

LA ASIMILACIÓN COGNITIVA INFANTIL DE LOS ESTEREOTIPOS REPRESENTADOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

THE COGNITIVE ASSIMILATION OF THE CHILDREN ABOUT THE STEREOTYPES REPRESENTED IN THE CARTOONS

M^a Esther del Moral Pérez*, Lourdes Villalustre Martínez, M^a Rosario Neira Piñeiro*****

*Universidad de Oviedo

**Universidad de Oviedo

***Universidad de Oviedo

Resumo

El presente artículo se centra en estudiar los mensajes y valores que se transmiten a través de los dibujos animados. Estos atractivos formatos de entretenimiento ofrecen a los niños esquemas narrativos que pueden contribuir al desarrollo de su competencia narrativa. Además, proporcionan tipos de historias y modelos de personajes que, en ocasiones, están cargados de estereotipos que responden a una cuestionable visión del mundo y a un sistema de valores concreto.

También se acompañan los datos procedentes de la investigación titulada: "La mediación de las pantallas: televisión y videojuegos, modelos controvertidos para el aprendizaje cognitivo-social". Éstos reflejan las opiniones de una muestra de niños de Educación Primaria de Asturias sobre sus dibujos animados preferidos y las razones por las que les gustan, los caracteres a los que quieren parecerse y las cualidades que destacan en ellos, resultados que requieren serias reflexiones.

Así pues, tras constatar que los dibujos animados poseen un reconocido atractivo para los menores, desde el contexto escolar estos relatos audiovisuales pueden servir para iniciarles en la alfabetización audiovisual y para desarrollar la competencia narrativa, aprovechando así su gran valor motivador. De ahí que, finalmente, se propongan una serie de aplicaciones didácticas para Educación Primaria.

Palabras clave: Estereotipo, dibujos animados, Televisión, actitudes, modelos culturales

Abstract

In the present paper, we study the messages that are transmitted through the cartoons and the values associated to them. The cartoons offer narrative schemes to the children, contributing to the development of his narrative competence. In addition, there provide types of histories and models of character who in occasions personify certain stereotypes, and, certainly, a system of values and a vision of the world.

The data presented come from the study entitled: "The mediation of the screens: television and video games, controversial models for cognitive-social learning". The research reflects the opinions of a sample of children from primary education in Asturias, on the cartoon characters they love to do and why they like it, the characters seem to want and the qualities that stand out in them.

Undoubtedly, cartoons are very useful to initiate the children in the audio-visual literacy and in the development of a narrative competence, and can be considered to be attractive audio-visual documents of great educational value. Finally, we propose a series of didactic applications linked to the audio-visual literacy to integrate them in the classrooms of Primary Education.

Key Words: Stereotype, cartoons, TV, children, attitudes, cultural models.

INTRODUCCIÓN

Los dibujos animados son unos atractivos vehículos de transmisión de mensajes a través de los cuales la audiencia infantil puede interiorizar los modelos ofrecidos por estos relatos. Los personajes de estas historias propician cierta empatía y sentimientos de identificación en los niños, así como una asimilación de los valores que representan.

En el presente artículo, por un lado se analizarán los personajes animados como componentes del relato, desde el punto de vista de la narrativa audiovisual. Y por otro, se presentarán los resultados de una investigación en donde se reflejan las preferencias de los escolares de primaria asturianos con relación a sus personajes favoritos, así como las cualidades que en ellos destacan.

Finalmente, se enunciarán las claves para una alfabetización audiovisual y el desarrollo de competencias narrativas a partir de los dibujos animados en el aula.

1. LOS DIBUJOS ANIMADOS COMO NARRACIONES DE FICCIÓN

Las narraciones elaboradas con dibujos animados son ante todo relatos, de ahí que su estructura y funcionamiento internos puedan analizarse partiendo de la teoría narrativa de los medios audiovisuales, derivada y adaptada a su vez de los modelos propuestos por la teoría literaria. Como en cualquier otra narración de ficción, se puede distinguir entre lo que se cuenta y la forma de contarlo, esto es, la historia que se narra y la estructura argumental o configuración artística de esa historia, designada también como "narración", "argumento" o "discurso", y en la que resultan determinantes el punto de vista elegido, la manipulación del tiempo y la eventual presencia de voces narradoras (Chatman, 1978; Canet, 2009:22-ss; Pérez Bowie, 2008:31-ss). La historia base, que puede ser narrada de múltiples formas, está constituida a su vez por una serie de categorías: los personajes, las situaciones y acontecimientos que constituyen la trama, el espacio donde se desarrollan los hechos y el tiempo. En este caso, nuestra atención se centra en uno de esos constituyentes de la historia, los personajes, y en la percepción que los niños tienen de ellos.

De acuerdo con los modelos propuestos por la narratología literaria, aplicables posteriormente al análisis del relato audiovisual, los personajes se definen tanto por su función en la historia como por las características que los definen, tanto interna como externamente. Los estudios teóricos sobre el personaje, aplicados al cine, consideran que aquél está constituido por un conjunto de rasgos, referidos tanto a lo que el personaje es como a lo que hace, unificados por un nombre propio (Chatman, 1990:27).

