



# GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO 2021/2022

*“LOS VALORES POSITIVOS Y NEGATIVOS  
DEL CINE DE ANIMACIÓN EN EL ÁMBITO DE  
LA EDUCACIÓN PRIMARIA”*

‘THE POSITIVE AND NEGATIVE VALUES OF  
ANIMATED CINEMA IN THE FIELD OF  
PRIMARY EDUCATION’

AUTOR: CAGIGAS TRUEBA, LUIS

DIRECTOR: GOMÁ PINILLA, DANIEL

FECHA: 10/06/2022

## ÍNDICE

- Resumen del trabajo y palabras clave.....Página 3
- Abstract and key words.....Página 4
- Introducción.....Página 5
- Estado de la cuestión y relevancia del tema.....Página 11
- Finalidad y objetivos del trabajo.....Página 15
- Desarrollo de la revisión teórica, propuesta de innovación e intervención educativa.....Página 16
- Resultados.....Página 22
- Discusión y/o conclusiones.....Página 24
- Unidad didáctica.....Página 29
- APA (Referencias bibliográficas).....Página 37

## Resumen del trabajo y palabras clave

Este trabajo va a consistir en la visualización de cinco largometrajes de animación, donde en cada uno de ellos se extraerán una serie de valores tanto positivos como negativos de los personajes principales, sacando de provecho tanto sus semejanzas como sus diferencias a destacar.

No obstante, para este proyecto final de grado, tendremos en cuenta una secuencia didáctica relacionada con los valores que hay en la escuela que se reflejan en estos largometrajes, tomando en cuenta dos materias como “Valores Éticos y Cívicos”, tomando como referencia diferencias y puntos clave sobre los valores tratados en cada película; así también como “Lengua Castellana y Literatura”, donde tendremos en cuenta tanto la comunicación como el lenguaje oral y escrito.

Para este proyecto, emplearemos una metodología cualitativa. Con este recurso, se realizará un proyecto de innovación donde tanto el personal docente como el alumnado harán un debate sobre el visionado de los cinco largometrajes, respondiendo a una serie de preguntas a desarrollar sobre el comportamiento y la conducta de los diferentes personajes, así como los valores tanto positivos como negativos que se extraen de cada uno de ellos, y sobre la empatía que hay presente en nuestra sociedad. Después, veremos los resultados que hemos sacado de los diferentes personajes mostrados en los diferentes filmes, viendo así los valores educativos que muestran cada uno de ellos. Para ello, contamos en este proyecto innovador con dos grupos A y B, donde investigaremos la veracidad de si les ha parecido interesante este proyecto de llevar a cabo o no.

Palabras clave: valores, educación, comunicación, películas de animación, innovación, motivación y aprendizaje cooperativo.

## Abstract and key words

This work will consist of the visualization of five animated feature films, where in each of them a series of both positive and negative values of the main characters will be extracted, taking advantage of both their similarities and their differences to highlight.

However, for this final degree project, we will take into account a didactic sequence related to the values that exist in the school that are reflected in these feature films, taking into account two subjects such as "Ethical and Civic Values", taking as a reference differences and key points about the values treated in each film; as well as "Spanish Language and Literature", where we will take into account both communication and oral and written language.

For this project, we will employ a qualitative methodology. With this resource, an innovation project will be carried out where both the teaching staff and the students will make a debate on the viewing of the five feature films, answering a series of questions to be developed about the behavior and behavior of the different characters, as well as the positive and negative values that are extracted from each of them, and about the empathy that is present in our society. Then, we will see the results that we have taken from the different characters shown in the different films, thus seeing the educational values that each of them show. To do this, we have in this innovative project two groups A and B, where we will investigate the veracity of whether they have found this project interesting to carry out or not.

Key words: values, education, communication, animation movies, innovation, motivation and cooperative learning.

## Introducción

Según Carreras (1995), los “valores” son contenidos que pueden ser aprendidos y enseñados. La educación en valores plantea un conjunto de estrategias muy específicas, como, por ejemplo, utilizar juegos de simulación, debates, mesas redondas, análisis de películas, o las noticias de actualidad que aparecen recogidas en la prensa entre otras muchas alternativas.

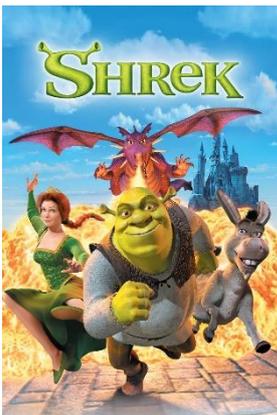
Tratando de analizar los valores, vamos a tomar de ejemplo el análisis de las siguientes películas de animación. Estos largometrajes tienen algo muy característico y común. Todos los personajes que aparecen son de animación, es decir, no son reales, pero muestran valores humanos que nos sorprenden para bien, y en especial, a los niños. En primer lugar, en la película de “Buscando a Nemo”, los protagonistas de la historia son peces; en “Shrek”, aparecen personajes de los clásicos de literatura Infantil, pero, sobre todo, el personaje central es un ogro, aunque con apariencia de hombre. En cambio, en “Ferdinand”, los protagonistas a destacar en el filme son toros de lidia, además de contar con otros personajes secundarios como varios toreros. Finalmente, en “Gru, mi villano favorito” solo destacamos unos personajes de color amarillo que se podrían considerar monstruos, que trabajan para una persona (personaje ficticio), y en “Happy Feet”, nos encontramos con varios pingüinos. En este caso, para la elaboración de este trabajo, tomaré en cuenta las productoras de “Walt Disney Pictures”, “DreamWorks”, “20<sup>th</sup> Century Fox”, “Paramount Pictures” y “Warner Bros Pictures”.



Para “Walt Disney Pictures”, analizaré la película “Buscando a Nemo” (2003). Narra la historia de una familia de peces payaso llamados Marlin (padre) y Nemo (hijo). Vivían en un coral situado en la Gran Barrera Australiana, en una zona tranquila y pacífica, pero Marlin tenía miedo debido a que se quedó viudo y tenía que cuidar de su hijo Nemo. Este iba a la escuela donde se relacionaba con más peces, pero un día acudiendo a una actividad extraescolar, Nemo intenta huir de su entorno y decide investigar que hay más allá de su territorio, encontrándose con un buceador que al final fue cazado. Marlin se entera de la noticia y decide ir a buscarlo, encontrándose por

el camino con Dori, que acabaría siendo un apoyo esencial para la búsqueda de su hijo.

Tras muchos días y mucho cansancio de por medio, superando muchas pruebas extremas y encontrándose con una gran variedad de especies de peces, Dori y Marlin acaban encontrando un nido de tortugas que les conduce hasta Sídney, que es donde se encontraba Nemo, en una pecera llena de especies como él que habitaban en un dentista de la ciudad. Cuando Nemo y Dori encuentran el destino, se encuentran con un pelícano que los manda al dentista para recuperar a Nemo. A pesar de todo esto, Nemo intentó en muchas ocasiones escapar de la pecera, pero su plan no fue un éxito hasta que su padre lo encuentra y lo rescata. Finalmente, tras mucho sufrimiento y con el paso de los días, Nemo y Marlin vuelven a su hogar y siguen con la misma rutina de todos los días.



