Hidalgo y Pertiñez (2005). Afortunadamente, esto ha ido cambiando y actualmente las mujeres son muchas veces las protagonistas de las series animadas, como es el caso de *Lady Bug* (2015).

A parte de todos estos dibujos animados, tenemos casos como *Los Simpson* (1989) o *Shin Chan* (1992), productos audiovisuales que están pensados para el público adulto, pero que ven muchos niños, los cuales no están preparados para entender su lenguaje ni muchas de las escenas que aparecen. *Los Simpson* se emite a la hora de comer y algunas noches, con lo cual es fácil de visualizar. Esta serie trata sobre las aventuras que vive una familia americana de clase media. El padre intenta mostrar siempre una fachada cómica, y la madre muestra la sensatez y sentido común que le faltan al padre. También hay tres niños, uno muy travieso, otra muy inteligente, y un bebé que no habla. En *Shin Chan*, nos encontramos a una familia japonesa formada por cuatro miembros. El padre

tiende a ser un desastre y está dominado por la mujer; la madre es la que manda en toda la casa, el hijo pequeño es un rebelde y siempre hace cosas que suelen enfadar a su madre; y el bebé es una niña que prácticamente no habla y sigue los pasos de su hermano. Tanto esta serie como *Los Simpson* seguramente parezcan atractivas, sin embargo, según Rajadell, Pujol y Violant (2005), muestran conductas de vida o valores poco apropiados para los niños.

Hoy en día hay una oferta audiovisual de dibujos animados muy amplia, y algunas series muestran valores y actitudes positivas, pero otras no. Los dibujos están dirigidos a niños de distintas edades, y van desde los más pequeños a los más grandes. Para los más pequeños tenemos series como *Pocoyó* (2005), *Caillou* (1997), *Peppa Pig* (2004), *la Princesa Sofía* (2012) o *la Casa de Mickey Mouse* (2006). Estas series tienen una duración bastante corta, en torno a los cinco minutos. Cuentan historias sencillas y fáciles de seguir por los más pequeños de la casa. Después tenemos las series de *Lady Bug* (2015), *La Patrulla Canina* (2013), *Bob Esponja* (1999), o *Masha y el Oso* (2009), que son vistas por niños de entre cuatro y cinco años, generalmente. Y, para edades un poco más altas, están *Marcus Level* (2014), *Ben Ten* (2016), *Doraemon* (1969), *Hora de Aventuras* (2010) o *El Asombroso mundo de Gumball* (2011). No obstante, cada niño es diferente y estas series, generalmente, se ven en todos los rangos de edad de la niñez.

Como hemos dicho, los dibujos animados han cambiado mucho. Ahora los personajes principales son tanto chicos como chicas, las aventuras y situaciones son más similares a las del mundo real y actual, las técnicas de elaboración han mejorado y por lo general, los dibujos son más atractivos, Wiedemann (2004), aunque siempre habrá alguna animación que sea muy básica y se haga menos atractiva a los ojos de los demás.

5. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Para realizar el presente trabajo de investigación, se ha llevado a cabo la revisión personal de documentación especializada en el tema y la recogida de datos a través de encuestas. Estas encuestas son de diseño propio, pero están basadas en el trabajo de Altable, Fernández y Herranz (2000), y en el de Aldea (2004).

Las encuestas están dirigidas a padres de niños de 5 y 6 años. Se utilizó una muestra de 28 padres de alumnos de 3° de Infantil del Colegio Anunciata de Tudela. También se pasaron estas encuestas a los docentes con hijos en el centro. En las mismas se les hacían siete preguntas sobre los dibujos animados y las horas que ven la televisión sus hijos. El modelo de encuesta está adjunto en los anexos del presente trabajo (pág. 36).

El método de encuestas es muy útil para conocer preferencias, ideas, necesidades, etc. Según Torres (2006), la encuesta es una observación no directa de los hechos por medio de lo que manifiestan los interesados. Este método es ideal para un trabajo de investigación, ya que se adapta a toda la información y población que participe, y, a través de él, se puede obtener información sobre sucesos que les han ocurrido a los encuestados, y se pueden estandarizar los datos recogidos para su posterior análisis.

Además de las encuestas destinadas a los padres, también se les ha realizado un sondeo de información a los alumnos mediante unas preguntas. Este sondeo se realizó en un aula de cada curso desde 1° de infantil hasta 1° de primaria. La información se fue registrando en un cuaderno para su posterior análisis y elaboración de conclusiones. Las preguntas que se sondearon son: “¿Qué dibujos animados ves? ¿Por qué los ves?”. La muestra de niños que se utilizó para obtener esta información, fue de 109 niños del colegio La Anunciata de Tudela, desde 1° hasta 3° de Infantil. También se recogió una muestra de alumnos de 1° de Primaria para poder hacer un contraste de información.

6. EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

El mundo audiovisual ha evolucionado mucho, antes solo existía la televisión con algunos canales. Sin embargo, actualmente tenemos infinitos canales; así como soportes digitales como la tablet, ordenadores y móviles. Muchos de estos canales de televisión se dedican a emitir series infantiles.

A través de la investigación en televisión se ha podido ver que, con el paso de los años, cada vez se han ido sumando más canales televisivos. Esta investigación se ha llevado a cabo de manera personal, por parte la autora de este trabajo, y en su propia televisión. En buena parte se ha desarrollado viendo los canales infantiles que existen ahora y los dibujos animados que emiten en cada uno de estos canales. Los más significativos se exponen a continuación, a modo de resumen:

Clan TVE: este canal pertenece a Televisión Española y tiene varias series dirigidas a los más pequeños de la casa. Podemos encontrarnos con las series de *Bob Esponja*, *Gerónimo Stilton*, *Súper Wings*, *La Patrulla Canina*, *Masha y el Oso*, *Yoko*, *Blaze* y los *Monster Machines* o *El Show de Garfield*.

Boing: este canal pertenece a Mediaset y en él se encuentran series dirigidas a todo el público infantil. Entre ellas podemos encontrar *El asombroso mundo de Gumball*, *Doraemon*, *Somos Osos*, *Teen Titans*, *Ben Ten* o *La hora de los Looney Toons*.

Disney Channel: cuenta con series muy entretenidas para el público infantil, como la casa de *Mickey Mouse*, *Lady Bug* o *Patoaventuras*. Y series para un público más juvenil, como *Andi Mack*, *Cambio de Clase* o *Campamento Kikiwaka*.