En este estudio, nos interesan los personajes considerados como *caracteres*, contruidos y definidos por un conjunto de rasgos de diverso tipo que se van agregando y, -en ocasiones-, modificando a lo largo del relato. Sin embargo, en el caso de los personajes de las series de animación para el público infantil hemos

de tener en cuenta, a diferencia de lo que sucede en otros relatos audiovisuales, una permanencia en los rasgos que caracterizan a cada uno de ellos. De hecho, una parte del atractivo que presentan para los espectadores habituales reside probablemente en el reconocimiento de la constancia del personaje a lo largo de los sucesivos episodios y en la permanencia de los rasgos que lo definen, que permiten incluso anticipar sus acciones a partir del conocimiento previo de sus características.

Estos rasgos se pueden clasificar, según la teoría narrativa, en signos de ser, referidos a la identidad del personaje –sexo, edad, apariencia física, carácter, etc.-; signos de acción, relativos a las acciones realizadas por el personaje, y signos de relación, definidos a partir de las relaciones que mantienen entre sí los diferentes personajes de la historia (Bobes, 1993: 159-ss). Los rasgos, por otra parte, pueden experimentar variaciones o permanecer constantes, ser más o menos numerosos, presentar contradicciones internas o ser totalmente coherentes. En este sentido, el análisis de los rasgos y sus relaciones internas nos permite comprender si un personaje evoluciona o permanece estable, si está definido en torno a una característica central o posee una mayor riqueza en su caracterización, si es simple o complejo, etc. El análisis de los rasgos que caracterizan a los personajes de un relato nos ofrece la oportunidad de observar las similitudes y diferencias que mantienen entre sí, y establecer ejes semánticos que definen grupos de personajes opuestos a otros y caracterizados por un rasgo o un conjunto de rasgos comunes.

Una parte de estos rasgos, que pueden ser extraídos en un análisis del personaje, también son percibidos por los espectadores sin necesidad de realizar un proceso de reflexión explícita, y contribuyen a la configuración de una imagen global de cada uno de los personajes de la narración. De hecho, en nuestra investigación sobre la percepción que el público infantil tiene de sus personajes favoritos, la expresión de las preferencias se basa en una identificación de algunos de los rasgos que los caracterizan. Como veremos a continuación, los niños encuestados han fundamentado sus preferencias en la selección de un rasgo principal que, de alguna manera, parecen considerar el más significativo y en el que, a su juicio, se basa el atractivo del personaje.

2. VALORACIONES DE LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN PRIMARIA: ESTEREOTIPOS REPRESENTADOS EN LOS DIBUJOS ANIMADOS.

Contexto y muestra de estudio

Los datos que se presentan proceden de la investigación titulada: *La mediación de las pantallas: televisión y videojuegos, controvertidos modelos para el aprendizaje cognitivo-social*, financiada por la Universidad de Oviedo (Del Moral y otros, 2008). En ella se recogen, entre otros aspectos, las opiniones de una muestra de escolares de Educación Primaria del Principado de Asturias (España), sobre los personajes de los dibujos

animados que más les gustan y los motivos por los que les gustan; los personajes a los que quieren parecerse y las cualidades que destacan en ellos.

La muestra de estudio la integraron 533 menores de tercero, cuarto y quinto curso de Primaria de ocho colegios de diferentes zonas de Asturias (Oviedo, Gijón, Mieres y Laviana) elegidos al azar, de los cuales el 53 % era niños y el 47 % niñas. Algo más del 67% de los encuestados tenía edades comprendidas entre los 7 y 10 años, y un casi 30%, 8 años o menos.

Información recabada

El cuestionario que debían contestar pretendía constatar la valoración que los menores hacían en cuanto a qué tipo de personaje de dibujos animados les gustaría parecerse y por qué, así como conocer cuáles eran los personajes más admirados y qué cualidades destacan en ellos. Para ello, se recabó información, entre otros aspectos, acerca de:

- El tipo de programas televisivos que dicen ver en su tiempo de ocio.
- Especificación de las series de dibujos animadas que ven, clasificándolas en función de la temática que tratan.
- Otros datos recabados:
- Personajes animados favoritos, tanto femeninos como masculinos.
- Identificación de aquellos personajes que no les gustan o a los que no quieren parecerse, y los motivos por los que justifican su rechazo.

Resultados obtenidos

Una de las primeras preguntas incluidas en el cuestionario de recogida de información pretendía poner de manifiesto cuales eran las principales actividades que realizaban los menores en su tiempo de ocio. Así, se detectó que los escolares encuestados dedicaban más del 38% de su tiempo libre a actividades mediadas por las pantallas (Tv y videojuegos), por lo que se les preguntó por el tipo de programación televisiva que consumían habitualmente con el fin de descubrir sus gustos y preferencias.

Así, se constató que son los ***dibujos animados*** los programas de TV más visionados por los niños (35%) y niñas (33%) de Educación Primaria. No obstante, se les solicitó que indicaran las series que veían a diario, y se pudo constatar que la mayoría no eran infantiles. Ello llevó a evidenciar la identificación errónea de las series en formato animado con programas concebidos para el público infantil y juvenil.

Hay que destacar que las series animadas preferidas por los menores encuestados consideradas como de *temática familiar*, entre las que destacan *Los Simpson*, *Padre de Familia*, etc., son las elegidas con los mayores porcentajes frente a las series de otras temáticas (el 35,1% de los niños y algo más del 42% de

las niñas). Las series animadas de temática *fantástica* y de *ficción* (con series como *Kim Possible*, *La vida y obra de Juniper Lee*, etc.), son las segundas seleccionadas por los escolares, según manifestaron un aproximado 18,2% de los niños y un 28,2% de las niñas.