Para “DreamWorks”, tomaré en cuenta la película de “Shrek” (2001), concretamente la primera de ellas. Shrek es un ogro que vive en una ciénaga sucia y pobre. Todos los aldeanos que vivían cerca de él le tenían pánico, pero a pesar de esto, muchos de ellos planeaban cargarse al ogro, pero no era tan fácil como ellos pensaban. Este ogro se caracterizaba por estar deprimido, enfadado y, sobre todo, inseguro, ya que todos le tenían terror en la zona donde él habitaba. Un día, un burro llamado Asno es llevado a las pruebas de Lord Farquaad para trabajar con él, pero este animal no quería, y cuando tuvo su momento decidió escapar del entorno, tropezándose con Shrek. Al principio, ambos no conectaron bien, ya que a Shrek no le gustaba relacionarse con los demás debido a su inseguridad y su miedo al rechazo. Más tarde, Asno conoce la ciénaga del ogro, y le pide que le deje quedarse allí con él, ya que no quiere volver a la vida por la que está sufriendo diariamente. El ogro accede pero le manda a su parcela, donde más adelante aparece un grupo de personajes de dibujos animados de otras películas del siglo XX y de literatura infantil que trabajaban para Lord Farquaad. De este modo, el rol de los personajes era malvado, aunque ellos estaban asustados por el comportamiento del lord. Shrek, para poder salvarlos y poder recuperar su ciénaga, decide visitar a Lord

Farquaad y plantarle cara. Cuando finalmente llegó a su destino, tanto Shrek como Asno luchan para poder salvar su entorno, ganando la batalla contra todos los caballeros que trabajaban para Lord Farquaad. De este modo, una vez que Shrek ganó la batalla, el lord le ofreció una misión, ir a buscar a la princesa Fiona y rescatarla del castillo que estaba custodiado por un dragón, para así después poder casarse con ella. El ogro acepta la misión y viaja con Asno para salvar a la princesa.

Cuando llegan a su destino, rescatan a la princesa Fiona y luchan contra el dragón para poder escapar del castillo. Finalmente lo lograron y los tres fueron camino al castillo de Lord Farquaad antes de que se pasara el tiempo. Un dato sorprendente que tanto Shrek como Asno no saben es que Fiona cuando anochece se convierte en una ogra, ya que de pequeña le hicieron un hechizo y para poder librarse de él tiene que recibir un beso de su amado. Varios días después, llegan a un molino que estaba situado al lado del castillo de Lord Farquaad, donde este iba a buscar a la princesa Fiona para poder casarse con ella. Shrek, la noche anterior, escuchó una conversación de Asno y Fiona, pero hubo un malentendido que hizo que Shrek se enfadase con la princesa, ya que ella aseguraba que no quería que nadie viese como era, aunque Shrek escuchó otra versión, pero no sabía lo que le pasaba a ella.

Finalmente, Shrek vuelve a la ciénaga y Asno intenta convencerle y decirle lo que le sucedía a Fiona. Asimismo, una vez escuchó la versión de Asno, deciden volver al castillo de Lord Farquaad con ayuda del dragón e interrumpir la boda. De este modo, el dragón se come al lord y tanto Shrek como Fiona contraen matrimonio y formaron una familia. Además, al final de la película, todos los personajes de literatura infantil que trabajaban para Lord Farquaad celebraron que ya no trabajaban para él y eran libres.



Para “20<sup>th</sup> Century Fox”, analizaré el largometraje de “Ferdinand” (2017). Esta historia trata de un toro noble que vive en la “Casa del Toro” llamado Ferdinand. Este es menospreciado por sus compañeros novillos llamados Guapo, Huesos y Valiente, que le consideran más débil por no querer batallar con otros toros y hacer cosas diferentes al resto. Un día, de repente, el padre de Ferdinand es elegido

para batallar, pero no volvió a la finca donde vivía con su hijo. De este modo, Ferdinand escapó del establo y se tropezó con un tren que pasaba cerca de donde él habitaba. Finalmente, es adoptado por una familia que vive en Ronda junto con una familia formada por el padre y la hija Nina, y su perro Paco.

Ferdinand es feliz en ese hogar, ya que en el jardín hay un montón de flores como las que le gusta oler y tocar. Pero, con el paso del tiempo, Ferdinand se hace mayor y es llevado otra vez a la “Casa del Toro” debido a que en la fiesta de flores de Ronda provoca varios accidentes en la villa. De vuelta a su antigua morada, se vuelve a reencontrar con sus compañeros. Estos siguen presentando la misma actitud de chulescos y de guerreros, pero Ferdinand nunca fue así. Un día, vino un torero para elegir a un toro y llevarlo a la “Plaza de las Ventas” de Madrid para torear. Tras una larga decisión, Valiente y Ferdinand luchan y atacan, pero la chulería de Guapo hizo que su cuerno saliese volando y no pudiese competir con el torero, llevando a Valiente a descuartizarlo. Al final de la película, Ferdinand no quiere luchar y decide que lo mejor para él es escaparse y volver a Ronda con su familia, y al final a base de ayuda y compañerismo, todos cedieron y se escaparon de la “Casa del Toro”, liberando así también a todos los toros que iban a ser descuartizados.

Pasados unos días, acabaron los toros en Madrid, pero una mala jugada para acabar en un tren hasta Ronda les pasó factura y acabaron pillando a Ferdinand para ir a la plaza de toros. Ferdinand no quería luchar y se ganó la confianza de todo el público, haciendo así que el torero lo liberase de la plaza y tanto Nina como su padre lo llevaran a su deseado hogar junto con Guapo, Valiente, Huesos y los demás toros. Ahora, Ferdinand iba a ser muy feliz volviendo a Ronda con su familia.

Para “Paramount Pictures”, la película que tomaré en cuenta será “Gru mi villano favorito” (2010). Este largometraje de animación trata de un hombre llamado Gru. Este personaje vivía en un casa diferente al del resto de vecinos, y debajo de ella habitaban los “Minions” y un científico llamado Doctor Nefario. Gru es una persona que se caracteriza por ser muy frío y cortante con el resto de la sociedad, a la vez que egoísta. Un día, vio la noticia de que un villano llamado Vector había robado una de las pirámides que hay en el Cairo (Egipto), y fue tal el altercado que él decidió realizar una misión, robar la Luna. Para ello, decide ir

al banco para pedir un préstamo para la construcción de un cohete. El banquero se lo negó y decidió robar junto con los “Minions” un instrumento que hace diminutos los objetos, acompañado de construir por su cuenta el cohete con todos los ahorros de los “Minions”.



Vector, estando en el banco, se entera de que Gru también es un villano, y cuando este último, acompañado de los “Minions” roba el artilugio en un laboratorio secreto, Vector le persigue y consigue llevárselo. Gru se enfureció y decidió ir a la casa de su enemigo Vector para recuperar el instrumento que tanto necesita para robar la Luna. Al principio, no lo consigue y le resulta imposible acceder a su casa. Finalmente, vio que tres niñas que vendían galletas accedieron a la vivienda de Vector. Es entonces cuando a Gru se le ocurre un maravilloso plan. Este es encontrar a las niñas, que vivían en un centro de acogida. Adoptó a las tres niñas y, gracias a que ellas vendieron sus galletas, Gru puso unos chips en ese alimento para localizar el sitio secreto donde se hallaba el artilugio tan valioso para él.

Después de bastante trabajo, logró desactivar todas las alarmas hasta que pudo acceder a la casa. De este modo, lograron huir y sin que Vector les pillase. Gru, cuando consiguió su objetivo, decidió devolver a las niñas en cualquier momento, pero finalmente, descubre que esas niñas le querían y le apreciaban mucho, de ese modo, se volvió más cariñoso con ellas y le quitaron la venda de los ojos al descubrir que en las ferias de su ciudad se lo estaba pasando como un niño pequeño. Después de un largo tiempo y viendo que con ellas era una persona feliz, el Doctor Nefario anuncia que el cohete está terminado y decide vender a las niñas. Gru se siente triste y sin ganas de hacer cualquier plan, ya que se siente culpable de haber devuelto otra vez a las niñas al centro de acogida. Finalmente, llegó el día de robar la Luna. Cuando llegó al destino, activó la máquina y, de repente, la Luna se hizo diminuta y Gru consiguió robarla.