Disney XD: es uno de los canales de Disney más vistos, ya que su programación abarca un gran rango de edades. Se encuentran series como *Invizimals*, *Phineas y Ferb*, *Penn Zero: Héroe aventurero*; y series de risa para los más pequeños como *Ja Ja Show* o *Campamento Lakebottom*. También se encuentra algún programa de arte, como el conocido *Art Attack*.

Disney Junior: este canal va especialmente dirigido a los más pequeños, ya que emiten series animadas como *Doctora Juguetes*, *la Princesa Sofía*, *PJ Mask*, *Mickey Mousejercicios*, *La Casa de Mickey Mouse* o *Vampirina*.

Canal Panda: es un canal que va dirigido a todo el público infantil. Emite series que pueden verse en todos los rangos de edad. En él podemos encontrar dibujos animados como *Ollie & Moon*, *Robocar Poli*, *Piking y sus amigos*, *Panda y la nave de Cartón* o *Masha y el Oso*.

Nickelodeon: es un canal que también ofrece gran variedad de series para todos los rangos de edad. Para los más pequeños tenemos *Vicky el Vikingo* y *la Abeja Maya* o *La Patrulla Canina*; y para el público infantil más mayor tenemos a *Bob Esponja*, *Los padrinos mágicos* o *las Tortugas Ninja*.

Baby TV: este canal va dirigido generalmente a niños con edades de entre cero y dos años. Su contenido es principalmente musical y con colores muy vistosos a los ojos de los más pequeños. En él encontramos series como *Arte y Música*, *Primeros descubrimientos mágicos*, *Ratones Constructores* o *Adivinanzas con Tuli y sus amigos*.

Pero aparte de todos estos canales de televisión, y tal y como se ha mencionado, los dibujos animados se pueden ver en otros soportes como la tablet, los ordenadores o los móviles. Desde ellos se puede acceder a páginas web donde se encuentran estas series animadas; o bien buscarlas en YouTube. Estos soportes cada vez están más al alcance de los niños y comienzan a utilizarlos en edades muy tempranas. Por eso se recomienda que los padres o adultos que estén en ese momento con los niños, controlen lo que los menores ven y también aquello que pueda aparecer en ventanas emergentes de publicidad.

A continuación, tras una extensa investigación, visualización y análisis de las animaciones actuales, haré un resumen sobre la temática de los dibujos animados más populares según los niños, de acuerdo con el sondeo realizado en clase que se explica en el apartado de metodología. Muchos de estos dibujos pertenecen a los canales mencionados anteriormente y que, asimismo, pueden ser vistos en otros soportes digitales:

Bob Esponja: la serie tiene de protagonista a una esponja de cocina o baño llamada Bob Esponja. Todo se desarrolla en el fondo del mar. Bob vive en una piña con su caracol-gato Gary y trabaja haciendo hamburguesas. Bob suele meterse en problemas en todos los capítulos y la forma de resolverlos trae consigo risas y tonterías por parte de algunos personajes. Los principales compañeros de aventuras de Bob son una estrella de mar llamada Patricio, que vive debajo de una piedra y es un holgazán; un cangrejo llamado Señor Cangrejo, que es el jefe de Bob y es muy tacaño y avaro; un pulpo llamado Calamardo, que es vecino de Bob y odia todo lo que le rodea; una ardilla terrestre llamada Arenita, que vive en el mar con un traje espacial para respirar; y Plankton, el villano diminuto que intenta robar la receta secreta de las hamburguesas. La serie trata temáticas variadas, como pasar un día de vacaciones, sacarse el carnet de conducir, cocinar, etc. Los capítulos suelen ser introducidos por una voz en off. El canal donde se emitió por primera vez fue Nickelodeon, pero actualmente, se emite en muchos canales del mundo. Esta serie fue creada por un artista y biólogo marino llamado Stephen Hillenburg. Tuvo tanto éxito que, actualmente, cuenta con tres películas. A pesar de su gran éxito entre los niños, esta serie está dentro de la lista de “Las 25 mejores series de animación para adultos”. Dicha clasificación hace pensar que no es muy apta para los niños, debido a sus bromas de mal gusto y a la cantidad de tonterías que ocurren en los capítulos.

Una de sus características es que la serie tiene lugar en una ciudad del fondo del mar, llamada Fondo de Biquini, donde se omiten las características lógicas de la vida marina. Encontramos muchos ejemplos de esto, en cosas como que los peces caminan, los edificios, pese a estar bajo el mar, se pueden inundar, o que dentro del mar se puede hacer fuego, tal y como se ve en la ilustración 1. Todos los animales marinos tienen su equivalente en la vida terrestre: los caracoles simulan a los gatos, las medusas equivalen a abejas, y los gusanos a los perros. Esta serie se ha hecho tan famosa que cuenta con mucha mercadotecnia, con productos como videojuegos, ropa interior, pijamas, camisetas, etc.



Ilustración 1: Fuego debajo del mar.

Ladybug: los protagonistas son dos adolescentes llamados Marinette y Adrien. Estos jóvenes tienen superpoderes. La chica se transforma en una heroína llamada Ladybug; y el chico en Chat Noir. Juntos protegen a París de los villanos que puedan aparecer. Ninguno conoce la identidad del otro, y en la vida real ambos están enamorados, el uno del otro. Para transformarse necesitan a sus kwamis, que son pequeñas criaturas que ayudan a personas con poderes a transformarse en superhéroes con temáticas de animales. La temática de la serie es variada, ya que se enseña la amistad, el compañerismo, una fiesta con amigos, etc. Los personajes principales son Marinette, una joven que sueña con ser diseñadora de moda y que es algo tímida pero muy alegre. Es una adolescente enamorada y es algo torpe a la hora de hablar con el chico. Cuando se transforma en heroína tiene el poder de crear lo que sea para vencer a sus enemigos. Su objeto mágico es un yo-yo que sirve para recibir y hacer llamadas, rastrear una búsqueda para encontrar a alguien y visualizar mapas. El siguiente personaje importante es Tikki, el kwami de Marinette, que al fusionarse con sus