La preocupación por los contenidos y temáticas de los dibujos animados que ven los menores ha sido una constante en las investigaciones de los últimos años (Del Moral, 1994; Valkenburg & Janssen, 1999; Choma, Hossler y otros, 2004), sobre todo por el tipo de mensajes explícitos e implícitos que sus protagonistas transmiten, los cuales a menudo se encuentran en contradicción con los inculcados desde la escuela (Del Moral y Villalustre, 2006). En consonancia con ello, se procedió a analizar los personajes de las series animadas preferidas por los escolares y a estudiar las cualidades que de ellos destacaron para justificar su elección, resultando que más del 86% de las niñas encuestadas manifestaron su preferencia por personajes femeninos de dibujos animados englobados bajo la denominación de *Magical Girls*¹, todas ellas heroínas que se caracterizan por estar dotadas de poderes mágicos que utilizan para “salvar al mundo” de los malhechores.

Personajes femeninos preferidos	Niños (%)	Niñas (%)
Magical Girls	23,1	86,1
Misae Nohara	36,6	7,8
Lisa Simpson	48,4	45,5
Marge Simpson	11,2	9,6
Maggie Simpson	11,2	9,6
Ran	9,2	1,8
Kaede	6,8	5,5
Juniper Lee	6,2	1,2
Natsumi	6,1	2,4
Lois Griffin	5	0,6
Aura	4,1	1,8
Atomic Betty	4,1	1,2
Kim Posible	2,1	8
Himawori Nohara	1,4	4,3
Rima	4,3	4,1

TABLA 1. Porcentajes referidos a los personajes animados femeninos preferidos por los menores encuestados

Por su parte, los niños que formaron parte del estudio declararon que el personaje femenino preferido de las series de dibujos animados que ven habitualmente es *Misae Nohara*, personaje perteneciente a una serie animada de temática familiar titulada “*Shin Chan*”. Este personaje representa el estereotipo de ama

¹ En esta categoría incluimos a las protagonistas de las siguientes series animadas “Las Brazt”; “Las Supernenas”; “Pretty Cure”, “Club Winx”, “Magical Doremi”; “Totally Spies”; “Las Trollz”; “Las Witch”.

de casa "cotilla" e histérica, obsesionada con las dietas y las compras, la cual aparece ridiculizada y cuestionada por su hijo y esposo a lo largo de los diferentes episodios de los que consta la serie.

Tanto los niños como las niñas encuestados de Educación Primaria señalan a *Lisa Simpson* entre sus personajes femeninos preferidos, perteneciente a la popular serie animada "*Los Simpson*". *Lisa* es una preadolescente inteligente, ecologista y sensible que aporta a la serie animada unas *gotas* de sentido común y responsabilidad entre tantas situaciones disparatadas provocadas por los varones de la serie (*Homer y Bart Simpson*). Otros personajes femeninos muy admirados por los niños son *Marge y Maggie Simpson*, la primera es la madre paciente y abnegada de *Lisa, Maggie y Burt*, quien con su actitud comprensiva y paciente mantiene a la familia unida. Y *Maggie* es la hija pequeña, -un bebé-, que a pesar de su corta edad demuestra tener gran inteligencia, audacia y capacidad de observación.

Otros personajes femeninos que gustaban a los escolares que formaron parte del estudio, procedían de series animadas catalogadas bajo la denominación de *manga y/o anime*, entre los que hay que destacar a *Ran Mouri*, perteneciente a la serie "*Detective Conan*", estudiante de instituto y presidenta del club de kárate que está enamorada del protagonista. También está *Kaede*, personaje de la serie "*Mirmo*", adolescente que acosa y persigue al chico que le gusta, *Setsu*, llegando incluso a pelearse y competir por él con otras chicas.

En el estudio se consideró interesante analizar no sólo sus personajes preferidos, sino también conocer qué cualidades atribuían a éstos y cómo justificaban su elección. Así, poco más del 50% de las niñas manifestó que habían seleccionado a sus personajes femeninos preferidos porque eran *divertidos y alegres*, al igual que el 47% de los niños.

Cualidades atribuidas a los personajes femeninos preferidos	Niños (%)	Niñas (%)
Divertida y alegre	47,3	50,1
Lista e inteligente	33,4	37
Fuerte y peleona	26	7
Guapa	13,2	35,4
Bondadosa y sensible	19,2	26
Malvada	21	2,8
Colorido atractivo de los dibujos	19,6	13,2
Deportista	12,8	23
Presumida	2,2	4,8

TABLA 2. Porcentajes referidos a las cualidades atribuidas a los personajes animados femeninos preferidos por los menores encuestados

La *inteligencia* destaca como otra de las cualidades admiradas tanto por los niños como por las niñas que formaron parte del estudio (33% y 37% respectivamente), de lo que se puede inferir que un personaje animado femenino es más atractivo cuanto más inteligente es.

Fue interesante comprobar en el estudio que los niños preferían personajes femeninos *fuertes y peleones*, tal y como lo declaró el 26% de ellos, mientras que las niñas otorgan mayor relevancia a la cualidad de *belleza* de sus personajes femeninos preferidos, según lo manifestó algo más del 35% de las mismas.