Cuando llegó a su hogar, se encontró en su abrigo una entrada para el espectáculo de ballet de las niñas, y cuando llega, la actuación había finalizado. Es entonces cuando se encuentra con un papel en una silla del teatro firmado

por Vector, quien secuestra a las niñas y le pide a Gru que, para poder recuperarlas, le tiene que entregar la Luna. Pero, al final sale mal la estrategia y Vector escapa con las niñas y con la Luna. Gru y los “Minions” les persiguen, y ven que la Luna pierde efectividad y cada vez se va haciendo más grande hasta recuperar el tamaño que presentaba anteriormente. Finalmente, consiguen recuperar a las niñas y la Luna recupera su tamaño, donde Vector acaba conviviendo en él. Después de todo esto, Gru y las niñas vuelven a la normalidad y su relación como padre e hijas se vuelve mucho más fuerte, lo cual hace que la madre de Gru le felicite y le considere como un buen padre.



Para “Warner Bros Pictures”, me centraré en la película de animación “Happy Feet” (2006). Este largometraje narra la historia de un pingüino llamado Mumble que vivía en la Antártida. A diferencia de sus otros compañeros, no presenta una voz de cante, lo cual hace que se sienta rechazado por los demás. En cambio, Mumble descubre un talento, que es el baile, en este caso, el claqué. En su familia, la madre de Mumble (Norma) acepta que su hijo tenga este don, pero su padre todo lo contrario, él mismo asegura que el baile no es idóneo para que lo practiquen los pingüinos.

El padre confirma que si no tiene un don para cantar, nunca encontrará a su amor, pero eso no fue así. Mumble estaba muy enamorado de Gloria, otra pingüino que habitaba en su lugar, pero la relación que tenían era muy extraña, lo cual hace que Mumble, al ser un pingüino inseguro, se vaya alejando de Gloria y se centre más en el baile.

Al final de la película, se puede ver que Mumble se empieza a conocer cada vez mucho más y demuestra ser un pingüino más abierto y fiel a si mismo. Esto supone que Mumble ha demostrado ser tal y como es, sin importar lo que los demás piensen sobre él y luchando por las metas y sueños que desea cumplir.

## Estado de la cuestión y relevancia del tema

Este proyecto va a consistir en la elaboración de un trabajo donde se analizan y se recogen los valores tanto positivos como negativos de los diferentes personajes que aparecen en las cinco películas de animación, llevándolo así a partir del ámbito educativo. El término “valor” es fundamental trabajarlo en Educación Primaria, ya que es una materia que se toma en cuenta en las aulas, para que los niños trabajen con el respeto, la confianza, el amor, el aprendizaje cooperativo, etc. De este modo, lanzamos la siguiente pregunta: “¿Son conscientes los niños de los mensajes de comunicación y de los valores que transmiten los personajes en las diferentes películas de animación?”

Continuando con la historia de los dibujos animados, a finales del siglo pasado, surge un nuevo modelo de explicar historietas a los niños, a través de las series de dibujos animados que se transmitían por televisión (Puiggrós et al., 2005). Esto puede suponer una ventaja respecto a la visualización de las películas a trabajar en el proyecto. Cuando vemos estos largometrajes, vemos los valores que presenta los personajes, y, en este caso, son valores educativos que nos ayudan a entender cómo debemos comportarnos con los demás de forma positiva. No obstante, una vez hablamos de los valores, también tenemos que centrarnos en la comunicación y los mensajes que transmiten los diferentes personajes, si los diálogos son conversaciones o textos de habla culta, si hablan con un lenguaje mucho más coloquial, o si, además, los mensajes que se reflejan se adaptan al nivel educativo de los niños.

De este modo, trataremos de establecer semejanzas y diferencias sobre los diferentes personajes que aparecen en los filmes, llevando, como se ha indicado anteriormente, al ámbito educativo:

<b>PERSONAJES PRINCIPALES</b>	
Buscando a Nemo (2003)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marlin</li> <li>• Nemo</li> </ul>
Shrek (2001)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shrek</li> </ul>
Ferdinand (2017)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ferdinand</li> </ul>
Gru mi villano favorito (2010)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gru</li> <li>• Vector</li> </ul>
Happy Feet (2006)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mumble</li> </ul>

Empezando por “Buscando a Nemo”, analizaremos los personajes tanto de Nemo como de Marlin, que es su padre. Su rol como padre es cuidar de Nemo y sobreprotegerlo, pero el pequeño no comprende porque su padre está muy pendiente de todo lo que hace y por qué lo controla a diario. Por tanto, los valores que destacamos de Marlin son la bondad, el respeto y la protección.

Cuando nos referimos a la bondad, esto se refiere a que Marlin era un pez honesto y que se preocupaba por la vida de su hijo, de este modo, quería lo mejor para él. Con el respeto, Marlin pretendía tener buena relación con su hijo, y que además lo respetase como padre, obedeciendo las normas tanto del hogar como de la escuela. Con el valor de protección, Marlin hace la figura de ser padre sobreprotector, pero lo que no era consciente es de que su hijo se sentía presionado y le faltaba libertad en algunos momentos, lo cual se da cuenta de que Nemo se convierta en un pez rebelde y desobediente. Finalmente, después de que Nemo fuese secuestrado por un buceador y lo buscase por todo el océano, Marlin comprende que su rol como padre no ha sido el correcto, y se da cuenta de que debe ser feliz con Nemo y ayudarlo en todo momento como padre.

En el largometraje de “Shrek”, este ogro presenta valores tanto positivos como negativos. Al principio de la película, la actitud del ogro es cortante y muy fría, llegando a ser distante con los demás. Por esa razón, los valores negativos que más se destacan son la frialdad, el egoísmo y el rechazo.

Cuando hablamos de frialdad, Shrek es un ogro que no tiene amigos y que no sabe relacionarse, ya que todos los que viven en la aldea cercana a su ciénaga lo rechazan por ser un hombre feo y mugriento. Con el valor del

egoísmo, este se caracteriza por ser una persona solitaria, que no quiere ser amigo de nadie, ya que todos huyen de él, lo cual conduce esto al rechazo, donde nadie quiere saber nada de él y, por tanto, quieren vengarse y matarlo por ser un ogro. Esta película es diferente al resto de leyendas de criaturas extrañas. Shrek, a pesar de ser un ogro antisocial y muy borde, cuando conoce a la princesa Fiona, su actitud cambia radicalmente, siendo un ogro enamorado y con buenos sentimientos, además de presentar un buen corazón. Finalmente, cuando va acabando la historia, los valores que predominan en Shrek son el amor, la confianza y el respeto tanto a la princesa como a asno.

Con la película de "Ferdinand", este toro es diferente al resto de animales taurinos que conocemos. Los toros son animales agresivos y muy valientes, cosa que Ferdinand es lo contrario a eso. Este toro muestra unos valores muy positivos, como son la confianza, el respeto, el amor y el aprendizaje cooperativo.

Cuando hablamos tanto de amor como de respeto, Ferdinand amaba a todo aquel que le respetaba y que le cuidaba, en este caso, la familia de Ronda que acogió a este toro, que consiguieron la confianza plena de este toro. Con el aprendizaje cooperativo, este toro intentó que ninguno de ellos compitiese en las plazas de toros, ya que solo los querían para matar. Asimismo, Ferdinand hizo lo posible por escaparse del establo junto con sus otros compañeros de recinto. En este largometraje, los seres humanos estaban atemorizados con este toro, pero en realidad era de los pocos que no quería competir por ser el mejor animal dentro de la tauromaquia. De este modo, sus compañeros de establo lo ridiculizaban y le hacían sentirse mal.