pendientes hace que se transforme en Ladybug. Siempre le da consejos y la ayuda. Tiene el aspecto de una mariquita con todo el cuerpo rojo. Adrien es el otro protagonista, un estudiante que trabaja como modelo en una compañía de ropa de su padre. Su kwami es Plagg, quien le ayuda a transformarse. Es un chico amable y muy popular entre las chicas, aunque él está enamorado de Ladybug, sin saber quién es ella en realidad. El poder de este personaje es destruir todo lo que toca, aparte de su agilidad y velocidad. El siguiente personaje a destacar es Plagg, el kwami de Adrien. Es muy despreocupado y perezoso. Es igual que un gato negro y ayuda a Adrien a transformarse cuando se fusiona con su anillo mágico. Por último, tenemos a Alya, la mejor amiga de Marinette. Es una auténtica fan de Ladybug, aunque desconoce su identidad por completo. Ella tiene temporalmente un kwami que le da los poderes de crear ilusiones y saltar grandes alturas. En resumen, a pesar de los muchos personajes que aparecen, los principales son Ladybug, Chat Noir y sus kwamis, tal y como podemos ver en la ilustración 2. La estructura de la serie es similar en todos los capítulos: cada uno tiene su vida, surge un problema provocado por un villano, y juntos deben luchar y vencer a ese villano. Esta serie es francesa, japonesa y coreana, y fue creada por Thomas Astruc. Los conceptos que inspiraron a Thomas para crear esta serie se basaron en el anime japonés y en la lectura de cómics.



Ilustración 2: Ladybug, Chat Noir y sus kwamis

Peppa Pig: la protagonista de estos dibujos es una cerdita llamada Peppa. Generalmente, siempre sale con su familia: Mamá Pig, Papá Pig y su hermano George, como se ve en la ilustración 3. Peppa tiene rasgos antropomorfos, ya que siendo un animal, se le atribuyen características humanas. La serie tiene capítulos muy cortos y

sencillos de seguir que cuentan historias similares a las de la vida real, como la preparación de una fiesta de cumpleaños o un día en la piscina con la familia. Viene acompañada por una voz en off del narrador John Sparkes. Esta serie empezó siendo una pequeña idea que se les ocurrió a Neville Astley y Mark Baker en un bar cuando tomaban unas cañas. Esa idea se fue ampliando y actualmente se emite en varios canales televisivos. Los personajes de la serie tienen características humanas, como mostrar emociones, sonrojarse, etc, pero también realizan algunas acciones propias de los animales que son. Esto ocurre generalmente cuando hablan, siempre emiten algún sonido típico del animal que interpretan. Esta serie se hizo tan popular entre los más pequeños que tiene una serie de productos asociados como videojuegos, peluches, libros, artículos del hogar, etc. También existen dos parques temáticos, uno en Hampshire y otro en Italia. Ambos tienen una zona de juegos a cubierto, charcos de barro y atracciones de agua, los iconos más atractivos de la serie. Esta animación ha ganado varios premios y ha estado nominada a más en varias ocasiones. No obstante, un dato curioso es que tuvo tres grandes críticas del público. La primera fue que los personajes no llevaban puesto el cinturón de seguridad del coche en ninguna de las dos primeras temporadas. Tras esto, el creador empezó a introducirlo en los capítulos y editó de nuevo las escenas de las temporadas 1 y 2 en las que no salía el cinturón para ponerlo. La segunda crítica estaba referida a un capítulo en el que Peppa afirma que no hay que tener miedo a las arañas. Los creadores no se percataron de que en ciertos países hay arañas muy peligrosas y se debe tener cautela con ellas. La última crítica fue que la palabra “pepa” tiene un doble sentido en algunos países referido a la parte íntima de la mujer. Esto ocasionó que se hicieran chistes de humor para adultos.

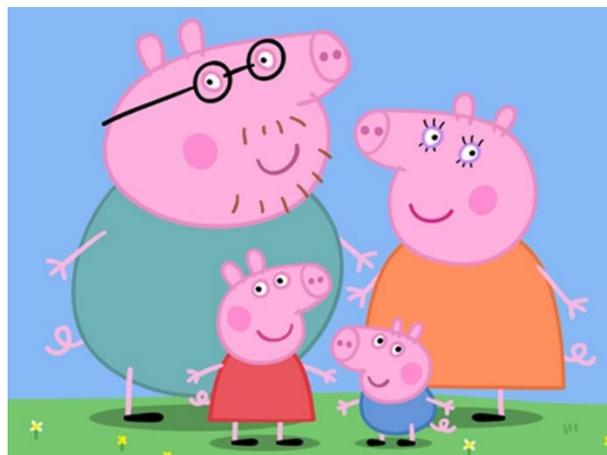


Ilustración 3: Familia de Peppa Pig

La Patrulla Canina: los principales personajes son ocho cachorros llamados Marshall, Rubble, Chase, Rocky, Zuma, Skye, Everest y Tracker. Estos cachorros, con la ayuda de un niño llamado Ryder, resuelven los problemas que surgen en la ciudad, ya sea rescatar a algún animal o salvar a una persona. Todos tienen unas mochilas especiales que les ayudan a cumplir sus misiones. Los capítulos siguen siempre la misma estructura argumental. Primero se plantea un problema, aparece el niño que les da instrucciones a los cachorros, suena una canción, que es la misma en todos los capítulos, y por último, los cachorros resuelven el problema. Esta serie, también conocida como *Paw Patrol*, en inglés, fue creada por Keith Chapman y, actualmente, se emite en varios canales televisivos. Los personajes más importantes que creó y que podemos ver en la ilustración 4 son: Ryder, un niño de diez años que lidera a los cachorros. Él se encarga de llamar y guiar a los perros en las misiones que realizan. Chase es un pastor alemán de 7 años. Es policía y espía y es el más maduro de todos. Marshall es un dálmata de 6 años que actúa como un bombero y médico. Es torpe y tiene miedo a volar, pero, sobre todo, se caracteriza por su valentía. Rubble es un bulldog que tiene 5 años. Tiene miedo a las arañas y es el último miembro que entró en la patrulla. Rocky es un pastor australiano de 8 años al que le encanta el reciclaje, y tiene mucho miedo al agua. Zuma es un labrador de 7 años experto en realizar rescates acuáticos. Skye es uno de los personajes femeninos. Le encanta volar y jugar. Everest es una husky que adora la montaña y realizar rescates allí. Tracker es un chihuahua que tiene un jeep con el que se desplaza a todas partes. Esta serie se ha hecho tan famosa que cuenta con un *merchandising* enorme, ya que encontramos ropa, juguetes, material escolar e incluso alimentos con esta temática.



Ilustración 4: Los 8 cachorros y Ryder.