Un estudio más detallado en función de la edad revela que los niños de 12 años (5º de Educación Primaria) priman las cualidades de *divertidos y alegres* de los personajes femeninos como condiciones necesarias para seleccionarlos. En cambio, las niñas de su misma edad relegan la *belleza* de los personajes femeninos a un segundo plano, subrayando su condición de *deportistas*.

Sin embargo, preguntados los escolares por las cualidades de los personajes de dibujos animados a los que les gustaría parecerse, encontramos que el 50% de los niños destacaron la *inteligencia* como principal cualidad, mientras que las niñas preferían parecerse a *poderosas y guapas heroínas* que salven al mundo de los malhechores.

En cuanto a los personajes masculinos preferidos por los menores encuestados, *Shin Chan* ocupó el primer lugar, tanto para algo más del 47% de las niñas como para el 33% de los niños. Éste es el principal protagonista de la famosa y controvertida serie japonesa de temática familiar que lleva su nombre. Se presenta a un niño rebelde y travieso que ridiculiza a sus padres, profesores, compañeros, etc. con comportamientos obscenos y perversos.

Personajes masculinos preferidos	Niños (%)	Niñas (%)
Shin Chan	33	47,4
Homer Simpson	29,2	32,3
Bart Simpson	28,3	32
Superhéroes ²	17	16,6
Oliver	19,8	9
Son Goku	16,7	3,1
Mirmo	4,2	12,5
Conan	11	14,8
Ed, Edd, Hedi	8,7	10,2
Benjui	6,3	5,3
Sargento Keroro	5,3	7,4
Peter Griffin	3,7	0,8
Tom Baker	3	2,3
Danny Phantom	1,9	3,7

TABLA 3. Porcentajes referidos a los personajes animados masculinos preferidos por los menores encuestados

² Nos estamos refiriendo a los Superhéroes clásicos, tales como Superman, Batman, Spiderman, etc.

Los varones de la familia *Simpson* (*Homer* y *Bart*) fueron seleccionados como personajes masculinos preferidos por el 32% de las niñas y, alrededor del 29% de los niños. *Homer* es un caótico padre de familia, irresponsable y bebedor compulsivo que sin grandes esfuerzos es capaz de salir airoso de todas las situaciones disparatadas y conflictivas en las que se sumerge de forma imprudente y temeraria. Su hijo, *Bart*, es un niño travieso y desvergonzado que se mete en líos constantemente, de los que logra salir bien parado gracias a la ayuda de su hermana *Lisa*.

Los *superhéroes* fueron otros de los personajes masculinos señalados como preferidos por los menores encuestados, tanto para los niños como para las niñas. *Superman*, *Spiderman*, *Batman*, etc. son protagonistas de series de dibujos animados que llevan su mismo nombre y que poseen un gran atractivo, sobre todo por sus poderes sobrehumanos y por su capacidad para combatir a los villanos.

También destacaron los escolares encuestados entre sus personajes masculinos preferidos los procedentes de las series *manga* y/o *anime*. Así, casi el 20% de los niños manifestó que su personaje masculino preferido era el joven *Oliver Atom*, -junto a sus compañeros *Benji* y *Tom Baker*-, perteneciente a la serie "*Campeones*", un futbolista que se esfuerza cada día para mejorar, dotado de cualidades como la perseverancia, la valentía y el honor.

Para algo más del 16% de los niños, *Son Goku* -protagonista de la serie de dibujos animados "*Dragon Ball*"-, era su personaje masculino preferido. *Son Goku* es un luchador de artes marciales que tiene como meta salvar al mundo de la amenaza de los malvados que quieren destruirlo. Por su parte, el 12,5% de las niñas se decantaron más por el protagonista de la serie "*Mirra*", el cual también posee poderes para luchar contra el mal.

Según los datos recabados, los personajes masculinos preferidos por los escolares que formaron parte del estudio fueron aquellos que destacaban por sus *poderes sobrenaturales* así como por su capacidad de superación. Sin embargo, como se ha dejado constancia, los personajes femeninos preferidos coincidían con aquellos que sobresalían por su *inteligencia* o por ser *divertidos*. Se ha hallado, por tanto, una sustancial diferencia en función del sexo de los menores en cuanto a sus elecciones sobre sus personajes animados preferidos.

Al analizar las cualidades que los menores encuestados atribuían a sus personajes masculinos preferidos se pudo observar que más del 67% de las niñas y el 50,4% de los niños valoraron positivamente que éstos fueran *divertidos* y *graciosos*.

También se apreciaron diferencias significativas en función del sexo, ya que el 27,7% de los niños preferían personajes masculinos *fuertes* y *luchadores*, mientras que el 29% de las niñas se decantaron por personajes *malos* y *traviesos*, tal vez por la simpatía que en ellas despertaban.

Cualidades atribuidas a los personajes masculinos preferidos	Niños (%)	Niñas (%)
Gracioso y divertido	50,4	67,7
Fuerte y luchador	27,7	7,6
Malo y travieso	20,6	29
Tonto	17,4	11,8
Colorido atractivo de los dibujos	15	17,7
Listo	14	13,7
Héroe	17,3	19,2
Deportista	13,6	4,6
Bondadoso y sensible	11,8	9,7
Guapo	7,5	12,1

TABLA 4. Porcentajes referidos a las cualidades atribuidas a los personajes animados masculinos preferidos por los menores encuestados

De igual modo, algo más del 17% de los niños destacaron en sus personajes masculinos preferidos su capacidad para realizar *tonterías*, mientras que las niñas con porcentajes similares (17,7%) preferían personajes animados que se caracterizaran por su *colorido atractivo* y por la calidad de su grafismo, cualidad que es más destacada por las niñas de 9 años (3º de Educación Primaria) que por aquellas con edades superiores (12 años).