En "Gru mi villano favorito", podemos apreciar dos personajes muy distintos, uno que presenta valores más positivos (Gru), y otro de ellos cuyos valores son negativos (Vector). Al principio del largometraje, Gru es una persona cuyos valores más característicos son la seriedad, la frialdad y el egoísmo, pero después de adoptar a tres niñas para una misión secreta, descubre que su verdadera pasión son los niños tras asistir a una feria. Es entonces cuando su actitud cambia y se convierte en un personaje cuyos valores son el amor, el respeto y la bondad hacia las tres niñas.

No obstante, Vector es considerado como el villano malo de la historia. Intenta humillar a Gru en todo momento, destacando valores como el egoísmo y la maldad. Desde el principio de la película hasta el final, Vector no ha sido una persona querida, y por eso su maldad se ve reflejada en todo momento. De este modo, el lema que transmite la película es que los villanos no siempre son malos, hay algunos que pretenden ayudar y mejorar como personas, mientras que otros son egoístas y no piensan en los demás.

Con “Happy Feet”, destacamos la importancia del personaje de Mumble. Este pingüino es diferente al resto de su especie, ya que su canto no es uno de sus dones. En cambio, si que es un artista del baile, y lucha por su sueño desde pequeño, a pesar de que en su familia no lo aceptasen. Por tanto, los valores más característicos de este animal son la bondad y la valentía.

Cuando hablamos de bondad con este personaje, Mumble siempre ha sido un animal diferente al resto y que todos se burlaban de él, pero él ha demostrado que, a pesar de ello, siempre va a ayudar a los demás y a mejorar como pingüino. En cambio, con la valentía pasa lo mismo. Este animal se muestra valiente al afirmar que cantar no es una actividad que se le da bien, si no todo lo contrario. Él mismo afirmaba que su pasión era el baile y que siempre iba a luchar por su sueño, hasta que al final de la película vemos como todas las especies de pingüinos aprenden a bailar gracias a Mumble, lo cual nunca se rindió ante este don suyo.

<b>VALORES EDUCATIVOS EN LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN</b>		
	<b>SEMEJANZAS</b>	<b>DIFERENCIAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Buscando a Nemo.</li> <li>○ Shrek.</li> <li>○ Ferdinand.</li> <li>○ Gru mi villano favorito.</li> <li>○ Happy Feet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amor.</li> <li>• Confianza.</li> <li>• Respeto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maldad.</li> <li>• Desconfianza.</li> <li>• Egoísmo.</li> </ul>

## Finalidad y objetivos del trabajo

Como fin principal que se establece para este proyecto es plasmar los valores tanto positivos como negativos asociándolos dentro del ámbito educativo.

En cuanto a los objetivos principales, destacamos los siguientes:

- Conocer de antemano el término “valor”.
- Visualizar las cinco películas de animación.

Ambos objetivos centrales son de mera importancia en el entorno educativo, en especial el primero. El término “valor” es esencial en el proyecto que se va a realizar con los niños, donde tendrán que localizar y razonar los valores tanto positivos como negativos que aparecen en los largometrajes. Esta actividad de visualización debe realizarse correctamente y fijándose en los aspectos más importantes, ya que la intención de esta tarea es que ellos mismos encuentren los valores en las películas, y que luego razonen porque creen los alumnos que se trata de ese valor, justificando así la respuesta.

Sobre los objetivos específicos, sacamos de contexto:

- Captar la idea central que se muestra en las diferentes películas de animación.
- Realizar un debate grupal con las cinco películas animadas.
- Reflexionar sobre las conductas de los diferentes personajes.

Los objetivos específicos a tener en cuenta considero que son también imprescindibles para superar este proyecto con creces. La principal función que deben tomar los alumnos es visualizar los diferentes largometrajes de género de animación, para después entonces realizar un pequeño debate sobre las conductas y los valores tanto positivos como negativos que muestran los personajes en los filmes.

## Desarrollo de la revisión teórica, propuesta de innovación, intervención educativa o investigación

Antes de comenzar con la revisión de la literatura, procedemos a explicar el significado de las palabras clave que aparecen mostradas a lo largo de este proyecto.

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), “**valor**” es el grado de utilidad o aptitud de las cosas para satisfacer las necesidades o proporcionar bienestar o deleite.

La “**educación**”, según MineDuc, es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas que los transfieren a otras personas, a través de, por ejemplo, la narración de cuentos, discusiones, enseñanza, formación, o investigación. La educación, además, está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y, también, actitudes. La educación se lleva a cabo bajo la dirección de las figuras de autoridad como los padres o los educadores, pero los alumnos pueden también educarse a sí mismos mediante un proceso denominado aprendizaje autodidacta. En conclusión, cualquier acción que conlleve a un sentimiento, a un pensamiento o a una acción se puede considerar como un aspecto de carácter educativo.

Según Thompson (2008), la “**comunicación**” es el proceso mediante el cual el emisor y el receptor establecen una conexión en un momento y espacio determinados para transmitir, intercambiar o compartir ideas, información o significados que son comprensibles para ambos. Los elementos clave que hay siempre en un sistema de comunicación son el proceso; el emisor y el receptor; la conexión; y transmitir, intercambiar y compartir ideas, información o significados comprensibles.

Las “**películas de animación**”; según González, Martínez et al. (2018), son largometrajes de género infantil donde aparecen personajes imaginarios de cuentos (monstruos, seres malvados, fantasmas, o duendes), juguetes con material reciclado (contribuyendo al desarrollo motriz, físico, cognitivo, afectivo, o lingüístico), “pokefantasía” (personajes de Pokémon), personajes del Antiguo Egipto, “dinopark” (el dinosaurio es el animal preferido de los niños), personajes

animalísticos, la unión de familias, la tecnología y los videojuegos, los caballeros y los caballos, o la magia de los libros cuando se empieza con la oración “Érase una vez”.

La “**innovación**”, según Cañal de León (2005), es un proceso que se detiene a contemplar en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. La innovación va asociada al cambio y presenta un componente ideológico, cognitivo, ético y afectivo.

La “**motivación**”, según Martín y Rodríguez (2015), es un aspecto pendiente en el sistema educativo español. Este término dependerá de varios factores, uno tiene especial relación con el desinterés hacia los contenidos que se enseñan en las aulas mediante unas metodologías que han permanecido intactas y similares en los últimos años. De este modo, cuando hablamos de motivación, este puede hacer referencia también a factores negativos. Este puede tratarse de la dinámica de las clases en la transmisión y en la evaluación de los contenidos tanto teóricos como de conocimiento inerte, asociándose este estudio con una educación de tipo más tradicional.

El “**aprendizaje cooperativo**”, según Domingo (2008), es un método educativo que permite a los estudiantes actuar sobre su propio proceso de aprendizaje, implicándose así más con la tarea de estudio y con sus compañeros. El aprendizaje cooperativo facilita el trabajo de todos los estudiantes, y capitaliza la capacidad que tienen todos los grupos para aumentar y/o incrementar el nivel de aprendizaje mediante la interacción entre compañeros. Finalmente, el aprendizaje cooperativo presenta como principal función que los alumnos trabajen de forma independiente, asumiendo también las responsabilidades en su propio proceso de aprendizaje. Asimismo, promueve también el desarrollo de la capacidad para razonar de manera crítica y facilita el desarrollo de la habilidad para escribir con claridad y precisión.

El cine es considerado como una herramienta de carácter beneficioso que plantea una formación en el uso de los medios audiovisuales. La riqueza de significados que se puede trabajar a través del cine como medio de expresión supera a otros como la televisión o la publicidad (Pereira, 2005).