PJ Masks: en estos dibujos todos los personajes son niños. Hay tres protagonistas que son Amaya, Greg y Connor, tal y como se ve en la ilustración 5. Estos niños tienen superpoderes y con ellos se enfrentan a los problemas que se encuentran y a dos villanos, niños también. Amaya se transforma en Owlette y tiene poderes de búho, como los súper ojos y poder volar. Greg se convierte en Gekko y tiene los poderes del reptil, como el súper camuflaje y los súper músculos. Y por último, Connor se transforma en Catboy y tiene los poderes de un gato, como la súper velocidad. También encontramos tres villanos principales, que son Romeo, Night Ninja y Luna Girl. Los capítulos de esta serie tienen la misma estructura siempre. Se plantea un problema que los protagonistas deben resolver. Siempre actúan de noche para que nadie les vea. Esta serie está basada en los libros de Les Pyjamasques de Romuald Racioppo. La animación cuenta con una web donde se puede conocer a todos los personajes de la serie, ver los capítulos, jugar a videojuegos sobre la serie, y además, cuenta con imágenes descargables para crear tu propio personaje. La web tiene una voz en off que va guiándote, acompañada de una música apropiada. Todo esto se puede encontrar en el enlace <http://pjmaskes.es/home/>.



Ilustración 5: Gregg (Gekko), Connor (Catboy) y Amaya (Owlette).

Marcus Level: el protagonista de esta serie es un niño llamado Marcus. Un día queda atrapado dentro de su videojuego favorito “Gorbar y el Valle de las Siete Torres de Luz”, simulando a su héroe Gorbar el Magnífico; mientras que Gorbar se transporta al cuarto de Marcus. Para que todo vuelva a la normalidad, Marcus debe completar todos los niveles. Al saber mucho sobre videojuegos, no le resulta difícil superar los niveles. Dentro del juego tiene tres amigos: Ephi, que es una elfo del bosque; Gratrok

que es una mezcla de cangrejo y rata, y Loumi, un hada. Juntos consiguen superar todo lo que se les pone por delante y enseñan mensajes como que en equipo se puede lograr todo, como se ve en la ilustración 6. La temática es variada, ya que en los capítulos aparecen partidos de fútbol, o un barco pirata, etc. Estos dibujos tienen un videojuego asociado que está disponible para móviles con sistema operativo Android; así como para ordenadores. La serie es francesa y fue creada por Ahmed Guerrouache.



Ilustración 6: Marcus y sus amigos.

Masha y el Oso: la protagonista de esta serie es una niña llamada Masha. Un día se pierde en el bosque y comienza a vivir con un oso antropomorfo del que se ha hecho amiga. Esta niña es muy traviesa y el oso intenta protegerla siempre, aunque él suele salir perjudicado en las travesuras de la niña. La temática es variada, ya que los capítulos tratan de temas como la amistad, un cumpleaños, etc. En esta serie solo habla Masha, Papá Noel y Dasha, la prima de Masha, por lo que son unos dibujos muy visuales. La serie fue creada por el estudio ruso Animaccord y está basada en el cuento folklórico ruso. En cuanto a los personajes, Masha es una niña muy traviesa e hiperactiva de cuatro años que solo piensa en jugar. Quiere mucho al oso, pero en sus juegos siempre le crea algún problema. Este personaje mezcla características de niños de cuatro años como llorar, cometer errores gramaticales al hablar, etc; y también habilidades propias de adultos como pescar (como se ve en la ilustración 7), tocar una guitarra, etc. Oso es otro de los personajes más importantes de la serie. Es un oso malabarista que estuvo en un circo y ahora ya está jubilado. Representa al típico anciano ruso al que le gusta vivir solo y es muy tradicional. Le gusta mucho leer y cultivar hortalizas en un huerto que tiene en casa. Le encanta mantener el orden y la limpieza, cosa que es complicada al tener a una niña pequeña en casa. Esta serie cuenta con tres temporadas y se emite en varios canales televisivos, como Clan TV, Boing o Canal

Panda. En el año 2015 ganó el premio a la mejor animación. Cuenta con dos *spin off*, término que designa series, películas o programas creados a partir de una obra que ya existe. Estos *spin off* son *Los cuentos de Masha* (2015) y *Las historias espeluznantes de Masha* (2015).



Ilustración 7: Masha y Osos pescando.

Pocoyo: el protagonista es un niño pequeño que está descubriendo el mundo e interactúa con todo lo que encuentra a su alrededor. En sus aventuras, le acompañan sus amigos Pato, Elly, Pajaroto, y su perro Loula, como se ve en la ilustración 8. Lo que ocurre en el capítulo lo cuenta una voz en off que hace preguntas, tanto a Pocoyo, como a los espectadores de la serie animada. En ese sentido, es un producto audiovisual que busca cierta interacción del público infantil. Esta serie fue creada por David Cantolla, Colman López, Luis Gallego y Guillermo García Carsi. El nombre de la serie viene de un error gramatical que cometió la hija de uno de los creadores, en lugar de decir “como yo” decía “poco yo”. Tiene cuatro temporadas, con 52 capítulos de una duración de unos siete minutos más o menos. A raíz de la serie, se creó un corto para el cine y dos videojuegos para las consolas DS y Wii. También tiene una web donde se pueden encontrar videos, aplicaciones, actividades y juegos online. Esta web es mundopocoyo.com. Pocoyo tiene lugar en un escenario 3D con un plano en blanco y sin fondos de colores. La película sólo tiene 24 minutos y se llama *Pocoyo y el circo espacial*. En el año 2010, se inició una tercera temporada de esta serie llamada *Let's Go Pocoyo*. En cuanto a los personajes, Pocoyo es un niño de cuatro años que tiene curiosidad por todo lo que le rodea, siempre está feliz y le encanta jugar al aire libre con

sus amigos. Pato tiene cinco años y es el mejor amigo de Pocoyo. Es algo tímido y hace todo con mucho cuidado. Nunca está contento con el resultado de las cosas, por lo que es un poco gruñón. Elly es una elefanta de cuatro años que choca mucho con Pato. Es muy fuerte, graciosa y ayuda a todos sus amigos. Pajaroto es un pájaro de cuarenta y un años. Suele dormir la mayor parte del tiempo, pero le gusta jugar con Pocoyo. Loula es una perrita de siete semanas y es la mascota de Pocoyo. Siempre está ahí para jugar con Pocoyo. Esta serie cuenta con varios premios, así como mucho *merchandising* como mochilas, ropa, juguetes y material escolar.



Ilustración 8: Pocoyo y sus amigos.