A medida que aumenta la edad de las niñas encuestadas, vemos cómo éstas destacan en mayor medida la capacidad de *heroicidad* de sus personajes animados masculinos preferidos, cuya meta se orienta a salvar al mundo de los “malos” con valentía y honor.

En cuanto a las cualidades atribuidas a los personajes masculinos a los que los menores les gustaría parecerse, algo más del 70% de las niñas destacaron que fueran *divertidos* seguido de *inteligentes*, mientras que el 55% de los niños preferían parecerse a personajes masculinos que fueran *poderosos héroes* o *deportistas* (38%).

Así, según los datos recabados, la cualidad que primaron los escolares en general para elegir a sus personajes masculinos preferidos fue su condición de *divertidos*, aunque los niños manifestaron querer parecerse más a superhéroes dotados con *poderes* y rasgos socialmente reconocidos como positivos y atractivos para los niños.

Estos datos ponen de manifiesto las preferencias de los menores encuestados en relación a los personajes animados preferidos, así como las cualidades que destacan en ellos, convirtiéndose tanto en modelos como en referentes a imitar dada la implicación afectiva y empatía que suscitan, erigiéndose, por tanto, en *educadores* de gran rango, con el riesgo de fomentar una asimilación acrítica de estereotipos sociales reduccionistas y discriminatorios. Esto hace necesario someter a un exhaustivo análisis a los personajes

animados que dicen ser sus favoritos, y a los que querrían parecerse, puesto que, a través de los personajes de las series de dibujos animados, -que con frecuencia consumen (*Los Simpson*, *Shin Chan*, etc.), tal y como se ha señalado-, los niños y niñas aprenden y pueden llegar a reproducir estos modelos estereotipados y socialmente censurables por sus irresponsables conductas (bebedores compulsivos, mujeriegos, agresivos, etc.).

La escuela, la familia y el resto de agentes educativos deben aunar esfuerzos para, desde una postura crítica, enseñar a los menores a analizar los mensajes y valores transmitidos por los personajes animados que contemplan. La puesta en marcha de programas formativos es imprescindible para favorecer la adquisición y el desarrollo de competencias narrativas y mediáticas que les permitan no sólo ser conscientes de los mensajes transmitidos en estos atractivos formatos, sino también conocer cuáles son las estructuras sintácticas narrativas que definen el discurso de las series dibujos animados a través de sus protagonistas, como se expone a continuación.

3. ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS NARRATIVAS EN EL AULA

Los resultados de esta investigación han permitido constatar la opinión que los niños y niñas tienen sobre los personajes de sus series animadas favoritas, y la forma en que manifiestan estas preferencias a través de la selección y valoración de determinados rasgos, diferentes en cada caso. La preferencia que el público infantil concede a las series de dibujos animados, a sus protagonistas y a sus cualidades más destacadas, al ocupar un lugar destacado en su ocio cotidiano hace que surja la necesidad de incorporar al aula actividades educativas apoyadas en estos relatos audiovisuales y, en particular, en los personajes de las series de animación infantiles. Con ello, se aprovecharía el interés manifestado por los menores hacia este tipo de historias para explotarlo didácticamente, al tiempo que se favorecería el desarrollo de su capacidad para analizar reflexiva y críticamente las conductas de los famosos personajes animados contruidos por los relatos televisivos que consumen habitualmente, y se afianzaría la competencia narrativa. En definitiva, desde aquí se apuesta por vertebrar la alfabetización audiovisual dentro del curriculum escolar. Por ello, se enumerarán más adelante algunas aplicaciones concretas que sirvan para favorecer la integración de estos formatos de entretenimiento en el contexto educativo, desde una óptica formativa.

Si bien desde hace ya algunas décadas se viene defendiendo la progresiva incorporación de los medios audiovisuales al currículo y su utilización didáctica, más recientemente se está imponiendo el concepto de "alfabetización audiovisual" (*audiovisual literacy*) o alfabetización en medios audiovisuales, que a su vez se integra, de modo más general, dentro de la alfabetización en medios (Borrego, 2000, Amar Rodríguez,

2009; Sánchez Carrero, 2008 y 2010; Aguaded, 2010). De acuerdo con los estudios desarrollados sobre este concepto, podemos decir que la alfabetización audiovisual incluye un doble aspecto: el desarrollo de la capacidad para comprender los discursos audiovisuales, por un lado, y la capacidad de producirlos y elaborarlos por otro.

Así pues, se puede definir la alfabetización audiovisual como la capacidad de utilizar el lenguaje audiovisual para comprender y producir discursos audiovisuales, en cualquiera de los canales de comunicación (televisión, cine, Internet, vídeo....), con diversas finalidades – entretenimiento, transmisión de información, etc.- y en distintas situaciones comunicativas. La importancia de este aprendizaje se fundamenta, esencialmente, en la presencia y relevancia creciente de los medios audiovisuales en nuestra sociedad, en la incorporación del lenguaje y los discursos audiovisuales a la cultura y, en el ámbito escolar, en la relevancia que han adquirido estos medios en la vida cotidiana de los niños y adolescentes.