Diversos estudios han confirmado que el cine es un excelente medio y/o herramienta para enseñar a los menores y transmitir emociones. A través de estos estudios, se representan los valores y los contravalores de la sociedad, ayudando así a desvelar aspiraciones y sentimientos ocultos que se localizan en el interior de ellas. Centrándonos y haciendo mención al cine, esta herramienta puede provocar cambios en las conductas haciendo que éstas sean responsables y sean también conscientes de los actos, que se interesen por los demás y que lo demuestren, que tengan unas ideas más ilustres y reales, y que sean capaces de adaptarse a las situaciones que les quedan por vivir, siendo capaces de amar de forma generosa (Prats, 2005).

Los valores, a día de hoy, es uno de los temas más destacados a nivel educativo. Es por eso por lo que se han hecho numerosos estudios e investigaciones sobre ello, destacando así la importancia de este concepto que se esconde en las diferentes productoras cinematográficas.

Para analizar con detalle el tipo de sociedad que transmite las películas de género animado, es esencial recalcar la siguiente pregunta: ¿Podrían ser las películas de animación una herramienta didáctica capaz de fomentar la educación y la formación en valores en los menores a través de la diversión y el entretenimiento? Esto conlleva, en parte, al análisis de cómo sería el proceso de construcción tanto de los personajes como de la audiencia. Por tanto, se han tomado en cuenta tres procesos a la hora de realizar una investigación sobre las películas de animación. La primera de ellas hace mención a la identificación, tomando en cuenta la empatía sobre el papel que acogen los personajes en este tipo de películas. La segunda destaca por la capacidad para generar modelos, teniendo en cuenta tanto los valores como pautas actitudinales de los protagonistas como la emoción o las conductas. Finalmente, el tercer concepto a destacar sería la imitación, donde el espectador acoge el término de aprendizaje por observación. Estas tres ideas serían, a modo de resumen, las principales formas a través de las cuales los espectadores reaccionan hacia los personajes mediáticos (Porto, 2010).

De este modo, según argumenta Porto (2010), el cine como agente de socialización es algo contradictorio e, incluso, ambiguo. Esta razón se debe en parte a que puede abrir nuevas perspectivas de carácter cultural, motivando así

a los sujetos y mejorando su capacidad tanto cognoscitiva como comprensiva. Otra de las razones por las que el cine es un agente contradictorio puede deberse a que puede provocar pasividad y un fuerte pensamiento sobre la realidad. Por tanto, la principal fuente de conflicto se localiza en los modelos que los medios proponen, si son divergentes u opuestos a aquellos otros ofrecidos por el resto de los agentes socializadores, debilitando e impidiendo que la socialización no se lleve a cabo de forma exitosa. Estas influencias pueden interferir en la vida de los adultos, así también como en sus sentimientos, pasiones y miedos. Asimismo, estas influencias pueden ser positivas o negativas, siendo más urgente en aquellos espectadores infantiles que se encuentren a medio camino de una formación integral. A modo de conclusión, durante los primeros años de vida, los niños se encuentran en un estado de mayor plasticidad, es decir, reaccionan ante determinados estímulos, siendo esto lo adecuado para que haya una transmisión de valores.

La sociedad de hoy en día lucha frente a un problema con los niños desde una edad muy temprana, y que va creciendo y agravando hasta la adolescencia. Esta idea consiste en la ausencia parcial de determinados valores tanto humanos como sociales que son necesarias para una convivencia más pacífica y estable. Esto puede suponer un gran malestar tanto en padres, como en educadores, como en la sociedad, que no saben como afrontar y solucionar determinados conflictos (Paredes, 2010).

Además, fomentar los valores debe suponer una prioridad educativa, ya que están presentes en una persona casi desde sus primeros comienzos de vida. En los primeros años, los niños llegan a imitar las conductas de los adultos y poco a poco, conforme van creciendo y madurando, se van vinculando los unos a los otros. Es por eso por lo que potenciar la educación en valores entre los niños y llevarlos a la práctica es hacerlo con un canal de transmisión cercano y atractivo para ellos como es el cine, que está presente en su vida diaria y que debido a esta cercanía se considera, de forma errónea, que no necesita de ninguna formación ni preparación previa para su comprensión. Se pretende demostrar la falsedad de esta afirmación, defendiendo que es el mismo individuo el que construye de forma activa su propia escala de valores a través de un proceso de razonamiento personal. Pero que para ello necesita que las

personas, y los medios que interactúan con él y lo socializan, le aporten su propia escala de valores. Al final, sin embargo, será el menor el que decidirá las enseñanzas que asumirá como propias y las que no (Paredes, 2010).

Como propuesta de innovación educativa, realizaremos un proyecto con alumnos de 5º de Primaria, donde tomaremos en la clase de “Valores Éticos y Cívicos” la visualización de las cinco películas a trabajar. Esta propuesta se llevará a cabo cada mes, concretamente un total de 5 meses lectivos donde cada uno de los estudiantes tomará en cuenta los valores más característicos de los personajes que aparezcan reflejados en los largometrajes. Por tanto, a la hora de visualizar las películas y sacar de cada una de ellas los objetivos que queremos cumplir con ello, realizaremos un debate grupal discutiendo, sobre todo, las conductas de los protagonistas y que pueden sacar de ellos al respecto, como si hay algún personaje que presenta los mismos valores y conductas, si puede haber diferencias sobre ellos, si el mensaje que se descifra en los filmes es de carácter social y/o educativo, etc. Para ello, las preguntas que formularemos en el debate para esta propuesta de innovación serían:

- ¿Cómo son los personajes de la película?, ¿te identificas con ellos?
- ¿Qué valores definen a los personajes que has visto?, ¿son positivos?, o, por el contrario, ¿son negativos?
- ¿Crees que es importante empatizar con la sociedad? Justifica tu respuesta.

Con estas formulaciones, se verá si realmente los niños han comprendido estas películas de animación, o, si también han entendido el objetivo principal de este proyecto. Se considera que, en 5º de Primaria, los niños de 10 años ya conocen y comprenden cómo es la realidad, y saben diferenciar y/o distinguir los valores que resultan ser tanto positivos (amor, confianza, respeto, bondad...), como negativos (maldad, odio, egoísmo, deslealtad...).

Sobre la intervención educativa, este proyecto atenderá a los alumnos con dificultades en comunicación. Este taller que se ha implantado permite facilitar la comunicación y la expresión de todos los estudiantes, por eso es esencial trabajar con ellos esta técnica, para que luego después puedan expresarse y puedan debatir cooperativamente. En total, se trabajará con un total de 40

estudiantes, trabajando así con los grupos A y B. Este experimento sería idóneo para que ellos puedan expresar sus puntos de vista y puedan, también, ser conscientes de que ellos nunca van a estar solos, siempre contarán con el apoyo de sus compañeros de aula, del personal docente, y, sobre todo, de su familia. Asimismo, este proyecto educativo pretende que todos los alumnos sean participativos y muestren interés a la hora de realizar el debate grupal de cara a la propuesta de las cinco películas de género animado. Por ejemplo, si mostramos la figura de “Shrek”, al principio podemos pensar que se trata de una persona fría y distante, pero al final del largometraje, Shrek nos sorprende para bien y nos hace entender que, en el fondo, tiene buen corazón y puede contar con mucha gente para que le puedan ayudar. Asimismo, se les realizará las preguntas que se han formulado en la propuesta de innovación, y, de ahí, sacaremos resultados de los niños sobre el visionado de estas películas de animación. Por ello, la evaluación que tendremos en cuenta con ellos sería cualitativa, es decir, evaluando mediante ítems o preguntas de reflexión sobre cómo ha trabajado el proyecto a tener en cuenta, en lugar de cifras numéricas. De este modo, el docente evaluará con “sí” o “no” las preguntas de evaluación final.

Algunas de las preguntas aportadas en la evaluación cualitativa y, por tanto, la evaluación del profesorado hacia el alumnado sería:

- ¿El alumno ha mostrado interés y participación en el debate propuesto?
- ¿Consideras que la charla sobre las cinco películas ha sido adecuada para realizar un debate con ellos?
- ¿Consideras que les ha gustado trabajar este pequeño proyecto?
- ¿Añadirías algún inconveniente sobre el proyecto?