Como se ha dicho anteriormente, para este trabajo se han utilizado encuestas que han sido pasadas a padres y niños. Tras realizar las preguntas de “¿Qué dibujos animados ves? y ¿Por qué los ves?” a los alumnos del colegio, se pueden ver varias diferencias y similitudes en los resultados. Lo más llamativo es que ellos mismos hacen una clasificación de los dibujos según sus edades. Los más pequeños, de entre 2 y 3 años (32,5%), suelen ver las animaciones de *Peppa Pig*, *Mickey Mouse*, *Masha y el Oso* y *Pocoyo*. Este porcentaje no es tan exacto como el de los niños más mayores ya que, al ser tan pequeños, no contestaron todos a las preguntas. Los niños que tienen 4 y 5 años (32,5%) se decantan por *Bob Esponja*, *Ben y Holly*, *Ladybug* y *PJ Masks*. Los alumnos más mayores de educación infantil, de 5 y 6 años (35%), se centran en ver *Bob Esponja*, *Ladybug*, *La Patrulla Canina* y *Marcus Level*.

Como se puede ver, hay muy poca diferencia entre los niños de 2º y 3º de Infantil, suelen ver los mismos dibujos animados. Sin embargo, sí hay diferencias con los niños de 2 y 3 años. Los dibujos animados que ven los niños más pequeños (39%) son más sencillos de entender, duran menos y presentan historias básicas y sencillas de seguir. Por otro lado, los niños de entre 4 y 6 años (70%) tienden a ver dibujos algo más extensos, que cuentan con aventuras más complejas y cuyos personajes son superhéroes

o seres fantásticos. A parte de los alumnos de infantil, también se preguntó a un curso de 29 niños de 1º de primaria. Los resultados fueron muy similares a los de los niños de tercero de infantil, pues no había prácticamente diferencias a la hora de ver dibujos animados.

Las razones que los niños dieron de porqué ven esos dibujos animados son variadas. *Bob Esponja y Masha y el Oso* suele gustar porque los personajes hacen tonterías y son graciosos. *Pocoyo y Peppa Pig* gustan porque son cortos, juegan y cantan canciones sencillas y rítmicas. *Ladybug, La Patrulla Canina y PJ Masks* porque son personajes con superpoderes, se enfrentan a los villanos y salvan el mundo. Y *Marcus Level* porque en esta serie aparecen espadas y escenas de lucha entre personajes.

Como vemos, las razones que dan se basan, sobre todo, en lo que a ellos les gusta. Hay niños muy diferentes, unos más maduros que otros, y eso se ve reflejado en las animaciones que ven y en las razones que exponen sobre por qué las ven. Generalmente, eligen esos dibujos animados porque les gustan, no saben dar más razones.

Tras este resumen sobre los principales dibujos animados que se ven hoy en día, se ha considerado importante saber qué opinan los padres sobre los dibujos que ven sus hijos; así como saber el tiempo que pasan viendo la televisión y si lo hacen solos o en compañía.

Después de analizar las encuestas realizadas a los padres de los alumnos, se ha comprobado que el 75% de los niños ven alrededor de una o dos horas diarias la televisión, y que, generalmente, lo hacen acompañados de sus padres y hermanos, aunque alguna vez también la ven solos. Por otro lado, un 25% ve la televisión alrededor de tres o cuatro horas diarias. Un 67% de los niños suele ver los dibujos animados por la tarde; un 17% prefiere el momento de antes de irse a dormir; y un 14% nada más levantarse y antes de ir al colegio.

Sobre la opinión de los padres, el 96% opinan que los dibujos que ven sus hijos son adecuados para su edad, que enseñan valores y son educativos. Sin embargo, el 21% coinciden en que *Bob Esponja* no aporta ningún valor y no son dibujos muy educativos, debido al gran número de tonterías y discriminaciones que se ven en los capítulos. El 14% de estos padres han sugerido que sus hijos también vean otras series diferentes, aunque la mayoría de ellos no contestaban este apartado. Los que sí lo hacían recomiendan las series de *Érase una vez el hombre* (1978), *Barrio Sésamo* (1979), *Heidi*

(1974) y películas Disney. Son animaciones con las que ellos han crecido y que no quieren perder, ya que consideran que son un buen aporte de enseñanza para sus hijos e hijas.

Aparte de la opinión de los niños y de los padres, se consideró importante saber el punto de vista de los docentes con hijos. Por ello, también se les pasó la misma encuesta. Generalmente, el 100% de sus hijos ven la televisión alrededor de una o dos horas, a veces menos de una hora. La suelen ver acompañados por sus padres o hermanos, aunque en algún momento la ven solos. El horario en el que ven la televisión es por la tarde.

En cuanto a la opinión de los docentes sobre los dibujos animados, se comprueba que el 60% opinan que son aptos y educativos. El 80% de estos docentes recomiendan ver películas infantiles de Disney o Pixar, *Los Lunnis* (2003), *Barrio Sésamo* (1979) y *Los Little Einsteins* (2005). Son series y películas animadas con las que ellos también han crecido y que consideran educativas para sus hijos.

Se puede ver que hay alguna diferencia significativa entre los padres no-profesores y los padres-profesores. Los primeros consideran aptos muchos de los dibujos de hoy en día, pero a la hora de recomendar alguna serie diferente, no saben muy bien cual nombrar. Sin embargo, los docentes que tienen hijos, afirman con total seguridad cuáles son los dibujos aptos y cuales no (*Bob Esponja* es un claro ejemplo de ello), y recomiendan series muy conocidas que enseñan contenidos y que, seguramente, hayan trabajado alguna vez en el aula.

7. CONCLUSIONES FINALES Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ABIERTAS

El principal objetivo de este trabajo era saber si las hipótesis previamente planteadas eran o no ciertas.

La **primera hipótesis** era que los dibujos animados de hoy en día han cambiado mucho con respecto a los que se veían anteriormente. Tras un análisis exhaustivo, se puede decir que esta hipótesis es cierta. Para comprobarlo, he analizado los dibujos de ahora con respecto a los que veía de pequeña. Actualmente, los dibujos animados que más se ven, al menos entre los niños de la muestra seleccionada, son *Bob Esponja*

(1999), *Ladybug* (2015), *Peppa Pig* (2004), *La Patrulla Canina* (2013), *PJ Masks* (2015), *Marcus Level* (2014), *Masha y el Oso* (2009) y *Pocoyo* (2005). El análisis de estos dibujos se detalla en el apartado de exposición y análisis de datos, pero, a modo de resumen, se puede afirmar que la mayoría de ellos están relacionados con el mundo de los superhéroes. Actualmente, este tema es algo que gusta mucho a todos los niños y habitualmente se ven identificados con los personajes.