Por otra parte, como señala Concepción Borrego (2000, 10-ss), esta alfabetización en medios se puede centrar bien en el análisis del contenido de los mensajes audiovisuales, bien en el aprendizaje de su lenguaje, bien en la comprensión de las características de la comunicación propia de este tipo de medios.

Se trata, a nuestro juicio, de aspectos complementarios que pueden y deben combinarse entre sí para comprender plenamente las características y funcionamiento de los mensajes audiovisuales y para ser capaz de aplicar este conocimiento a la práctica, en su doble faceta de recepción/ producción. En último término, la alfabetización audiovisual pretende formar espectadores críticos y conscientes de los mensajes que perciben, así como personas capaces de utilizar los lenguajes de la imagen para elaborar discursos audiovisuales bien contruidos y adecuados al propósito perseguido en cada caso.

Entre la diversidad de textos que deben ser objeto de aprendizaje desde la perspectiva de la alfabetización audiovisual se encuentran los dibujos animados infantiles, catalogados dentro del ámbito de la ficción narrativa audiovisual, y transmitidos por lo general a través de la televisión. Realizar actividades de análisis y reflexión sobre los personajes de las series de animación puede ser una ocasión para iniciar a los niños en el conocimiento de los códigos audiovisuales empleados, así como para promover una reflexión crítica sobre los mensajes procedentes del medio televisivo. Tal como se ha indicado anteriormente, los personajes de animación, especialmente aquellos que han sido identificados mayoritariamente como los preferidos de los menores encuestados, constituyen atractivos modelos de conducta y desempeñan un papel importante en la configuración de su sistema de valores. De ahí que se considere que una adecuada alfabetización audiovisual sea esencial para que los niños desarrollen su capacidad para reflexionar sobre los estereotipos representados a través de sus personajes favoritos, y para analizar los valores positivos o negativos que transmiten. Una alfabetización audiovisual completa no puede descuidar la capacidad para producir mensajes, por lo que hemos de contemplar también la iniciación de los niños en la creación de

personajes y relatos de ficción para medios audiovisuales, partiendo de los modelos observados y analizados previamente.

Ahora bien, si la integración de los dibujos animados en el aula puede justificarse desde la perspectiva más general de la alfabetización audiovisual, su condición de relatos de ficción permite relacionarlos también con el desarrollo de aprendizajes lingüísticos y literarios. Dentro del área de lengua y literatura, el aprendizaje de la narratividad –esto es, el conocimiento de las características, estructura y funcionamiento de los relatos ficcionales- ocupa un lugar importante, junto al aprendizaje de otras formas diferentes de discurso. De hecho, se considera que el desarrollo de la competencia narrativa es un aspecto incluido dentro de la educación literaria (Lomas y Vera, 2005: 9). Ahora bien, como se viene indicando, los dibujos animados poseen características, elementos y estructuras comunes a otras formas de relato, por lo que el análisis de sus componentes y funcionamiento contribuye al desarrollo de la competencia narrativa, entendida como la capacidad de comprender y elaborar textos narrativos, ya sea utilizando un lenguaje verbal o audiovisual. Este aspecto, por otra parte, ha sido abordado ya en algunas investigaciones que vinculan el uso didáctico del cine y la televisión con los aspectos citados, subrayando su contribución al aprendizaje narrativo (Lomas y Tusón, 2000: 5, 6; Vera Hidalgo, 2000:69-ss; Lomas y Vera, 2005:9-ss)

En las aplicaciones didácticas que se proponen a continuación contemplamos el doble aspecto de análisis y creación, de acuerdo con las aportaciones ya existentes sobre los usos didácticos del cine y otros medios audiovisuales (Ambrós y Breu, 2007:115-ss; del Moral, 1998:81-ss; Romaguera et al, 1986). Del mismo modo, se han tenido en cuenta algunas investigaciones que vinculan de forma más específica el cine con el relato literario, proponiendo actividades como el análisis de la narración para explicar las preferencias por determinadas series o el sentimiento de identificación con ciertos personajes o la práctica de la adaptación, (Lluch, 2005; de Amo y Saiz, 2004).

De las aplicaciones didácticas propuestas por Del Moral (1998:84) para el uso de los dibujos animados en el aula podemos distinguir entre aquéllas que se refieren a los personajes; las que tienen que ver con actividades de observación y reflexión, como el análisis de roles y estereotipos y la detección de valores y contravalores; y las relativas a la creación, como el diseño de personajes nuevos o la selección de personajes y escenarios para crear una historia propia.

En las actividades que vamos a exponer es conveniente tener presentes los intereses de los escolares en cuanto a sus series y personajes de animación favoritos, dado que existen, como se han visto, preferencias claramente destacadas. Por ello, el docente ha de conocer las series y personajes que más gustan a los niños según su edad y sexo, así como las cualidades que resultan más atractivas para estas edades. En cualquier caso, a la hora de planificar las actividades del aula, se precisa seleccionar aquellos personajes de animación que ofrezcan modelos de conducta positivos y que al mismo tiempo se ajusten a los gustos de

los menores. Sin embargo, los estereotipos negativos señalados como atractivos por los encuestados también pueden ser interesantes para la realización de actividades de análisis y reflexión, cuyo objetivo se orientaría en todo caso promover una indagación sobre las razones de la preferencia y a revisar críticamente el modelo de conducta que representan. Además, hay que ser conscientes de que la asignación sexista de cualidades simplistas y reduccionistas de los personajes animados preferidos fomenta el afianzamiento de estereotipos de género no deseables al presentar una visión bastante sesgada de la realidad, que puede contribuir a generar unos repertorios inconscientes que condicionen la percepción infantil, y sus posteriores actitudes.