## Resultados

Tras haber realizado el proyecto y haber investigado como trabajan los niños mediante el visionado de estos largometrajes, se pueden sacar varios resultados al respecto.

En primer lugar, vemos que el grupo A es el equipo más participativo. Los 20 estudiantes han colaborado y participado en la formulación de respuestas que había en el asamblea. Además de esto, el interés de los alumnos por querer ver las cinco películas de dibujos animados ha suscitado un interés y una motivación intrínseca en el trabajo del alumnado, lo cual esto supone un logro a la hora de realizar la propuesta educativa planteada.

En cambio, si vamos al grupo B, esto no sucede así. Este equipo ha mostrado poco interés y motivación en cuanto a la realización de este proyecto, muchos de ellos no quisieron prestar atención al mensaje que se esconde en cada película y no quisieron ser constantes con este proyecto. Esto supone una desmotivación por parte del personal docente de este grupo, ya que el equipo A si que estaban interesados en trabajar de forma cooperativa y seguir el visionado de los filmes.

A modo de conclusión, el experimento social sobre el visionado de películas animadas ha resultado positivo por parte del grupo A, queriendo aprender nuevos aspectos como la vida de los personajes de cada película, los valores que muestran cada uno de ellos, así como la empatía que muestran algunos personajes. Esto no ocurre con el grupo B, que sin duda se han sentido desmotivados y no han querido llevar a la práctica este trabajo al igual que el grupo A.

Tras varios estudios sobre la visualización de películas de animación, cabe decir al respecto que podemos extraer o sacar algunas conclusiones. La primera razón sería que el planteamiento inicial no es del todo verídico. No podemos afirmar y/o hablar de películas de animación como un material audiovisual que se dirige únicamente al espectador infantil, sino que, los guionistas aseguran establecer continuos guiños y dobles lecturas que se dirigen al espectador más adulto, pasando desapercibido por los menores. No obstante, las películas de animación tienen una gran acogida entre los niños que disfrutan

y se entretienen con el visionado de estas historias que también son para mayores (Porto, 2010).

Por otra parte, tanto en las productoras de “Walt Disney Pictures” como “Dreamworks Animation Studios”, existe un acuerdo en considerar que las producciones de Disney/Pixar poseen una mayor calidad técnica, y que a la fábrica de los sueños se le ofrece el papel renovador de la animación en cuanto al vuelco que sufren los contenidos y la estructura narrativa tradicional (Porto, 2010).

## Discusión y/o conclusiones

Para concretar este proyecto, vamos a responder a la pregunta que hemos formulado en el apartado de “Estado de la cuestión y relevancia del tema”.

La cuestión es la siguiente: “¿Son conscientes los niños de los mensajes de comunicación y de los valores que transmiten los personajes en las diferentes películas de animación?” Esta formulación la podemos dividir en dos partes. La primera de ellas, el grupo A ha mostrado interés y motivación por querer descubrir los mensajes ocultos y los valores de los personajes de las películas de género animado. Además, han sido conscientes en todo momento de cómo son esos personajes, si interpretan el lado bueno de la historia, si en cambio es la figura benévola, si los valores de los personajes y el mensaje que transmite era el idóneo o el equivocado, etc. En cambio, en el grupo B pasa totalmente lo contrario. Estos se muestran desmotivados y sin ganas de aprender nuevos contenidos. Por lo tanto, como hemos indicado en el apartado de resultados, este equipo no ha cumplido con las propuestas que los docentes queríamos conseguir al respecto, y no han sido conscientes en todo momento de los valores y el mensaje que se mostraba en las películas.

En cuanto a las productoras, las que se han tomado en cuenta en este proyecto son “Walt Disney Pictures”, “DreamWorks Animation SKG”, “20th Century Fox”, “Paramount Pictures” y “Warner Bros Studios”. Todas estas productoras presentan varias diferencias. Estas serían que “Walt Disney Pictures” y “DreamWorks Animation SKG” son de género infantil, refiriéndose a todos los públicos, mientras que las otras tres cadenas no solo son productoras de género de animación, si no que también son cadenas donde aparecen personajes reales y no de dibujos animados. Por tanto, a modo de resumen, las dos primeras productoras tienden a ser más para niños, deduciendo así que los largometrajes de animación tienden a ser más familiares y para todas las edades, en cambio, con las otras tres productoras no siempre pasa lo mismo, ya que hay algunas películas que no son dirigidas para el elenco juvenil, si no todo lo contrario. Hay largometrajes donde se puede ver que el género está más asociado al espectador más adulto. Por esta razón, considero que estas cinco productoras son meramente diferentes, pero contienen en las cinco varias películas de género infantil y que te hacen reflexionar sobre la vida y si las

decisiones que tomas son las idóneas o no, lanzando un mensaje o moraleja sobre un aspecto que te haya marcado durante toda tu vida.

Empezando por “Walt Disney Pictures”, esta productora ha conseguido hacerse con un imperio formado por una multitud de personajes mágicos reconocidos de manera inmediata tanto para el espectador juvenil como para el adulto. “Walt Disney Pictures” es de las pocas productoras y/o marcas a nivel mundial que disfrutan de tener el derecho de tener una relación tan estrecha con su público. Esto se debe a los fuertes valores que ha establecido Walter Elias Disney, donde se ha conseguido que generación tras generación los empleados de esta productora hayan sabido captar y transmitir al cliente el entusiasmo y los ideales por los cuales “Walt Disney Pictures” tuvo mucho éxito y reconocimiento en el mundo, y se lanzó a lo más alto (Rodríguez, 2015).

Con “DreamWorks Animation SKG”, en concreto con “Shrek”, esta saga se ha caracterizado por proporcionar un giro de ciento ochenta grados a la fórmula de los cuentos de hadas tradicionales, distinguiéndose a su vez de otras películas de animación por el ingente número de referencias culturales y la alta carga de intertextualidad. La variada temática de los referentes intertextuales nos ha llevado a limitar su estudio en este artículo centrándonos en las alusiones a canciones infantiles arraigadas en la cultura origen y a cuentos tradicionales popularizados en la mayor parte por la productora Disney (González, 2012).

En “20th Century Fox”, ocurre que se adoptan nuevas tecnologías que llevan a su audiencia a lo más profundo de sus películas. Esta productora destaca por emocionantes características animadas, además también de efectos visuales que hacen que los superhéroes salten y vuelen de la pantalla. De este modo, la misión que presenta “20th Century Fox” es ofrecer a las personas el simple placer de ser teletransportados por una historia en la pantalla (Bluepixelanimation, 2017).

Con “Paramount Pictures”, con la tecnología digital, esta productora unió más fuerzas en el año 2002, junto con “Walt Disney Pictures”, “20th Century Fox”, “Sony Pictures Entertainment”, “Universal Pictures” y “Warner Bros” para iniciar las iniciativas de cine más digital. Por tanto, la finalidad y objetivo propuesto de

esta productora digital es establecer un estándar para la proyección de películas en los cines (Frwiki, 2022).

Finalizando con “Warner Bros”, presenta como principal objetivo aportar un valor añadido a la persona en su conocimiento. Además de esto, esta productora establece más principios a desarrollar en su organización, como reforzar fortalezas y cubrir debilidades, y obtener compromisos individuales orientados a la consecución de objetivos más organizados y cubrir metas personales del desarrollo (Carreras, 2005).