Años atrás no había tantas animaciones con temática de superhéroes. Generalmente, había dibujos de corte didáctico como *Erase una vez el hombre* (1978) o *Barrio Sésamo* (1979). También había dibujos muy famosos que se siguen recordando entre el público que ahora es adulto, como *Heidi* (1974) *Marco* (1976), *Banner y Flappy* (1979) y *Jackie y Nuca* (1977). Estos dibujos tenían temáticas variadas, aunque la mayoría de ellos enseñaban principalmente el valor de la amistad y el compañerismo. Con estas animaciones se aprendía valorar lo que cada uno tiene y a cuidar a los amigos como si fueran un tesoro. Además de estas series, también se veían algunas como las *Winx Club* (2004), *Pokemon* (1997) y *Código Lyoko* (2003), todas ellas posteriores. Estas series eran de temática variada, desde la magia, al entrenamiento de criaturas fantásticas o la existencia de mundos paralelos de fantasía. Aparte de los mencionados anteriormente, también veían las animaciones de *Las Suprernas* (1998) y *Arthur* (1996). Esta última apareció en 1996 y era considerada muy educativa, ya que trataba muchos aspectos de la vida y de la salud de interés para los niños. En ella, los personajes son animales con características humanas, tal y como se ve en la ilustración 9, y es una de las razones por las que llamaba la atención. Actualmente, ya no se emite en televisión, debido a la cantidad de nuevas animaciones que han ido apareciendo con el paso de los años.

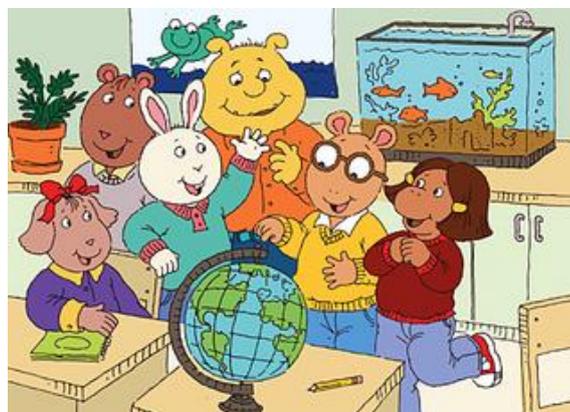


Ilustración 9: Personajes de Arthur.

En cuanto a *Las Suprnenas*, la serie se estrenó en 1998 y cuenta las aventuras de unas niñas con poderes, como se ve en la ilustración 10, que fueron creadas por un profesor. Juntas se enfrentan al principal villano y ayudan al resto de habitantes de la ciudad. Esta serie solía gustar por la temática de superhéroes que tenía. Actualmente, se siguen emitiendo en algún canal, pero han cambiado a varios de los personajes, como se puede apreciar en la ilustración 11, y las historias se hacen algo repetitivas. También hay una película y varios videojuegos; así como animes y mangas.



Ilustración 10: Las Suprnenas (1998)



Ilustración 11: Las Suprnenas (2018)

A modo de resumen sobre esta cuestión, se puede decir que los dibujos animados han cambiado con el paso de los tiempos. Se nota sobre todo en la temática. Actualmente abundan las temáticas relacionadas con los superhéroes y con el mundo virtual; en contraposición con años atrás, cuando el enfoque principal era enseñar valores como la amistad y compañerismo. No obstante, lo normal es que las series animadas que van dirigidas a un público infantil presenten formatos didácticos y enseñanzas adecuadas para la edad de los niños a los que se dirigen.

La **segunda hipótesis** que se plantea en este trabajo es que los jóvenes comienzan a ver las animaciones desde una edad muy temprana y, muchas veces, lo hacen sin supervisión. Esta hipótesis también se ha podido verificar. Como se ha podido ver a lo largo del trabajo, los niños más pequeños ya conocen bastantes animaciones, lo que quiere decir que las ven desde antes de llegar al colegio. En cuanto a si las ven o no con supervisión, se puede decir que la gran mayoría de los niños ven la televisión acompañados de hermanos o de alguno de los padres. Los hermanos no se consideran supervisores, ya que pueden estar viendo dibujos que no son aptos para edades más pequeñas. Por lo que, la supervisión solo se considera adecuada si las personas que acompañan son adultos. No obstante, también hay casos en los que los niños ven la televisión solos, ya sea porque los padres están ocupados o porque llegan tarde a casa.

La **tercera hipótesis** planteada es que actualmente existen muchos más canales televisivos y soportes digitales donde ver estas series animadas. Tras el análisis, se comprueba que esta hipótesis también se cumple. En el apartado de exposición y análisis de datos se puede apreciar la cantidad de canales infantiles que hay hoy en día. También, gracias al aumento de las tecnologías, estas animaciones se pueden encontrar en varios soportes digitales, como tablet, móvil y ordenadores. Para ver los dibujos en estos soportes se debe acceder a internet y esto conlleva un riesgo mayor; en internet salen multitud de anuncios publicitarios, por lo que es más peligroso que los niños naveguen solos en estos sitios web. Además, los dibujos pueden llegar a hacerse omnipresentes, pues son accesibles en cualquier momento y a través de distintos medios y soportes. Los niños son plenamente conocedores de estas posibilidades desde muy pequeños.

En cuanto a los **objetivos** de esta investigación, el general era saber qué dibujos animados se ven actualmente, por qué y la razón por la que los padres eligen esos dibujos para que sus hijos los vean. Los objetivos específicos eran saber cómo son esas animaciones que se ven, qué valores enseñan y saber si los niños ven los dibujos solos o acompañados.

Todos los objetivos se han cumplido. En cuanto al general, los dibujos animados que más se ven son *Bob Esponja* (1999), *Ladybug* (2015), *Peppa Pig* (2004), *La Patrulla Canina* (2013), *PJ Masks* (2015), *Marcus Level* (2014), *Masha y el Oso* (2009) y *Pocoyo* (2005). Las razones por las que los niños ven estos dibujos, generalmente son porque les gusta el tema. Les encantan los superhéroes y los dibujos que les hacen reír

debido a alguna tontería que sale en la animación. Por otro lado, los padres eligen estos dibujos porque sus hijos disfrutan viéndolos y porque enseñan algún valor como la amistad. No obstante, a todos los padres no les gustan los dibujos que ven los niños, como es el caso de la serie *Bob Esponja*, cuestionada por algunos padres. Significativamente, esta serie se ha visto más cuestionada por padres-profesores, ya que tienen un mayor conocimiento sobre las animaciones de hoy en día y sobre las enseñanzas que transmiten. Tanto los padres docentes, como los no docentes afirman que estos dibujos tienen gran cantidad de tonterías y no enseñan nada bueno. En mi opinión, tampoco considero que *Bob Esponja* sea un dibujo animado apto para niños. Esta animación tiene gran cantidad de bromas que muchos niños no llegan a comprender. También se suele ver el menosprecio y diferenciación de clases. No obstante, también hay que precisar que los niños ven las cosas con ojos de niños, por lo que caben distintos niveles de lectura.