Por ello, el análisis de los personajes es una actividad fundamental que ha de formar parte del estudio y comprensión de las series de animación. La búsqueda de razones para explicar la identificación o la preferencia o rechazo hacia determinados personajes puede ser el punto de partida del análisis, en el que se pueden utilizar los modelos proporcionados por la teoría narrativa e incorporados ya a la teoría de la narrativa audiovisual. Además de establecer una jerarquía (protagonistas, secundarios, etc.) y observar las funciones que desempeñan y las relaciones que los unen (protagonista / antagonista, auxiliar, etc.) se puede llevar a cabo un análisis de los rasgos que los caracterizan, distinguiendo entre características internas y externas, acciones que realizan y relaciones que mantienen con los demás personajes. Por otra parte, también son analizables los procedimientos utilizados en el relato para caracterizarlos, tanto en función de lo que dice el propio personaje de sí mismo como de lo que dicen otros o el narrador en *off* si lo hubiera; el color y la forma que tienen, el estilo de su diseño más figurativo o surrealista; su vestimenta acorde a la época, o los anacronismos detectados; los papeles que desempeñan; el lugar donde viven, etc. Esta orientación, enfocada al desarrollo de la competencia narrativa, según se comentó anteriormente, puede completarse, desde una perspectiva diferente, con una reflexión crítica sobre los estereotipos encarnados en algunos de los personajes y los valores positivos o negativos que transmiten.

Desde el punto de vista de la discriminación entre realidad y ficción, se pueden proponer actividades que busquen establecer relaciones de analogía o contraste entre los personajes analizados y las personas del entorno próximo al niño. El objetivo se centraría en establecer una distinción entre el mundo real y la imagen del mundo que aparece en las series de ficción, así como observar en qué medida estos relatos televisivos, -sobre todo aquéllos de carácter más costumbrista-, ofrecen diversidad de puntos vista y aspectos complementarios que enriquecen la compleja realidad, evitando planteamientos etnocéntricos.

Por otra parte, el trabajo de análisis y reflexión se puede completar con actividades de creación orientadas a la modificación de los personajes ya comentados o a la creación de otros nuevos. También se pueden explorar las posibilidades de modificación de un personaje ya conocido, probando a suprimir, agregar o

modificar algunos de los rasgos que lo caracterizan, o a mezclar rasgos de varios, y así proponer una nueva reelaboración de la historia a partir del personaje modificado.

Una propuesta de creación más completa consistiría en la invención de un personaje para el medio audiovisual, desarrollando y definiendo sus características internas, su apariencia física, sus relaciones con otros personajes de su entorno, su modo de actuar, etc. Mientras que una primera fase puede centrarse en la elaboración detallada de una ficha del personaje, una segunda etapa la constituiría la invención de una trama a partir del personaje creado, estableciendo para ello un conflicto, de acuerdo con los modelos que propone la teoría del guión.

Por último, el trabajo creativo con personajes elaborados por los propios alumnos puede desarrollarse en diferentes ámbitos de la producción para los medios audiovisuales, incorporando habilidades y conocimientos de distinto tipo, ya se trate de la escritura de fichas de personajes, sinopsis o breves guiones, de la elaboración de un *story board*, del diseño visual de un personaje o de actividades sencillas de animación empleando programas informáticos.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Los dibujos animados deben incorporarse al aula a partir de un proceso de reflexión y análisis consciente puesto que forman parte de la vida cotidiana de los niños, -especialmente de Educación Primaria-, despiertan su interés y atención a través de los personajes de ficción que en ellos se representan, tal como se deduce de los datos recabados de la reciente investigación sobre el consumo televisivo de los menores asturianos, dado que para casi la totalidad de los encuestados se cuentan entre sus programas favoritos. En general, las niñas destacan la inteligencia y la belleza en los personajes animados que más les gustan, y les gustaría parecerse a heroínas dotadas de poderes sobrenaturales, mientras que los niños subrayan la fuerza de sus personajes favoritos y su condición de deportistas. Estos datos que aquí aparecen simplificados denotan una clara polarización en función del sexo, lo cual no deja de ser elocuente desde el punto de vista educativo.

Por un lado, consideramos que el atractivo que este tipo de relatos presentan para el público infantil puede ser un punto de partida para su explotación didáctica en el aula, tanto para contribuir al desarrollo de una competencia narrativa o aprendizaje de la narratividad como, de modo más general, para llevar a cabo una alfabetización audiovisual orientada a la iniciación en la comprensión y manejo de los medios audiovisuales actuales. Y por otro, también creemos que estos aprendizajes favorecen la iniciación de los niños en la reflexión crítica ante los relatos audiovisuales, pues no cabe duda de que ello contribuirá a formar espectadores exigentes que demanden productos de calidad y a desarrollar su creatividad.