Una vez mencionadas las cinco productoras y haber comentado cuál es la finalidad que presenta cada una de ellas, tenemos que formular otra cuestión relevante a la visualización de las cinco películas a tratar. La pregunta sería: ¿Crees que las cinco películas tienen una finalidad educativa? Considero que estos largometrajes presentan una finalidad bastante educativa, debido a que todas ellas hacen mención a los valores y las conductas que pueden tomar los humanos en la vida real. Asimismo, el mensaje que sacan de contexto los directores en las diferentes películas llama la atención del espectador, haciendo que seamos conscientes de las conductas y actitudes que tomamos los seres humanos por la vida, y por esa razón, estos largometrajes de animación nos destapan que lo más importante de todo es conocer a los demás y empatizar con la sociedad, ya que así te irá mejor en la vida y podrás mejorar como persona.

Como se ha mencionado en la introducción, todos los personajes que aparecen en las cinco películas son de género animado, no son personas reales, pero sí que es cierto que los mensajes que destapan cada uno de ellos son verídicos. Los protagonistas nos hacen reflexionar sobre cómo nos comportamos y cómo se considera la sociedad de hoy en día. Por tanto, confirmo que la visualización de estas cinco películas es un buen material para trasladarlo a las aulas, para que los niños trabajen y maduren en cuanto a su personalidad y sus conductas. Por esa misma razón considero que a partir del 3º ciclo de Educación Primaria conviene que ellos trabajen con este tipo de proyectos, realizando asambleas y charlas sobre los personajes que aparecen en las diferentes películas de animación. Si ellos comprenden y se ponen en el lugar de los protagonistas de las películas, entonces este proyecto grupal será exitoso y adecuado para los niños.

No obstante, teniendo en cuenta este proyecto, al principio consideraba que iba a ser un proyecto más difícil y/o complicado de llevar a cabo. Esto lo considero debido a que localizar e identificar los valores tanto positivos como negativos de los personajes que aparecen en las cinco películas, es una tarea que, para los niños, es complicada, ya que ellos no se fijan en todos los detalles que aparecen mostrados en los largometrajes, como el sonido, las imágenes en primer plano, todos los diálogos de los personajes, etc. Por esta razón, a partir de 5º curso de Primaria está bien trabajar con estos contenidos más prácticos, ya que una vez que vas madurando, ya te empiezas a dar cuenta de todo lo que sucede en las películas, así como el mensaje oculto que destapa la veracidad de cada uno de ellos, como las conductas de los protagonistas, los sentimientos de cada uno de ellos, las expresiones de la cara, etc. Lo que más me puede sorprender de todo este proyecto grupal quizás sea la diferencia abismal de un grupo a otro. El grupo A era un equipo trabajador y con motivación intrínseca, con ganas de querer aprender nuevos contenidos y los valores que aparecen reflejados en las diferentes películas. Por el contrario, el grupo B era más distraído y no tenían la suficiente iniciativa como para mostrar interés y participación por querer saber más acerca de la realidad que se muestra en las películas en las grandes pantallas. Por tanto, el objetivo que queremos conseguir con todo ello sería que ambos grupos estableciesen un clima de trabajo acogedor y que ambos equipos tomen iniciativa por mostrar participación y ganas de aprender nuevas experiencias, tomando en cuenta así la competencia de “aprender a aprender”.

Como ya hemos hablado anteriormente, tanto los objetivos didácticos sobre el proyecto como la propuesta educativa a tratar no se han cumplido del todo, ya que un grupo muestra más iniciativa y toma de decisiones a la hora de debatir sobre las cinco películas, mientras que el otro equipo es totalmente lo contrario. No cumplen con ninguno de los ítems que aparecen reflejados en los objetivos. Por esta razón, no se puede decir ni verificar que el proyecto grupal llevado a cabo en el curso de 5º de Primaria haya sido un éxito, pero sí que se puede decir al respecto que este trabajo ha llevado tiempo prepararlo y han colaborado los jefes de coordinación de 3º ciclo de Educación Primaria, siendo los docentes responsables de la materia específica de “Valores Sociales y

Cívicos”. De la otra manera, con los contenidos si que podemos asegurar que se han llevado a cabo en todo momento, se ha trabajado con la asignatura de “Valores Sociales y Cívicos” los aspectos relacionados con los valores, las conductas de los diferentes personajes, así también como la identificación de los personajes. Todos los contenidos que se han impartido en la materia caben decir al respecto que se han tomado en cuenta en la página oficial donde aparece resuelto el Boletín Oficial de Cantabria (BOC), siendo el decreto 27/2014.

Como conclusión a todo esto, este proyecto no ha sido del todo exitoso por todo lo comentado en anteriores párrafos. A pesar de ello, este taller les sirve a los niños para trabajar con las emociones y para que establezcan un vínculo de apego y de seguridad tanto dentro como fuera del aula. Por tanto, es esencial que ellos visualicen este tipo de películas, para que comprendan que muchas veces, la figura del malo no tiene porque ser benévola, si no todo lo contrario. Puede que muestre otro rol del que realmente nosotros creemos y pensamos. Cosa que pasa también al revés, consideramos que los que ejercen la figura tranquila y buena siempre van a ser los más queridos, pero, como suele decir el refrán “ni el bueno es tan bueno, ni el malo es tan malo”.

## Unidad didáctica (6º de Primaria)

Esta unidad o secuencia didáctica vamos a trabajarla mediante el uso de dos materias escolares, una troncal que es “Lengua Castellana y Literatura”, y una específica “Valores Sociales y Cívicos”, que va a ser el culmen de este proyecto. El curso a tener en cuenta será 6º de Primaria (3º ciclo), ya que a partir de ese tramo de edad comienzan a comprender y a interpretar correctamente los mensajes y valores que se esconden en las películas.

Antes de empezar con la Unidad Didáctica, conviene señalar tanto los objetivos como los contenidos curriculares del BOC, donde vamos a extraer la información para desarrollar esta secuencia.

En cuanto a “Valores Sociales y Cívicos”, vamos a extraer los siguientes contenidos y objetivos:

- Contenidos curriculares del BOC
  - Utilización adecuada y correcta de las Nuevas Tecnologías.
  - Publicidad: su influencia en el consumo. Publicidad y Nuevas Tecnologías.
- Objetivos curriculares del BOC
  - Emplear las nuevas tecnologías, desarrollando valores sociales y cívicos y enjuiciando críticamente contenidos del entorno digital.
  - Analizar críticamente la influencia de la publicidad sobre el consumo, utilizando las nuevas tecnologías.

En cuanto a “Lengua Castellana y Literatura”, vamos a extraer los siguientes contenidos y objetivos:

- Contenidos curriculares del BOC
  - Comprensión de textos orales según su tipología: narrativos, descriptivos, informativos, instructivos y argumentativos. Sentido global del texto. Ideas principales y secundarias. Ampliación de vocabulario. Bancos de palabras.
  - Valoración de los contenidos transmitidos por el texto. Deducción de las palabras por el contexto. Reconocimiento de ideas no explícitas. Resumen oral.

- Audición y reproducción de textos breves sencillos que estimulen el interés del niño.
- **Objetivos curriculares del BOC**
  - Comprender el sentido global de los textos orales según su tipología: narrativos, descriptivos, informativos, instructivos y argumentativos.
  - Comprender textos orales según su tipología: narrativos, descriptivos, informativos, instructivos y argumentativos.

Una vez analizados tanto los objetivos como los contenidos curriculares, es el turno de extraer los objetivos que me gustaría extraer sobre la Unidad Didáctica. Estos serían:

- Visualizar fragmentos de películas donde se vean claros los valores que ejercen los protagonistas.
- Extraer los valores tanto positivos como negativos de los personajes que aparecen en los largometrajes.
- Reflexionar sobre los valores que hemos encontrado en las películas y debatirlo en grupo.