En cuanto a los **objetivos específicos**, el primero y segundo eran saber cómo son esos dibujos animados, y qué valores enseñan. En cuanto a la temática, generalmente tratan buenos temas y enseñan valores como la amistad, la rutina diaria, el ayudar a la gente, etc. Son asuntos que suelen gustar a los niños, ya que les gusta verse reflejados en los héroes y personajes principales que aparecen.

En cuanto a la calidad artística, todas las animaciones están hechas con volumen, salvo *Peppa Pig*. Esta animación tiene un dibujo muy plano sobre el fondo y con una caricatura muy básica. La temática de la animación es adecuada porque esta serie enseña valores y trata temas de la vida cotidiana de los niños. No obstante, debido a la calidad artística de esta serie, esta animación suele gustar solo a los más pequeños; ya que a partir de los cuatro años comienzan a dejar de verla afirmando que son “dibujos para pequeños”.

Actualmente, los dibujos animados más atractivos visualmente son los que tienen volumen. Es el caso de *Lady Bug*, *Bob Esponja* o *La Casa de Mickey Mouse*, cuyas características principales, aparte de la anteriormente mencionada, son la utilización de colores muy vivos y la trama entretenida de la historia. Sin embargo nos encontramos con otros dibujos, como la mencionada *Peppa Pig* o *Caillou*, que carecen de volumen, lo que hace que se conviertan en unos dibujos menos atractivos a los ojos de los niños, sobre todo de los más mayores. *Peppa Pig* también utiliza muchos colores pastel, poco

llamativos; y las historias que cuenta son muy sencillas, pero adecuadas para el público de menor edad.

En resumen, para que un dibujo animado sea atractivo para los niños hoy día, debe tener algo de volumen, colores llamativos e historias atractivas (aunque no por ello exentas de repetición). A lo largo de los años se han ido mejorando las técnicas de elaboración de estos dibujos, particularmente en lo que se refiere al modelado en 3D. Se siguen manteniendo algunos clásicos como *Looney Tunes* (1930) o *Mickey Mouse* (2006 en su última versión); pero también se han ido introduciendo nuevas creaciones como *Lady Bug*, *la Patrulla Canina* o *Marcus Level*.

El último de los objetivos específicos era saber si los niños veían la televisión solos o acompañados. Como se ha visto a lo largo del presente trabajo, la mayoría de los jóvenes ven la televisión acompañados por padres y hermanos. No obstante, también se dan casos en los que, por alguna razón de fuerza mayor, los niños ven la televisión solos.

A continuación, haré una serie de comentarios sobre algunos temas que han ido surgiendo a lo largo de la investigación. Para empezar, llama la atención el dato de que el 100% de los padres que son docentes solo permiten a sus hijos ver la televisión alrededor de dos horas diarias, o menos. Según Aldea (2004), los niños tienden a ver unas 22 horas semanales de televisión, alrededor de tres o cuatro horas al día. Según los expertos, el límite para ver la televisión son dos horas diarias, aunque muchos menores lo superan. Al hablar con los padres de los niños sobre esta cuestión, explicaban que no les permitían más rato de televisión, ya que consideraban más importantes otras cosas, como leer un cuento, salir a un parque a jugar, o practicar algo relacionado con el tema que tratan en clase. Este dato contrastaba con el aportado por algunos padres no docentes que dejaban a sus hijos viendo la tele más tiempo; el 25% de esos niños ve la televisión alrededor de tres o cuatro horas diarias, generalmente para tenerlos entretenidos.

En mi opinión, y de acuerdo con el marco teórico, la opción más acertada es la mayoritaria entre los docentes ya que, no es conveniente que los niños pasen muchas horas delante de la televisión, porque puede resultar más interesante vivir aventuras dentro de un libro o salir a buscar las aventuras en un parque, ya sea con los amigos, padres, o bien en solitario.

Otro tema que llama la atención es que el 14% de los niños ve la televisión nada más levantarse, y el 17% antes de irse a dormir. Lo que resulta sorprendente es que, en esos momentos, es algo complicado ver la televisión, ya que, por la mañana, hay que preparar muchas cosas para ir al colegio; y por la noche hay que prepararse para ir a la cama y el ver la tele hace que los niños se resistan a irse a dormir. A pesar de esto, el porcentaje de niños que elige estos momentos para ver la televisión es significativamente alto.

En mi opinión, y de acuerdo nuevamente con lo que manifiestan los expertos, no considero buenos estos momentos para ver los dibujos animados. Por la mañana los niños están dormidos y les cuesta mucho desayunar y vestirse para ir a clase, por lo que si les ponemos la televisión, tardarán mucho más, ya que se quedarán fijos mirando la tele. Por otro lado, por la noche deben prepararse para irse a dormir pronto, ya que madrugan al día siguiente. Muchos niños prefieren jugar un rato y ya se hace difícil el ir a la cama, por lo que si añadimos la televisión, aumenta esa dificultad de ir a dormir.

Otro dato a destacar es que, al analizar las animaciones que más gustan hoy en día, pude ver como la mayoría de dibujos tienen un patrón muy repetitivo. Estos dibujos suelen aburrir a los adultos, pues siempre ocurre lo mismo, las canciones son las mismas y el desarrollo narrativo del capítulo también. Me llamó la atención extraordinariamente que a los niños esto les gustaba mucho, pero no sabían decir por qué. Por lo que, tras pensar detenidamente en ello, he llegado a la conclusión de que tal vez esto guste porque los niños tienen la necesidad de tener unas rutinas, y al ser dibujos en los que no cambia el modo de desarrollar la trama, se sienten cómodos con ellos. No obstante, esto se quedará como una línea abierta a una próxima investigación. Otra línea a investigar es si las animaciones se ven más en la televisión o en otras plataformas debido al increíble aumento de las nuevas tecnologías en estos últimos años. Y la última línea abierta es saber si estos dibujos animados se ven más en castellano o en inglés, ya que últimamente muchos colegios están implantando un programa bilingüe en los centros y esta razón puede hacer que en casa los padres opten por poner los dibujos animados en inglés.