La temática de los relatos y los personajes que se representan en los dibujos animados actúan como intermediarios en la formación intelectual y conductual de los menores (Del Moral y Villalustre, 2010). De ahí que se precise desarrollar y consolidar una serie de competencias mediáticas, aprovechando el potencial educativo de las series animadas que habitualmente ven los niños, con el fin de que favorezcan su desarrollo cognitivo y social, entre las que destacamos las siguientes:

Competencias de carácter cognitivo

- Capacidad para analizar los mensajes transmitidos por los personajes de las series animadas favoritas de los más pequeños.
- Capacidad para identificar los estereotipos, valores y contravalores vehiculados en las series de dibujos animados, así como los roles asumidos por los personajes animados.
- Capacidad para reconocer los factores de manipulación de la percepción que pueden producirse a través de las historias narradas por los personajes de ficción.

Competencias de carácter procedimental

- Saber elaborar una narración audiovisual de forma creativa y original, para transmitir mensajes y valores democráticos y de defensa de los derechos humanos y los derechos del menor.
- Saber interpretar y decodificar los esquemas que representan los personajes animados, evitando la asimilación acrítica de estereotipos de cualquier tipo (localistas, sexistas, de edad, de profesiones, de nacionalidad, de religión, etc.).

Competencias de carácter actitudinal

- Ser capaz de disfrutar de una producción audiovisual por su calidad artística y técnica.
- Ser capaz de reflexionar críticamente sobre la calidad tanto técnica y estética como argumental de las series de dibujos animados que ven los más pequeños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUADED GÓMEZ, J. I. (2010). La educación para la comunicación. Nueva alfabetización para un mundo global. En Del Moral, M.E. (coord.). *Televisión: desarrollo de la creatividad e infancia*. Barcelona: Octaedro; 55-70.

AMAR RODRÍGUEZ, V. M. (2009). *El cine y otras miradas*. Sevilla: Comunicación Social.

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

BOBES NAVES, C. (1993). *La novela*. Madrid: Síntesis.

BORREGO DE DIOS, C. (1993). Perspectivas sobre la alfabetización audiovisual. *Investigación en la escuela*, 41; 5-20.

CANET, F. & PRÓSPER, R. (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.

CHATMAN, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus.

CHOMA, C.J.; HOSSLER, S.; LEU, R.; NELSON D.; RAY, S.; WILCOX, B.; YBARRA, B. (2004). *Effects of Cartoons on Children*. Accesible online en <http://www.bgsu.edu/departments/tcom/faculty/ha/tcom103fall2004/gp9/> [consultado agosto 2008].

COROMINAS, A. (1994). *La comunicación audiovisual y su integración en el currículum*. Barcelona: Graó.

DE AMO SÁNCHEZ FORTÚN, J.M. & SAIZ VALCÁRCEL, J. (2004). Los textos audiovisuales en la educación literaria. *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, 35; 102-118.

DEL MORAL, M.E. (1994). *Influencias psico-socioeducativas de los dibujos animados en los niños/as de primaria*. Tesis doctoral. Madrid: UNED.

DEL MORAL, M.E. (1998). *Reflexiones sobre nuevas tecnologías y educación*. Oviedo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.

DEL MORAL, M.E. (coord.) (2008). *La mediación de las pantallas: televisión y videojuegos, controvertidos modelos para el aprendizaje cognitivo-social*. Oviedo: Memoria de Investigación financiada por la Universidad de Oviedo.

DEL MORAL, M.E. (2010): Fines de los medios de comunicación y niveles de intervención. La audiencia infantil. En Del Moral, M.E. (coord.). *Televisión: desarrollo de la creatividad e infancia*. Barcelona: Octaedro; 21-30.

DEL MORAL, M.E. & VILLALUSTRE, L. (2006). Valores televisivos *versus* valores educativos: modelos cuestionables para el aprendizaje social. *Comunicación y pedagogía: Nuevas Tecnologías y Recursos Didácticos*, 214; 35-40.

DEL MORAL, M.E. & VILLALUSTRE, L. (2010). Consumo televisivo y de videojuegos de los escolares asturianos *versus* desarrollo de competencias audiovisuales y digitales. En Del Moral, M.E. (coord.). *Televisión: desarrollo de la creatividad e infancia*. Barcelona: Octaedro; 31-47.

LLUCH CRESPO, G. (2005). Series televisivas y competencia literaria. *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, 38; 26-36

LOMAS, C. & VERA, M. (2005). Cine y literatura. *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, 40; 9-18.

LOMAS, C. & TUSÓN, A. (2000). La narración. *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, 25; 5-8.

PÉREZ BOWIE, J. A. (2008). *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad.

ROMAGUERA, J.; RIAMBAU, E.; LORENTE, J.; SOLA, A. (1989). *El cine en la escuela. Elementos para una didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili.

SÁNCHEZ CARRERO, J. (2008). *Pequeños directores. Niños y adolescentes creadores de cine, video y televisión*. Sevilla: Aconcagua.

SÁNCHEZ CARRERO, J. (2010). Alfabetización audiovisual infantil: cuando los niños descubren los secretos de la tele. En Del Moral, M.E. (coord.). *Televisión: desarrollo de la creatividad e infancia*. Barcelona: Octaedro; 97-108.

VALKENBURG, P.M. & JANSSEN, S.C. (1999). What do children value in entertainment programs? A cross-cultural investigation. *The Journal of Communication*, 49 (2); 3-21.

VERA HIDALGO, M. (2000). El papel de los relatos en el aprendizaje de lo narrativo. *Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 25; 58-75.