Para finalizar, hablaré sobre la importancia que tiene el horario que se elija para ver la televisión y la relación que tiene esto con la publicidad u otra programación paralela. Como he dicho antes, la mayoría de los niños ven la televisión en compañía. No obstante, resulta preocupante ese número de niños (28%) que están solos frente a la

televisión u otros soportes digitales. Todo está bien cuando el niño se mantiene viendo los dibujos animados. Pero puede llegar un momento en el que se aburra y cambie de canal. Al estar solo, puede ver todo lo que quiera, ya sea un programa de cotilleo en el que oiga palabras malsonantes, o una película de miedo en la que aparezca algo desagradable. Pero este no es el único peligro, también está la publicidad a la que los niños están expuestos, tanto en la televisión como en internet. Los anuncios publicitarios están llenos de mensajes explícitos o subliminales que pueden afectar a los más pequeños si no se tiene control sobre ellos. Por esta razón, en mi opinión, es necesario que los padres sepan en todo momento qué están viendo sus hijos, así como determinar los horarios en los que se puede ver la televisión u estar con otro soporte digital, ya sea el móvil o la tablet.

8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Aldea, S. (2004). La influencia de la nueva televisión en las emociones y en la educación de los niños. *Revista Internacional de Psicología*, 5 (02). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6161340>.

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? *Atención primaria*, 25(3), 142-147.

Ambròs, A. Breu, R. (2007). *Cine y educación. El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Graó.

Amurrio, A. B., Fernandez, M. T., García, L. y Gonzalez, E. (14/1/2011). *Los dibujos animados. Las mujeres en Disney*. Recuperado de <https://loquensevedisney.wordpress.com/3-tipos-segun-el-contenido/> el 11/4/2018.

Baron-Charlton E, Pinardaud T y Cochery G. (4/2006). *MARCUS LEVEL / MONDOTV-FRANCE*. Recuperado de <https://www.mondotv-france.com/marcus-level-4/?lang=en> el 4/6/2018.

BBC Mundo. (16/3/2017). *Por qué la animación rusa Masha y el Oso es el dibujo animado más visto en YouTube*. Recuperado de <http://www.bbc.com/mundo/noticias-39293302> el 4/6/2018.

Bosco R. (11/12/2011). *Entrevista: Stephen Hillenburg | creador de 'Bob Esponja'*. Recuperado de https://elpais.com/diario/2011/12/11/radiotv/1323558005_850215.html el 4/6/2018.

Cárdenas A. (4/6/2017). *'Pocoyó', un viaje por la imaginación | Cultura | EL PAÍS*. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2017/06/03/actualidad/1496454080_601994.html el 4/6/2018.

Díaz, X. (2001). *Escuela y lenguaje publicitario. Eslogan es lengua*. Pamplona: Gobierno de Navarra.

Fernández V. (04/03/2016). *Peppa Pig: la cerdita que todos quieren - La Nación*. Recuperado de <https://www.nacion.com/viva/television/peppa-pig-la-cerdita-que-todos-quieren/ONY6HFPX5BCBHLXKQAGBMUZSIM/story/> el 4/6/2018.

Furones, M. A. (1980). *El mundo de la publicidad*. Barcelona: Salvat.

Hidalgo, M. C, y Pertíñez, J. (2005). La calidad en los dibujos animados en televisión. *Comunicar*, 2 (25). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2927326>.

Hunt, R. E. Marland, J. y Rawle, S. (2011). *El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: Parramón.

La vanguardia. (22/1/2015). *Los niños ven demasiado tiempo la televisión*. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/television/20150122/54423871162/ninos-television-tiempo.html> el 8/6/2018.

Martínez, E. (26/6/2003). *El cine de animación-Cine y educación*. Recuperado de <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm> el 8/4/2018.

Palazón, A. (1998). *Lenguaje audiovisual*. Madrid, España: Acento Editorial.

Rajadell, N., Pujol, M. A., y Violant, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*, 2 (25). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2929037>.

Reina. M.C. (2005). Series animadas y población infantil. *Comunicar*, 2 (25). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2929074>.

Silva, B., y Juárez, J. (2013). Manual del modelo de documentación de la Asociación de Psicología Americana (APA) en su sexta edición [PDF]. Puebla, México: Centro de Lengua y Pensamiento Crítico UPAEP. Recuperado de <http://online.upaep.mx/LPC/online/apa/APAimp.pdf> el 1/6/2018.

Torres, M., Paz, K., & Salazar, F. G. (2006). Métodos de recolección de datos para una investigación. *Rev. Electrónica Ingeniería Boletín*, 3, 12-20.

Valdivia T. (28/9/2016). *Entrevista a Thomas Astruc, creador de Prodigiosa: Las aventuras de Ladybug*. Recuperado de <http://www.tallon4.es/2016/09/entrevista-thomas-astruc-creador-prodigiosa-las-aventuras-ladybug/> el 4/6/2018.

Whittock J. (5/11/2013). *Keith Chapman: el creador de Bob comienza a construir*. Recuperado de <https://tbivision.com/2013/11/05/bob-creator-starts-building/171291/> el 4/6/2018.

Wiedemann, J. (2004). *Animation now!* Río de Janeiro: Taschen.

9. ANEXOS

Encuesta destinada a los niños

¿Qué dibujos animados ves?

¿Por qué los ves?

Encuesta destinada a los padres

Queridos papás, soy Bea. Segunda parte de mi trabajo, ahora os toca a vosotros. ¿Me ayudáis? Necesito que contestéis a unas preguntas. ¡Muchas gracias por todo!

¿Cuántas horas ve su hijo dibujos animados a lo largo del día?

a. 1-2 horas

b. 3-4 horas

c. 5-6 horas

¿Los ve solo o acompañado?

a. Solo

b. Acompañado

En el caso de que sea acompañado, ¿de quién?

a. Hermanos

b. Madre

c. Padre

c. Otros

¿Cuándo suele ver su hijo los dibujos animados?

a. Por la mañana

b. Por la tarde

c. Por la noche

¿Cree que los dibujos animados que ve son aptos y enseñan valores?

a. Sí

b. No

¿Recomienda algún otro dibujo animado que su hijo pueda ver?

En caso afirmativo, escriba cual:

Escriba algún comentario sobre la opinión que tenga de los dibujos animados que ve su hijo, o si haría alguna mejora.