Para la realización de este proyecto, quiero centrarme en dos metodologías. Estas serían el **aprendizaje cooperativo** y el **aprendizaje basado en el pensamiento**. En primer lugar, con el método de aprendizaje cooperativo queremos que los alumnos trabajen en grupo y que todos ellos visualicen fragmentos de películas tanto reales como de animación para poder sacar todos los valores tanto positivos como negativos posibles. Esta tarea ayudará a que toda la clase participe y tome decisiones grupales, dos de las principales intenciones que se pretenden sacar de contexto con este proyecto educativo. En segundo lugar, recalcar la importancia del aprendizaje basado en el pensamiento, donde los niños tendrán que razonar y adquirir habilidades cognitivas para extraer los diferentes valores, además de trabajar ejercicios de comprensión lectora para interpretar los mensajes que nos están transmitiendo los diferentes personajes.

## Horario Escolar

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:30/9:25	Matemáticas	Lengua	Matemáticas	Matemáticas	Lengua
9:25/10:20	Lengua	Valores Sociales y Éticos	Inglés	Lengua	Matemáticas
10:20/11:15	Inglés	Matemáticas	Ciencias Naturales	Música	Ciencias Sociales
11:15/11:45	R	E	C R	E	O
11:45/12:40	Valores Sociales y Éticos	Educación Física	Lengua	Ciencias Naturales	Música
12:40/13:35	Música	Ciencias Sociales	Valores Sociales y Éticos	Francés	Educación Física
13:35/14:30	Francés	Ciencias Naturales	Ciencias Sociales	Educación Física	Inglés

Como principales actividades, vamos a tener en cuenta tres, dos para la materia de “Valores Sociales y Éticos” y una para “Lengua Castellana y Literatura”. Estas tareas van a ser grupales, contando con un total de 16 estudiantes de 6º de Primaria, haciendo 4 grupos de 4 personas cada uno. La duración de este proyecto será de una semana, correspondiendo un total de 5 días lectivos, ya que esta propuesta didáctica no se realizará en horario fuera del centro escolar.

CUADRO DEL PROYECTO SEMANAL	
Lunes	Visionado de películas y debate sobre ello (1h)
Martes	Búsqueda de valores (2h)
Miércoles	Obra de teatro (2h)
Jueves	Glaciario (1h)
Viernes	Glaciario (1h)

Comenzando la semana, el lunes y el martes, los niños visualizarán una serie de fragmentos breves de varias películas de animación. Esta actividad se titula “¿Qué nos quieren transmitir las películas?”. Esto conllevará un total de 3 horas si juntamos lunes y martes. Asimismo, el lunes veremos tres fragmentos de películas actuales y un pequeño debate que conllevará un total de 1 hora. El martes procederán a escribir por equipos los valores más característicos que

aparezcan en los fragmentos de películas mostradas, siendo un intervalo de 2h, juntando una clase de “Valores Sociales y Éticos”, y otra de “Lengua Castellana y Literatura”.

El primer día de la semana (lunes), veremos los siguientes clips mostrados con el link:

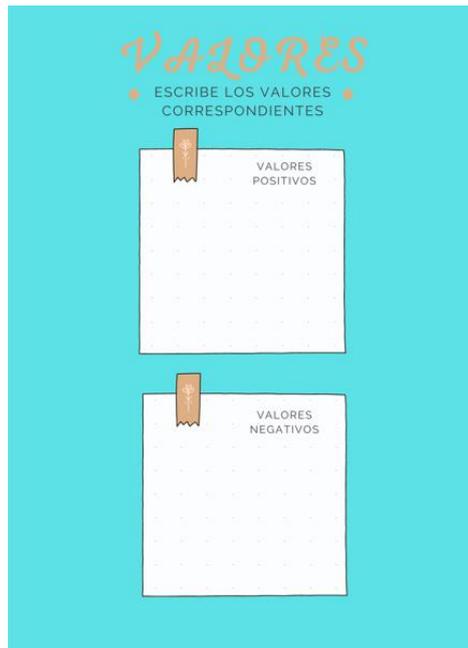
- Toy Story 3: “El vertedero”:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Yt7AErVwvak>
- Shrek 3: “Entrada al castillo Far Far Away”:  
<https://www.youtube.com/watch?v=yt-dRC5FIjo>
- Buscando a Dori: “Busca la salida”:  
<https://www.youtube.com/watch?v=z9pr188FexQ>

Cuando hayan visualizado estos clips cortos, entonces el docente procederá a realizar un debate haciendo una serie de preguntas que tengan que ver con lo que han estado viendo. Algunas de las cuestiones a tratar con las tres películas son:

- ¿Qué podéis comentarme sobre este fragmento?
- ¿Cuáles son los elementos clave que habéis identificado?
- ¿Crees que aparecen más valores positivos que negativos o viceversa?
- ¿Qué haríais vosotros si fueseis los personajes de estos fragmentos?, ¿actuaríais igual que ellos?, ¿por qué?

Con este pequeño discurso dentro del aula podrán abrirse y participar mucho más, de este modo, es más fácil comenzar con la visualización de vídeos o fragmentos de películas para luego así hacer una pequeña charla para comprobar de antemano si han captado la idea de cada vídeo.

El martes, siguiendo el mismo patrón que el lunes, tendrán que juntarse los equipos para escribir los valores tanto positivos como negativos que hayan localizado en los tres fragmentos correspondientes. Para ello, usarán una plantilla como la siguiente:



Para la segunda actividad, esta se va a titular “creación de un doblaje”. Esta tarea consiste en visualizar los fragmentos seleccionados y crear un diálogo propio, es decir, hecho por ti. Este ejercicio práctico llevará una duración de 2 horas, y se realizará de forma grupal. Para ello, tomaremos como ejemplo, el primer “clip” de “Toy Story 3” en el vertedero, escribiendo un diálogo extenso, similar a una obra de teatro. El ejemplo es el siguiente:

*(De repente, todos los juguetes son arrojados al vertedero. Todos ellos estaban asustados y temían la muerte)*

Woody: ¡Oh, no! Que alguien me saqué de aquí.

Dinosaurio Rex: ¡SOCORRO! Me caigo.

Jess: Chicos, ¿qué hacemos? Cada vez vamos más hacia abajo.

Buzz: Lo mejor que podemos hacer es estar todos juntos y darnos la mano (*todos se unen y se dan la mano*). Confíad en mí.

*(Después, aparece un gancho de grúa y libera a los juguetes)*

Todos: ¡Marcianos, nos habéis salvado la vida! Gracias, gracias y gracias.



Además de este pequeño fragmento, analizarán e interpretarán los otros dos vídeos, aportando un diálogo similar a una obra de teatro. Con esta actividad, fomentamos la comunicación y el lenguaje tanto oral como escrito.

Para la tercera actividad, esta la vamos a denominar “el glaciar”. Esta tarea consiste en fotocopiar 4 fichas de un glaciar, que lo separaremos en dos partes. Por un lado, la parte visible del glaciar donde incluiremos los valores positivos de un personaje de los tres fragmentos mostrados; y la parte subterránea añadiremos los valores negativos. Esta actividad se realizará de forma grupal también, y emplearemos como materiales didácticos unos rotuladores permanentes y una funda de plástico donde meteremos la ficha del glaciar, para que cada grupo escriba los valores positivos y negativos de cada personaje principal mostrado. Antes de empezar con esta tarea, el docente dirá un nombre de un personaje al azar, y tendrá un tiempo cada equipo de 10 minutos para escribir en el glaciar los valores mostrados.

Nombre del personaje:  
\_\_\_\_\_



Valores positivos

Valores negativos

Escribe los valores positivos y negativos en este glaciar. En la parte visible, se coloca los valores positivos, y en la parte subterránea los valores negativos

Sobre la evaluación, el docente calificará de manera cualitativa. Valorará este trabajo mediante un rúbrica de evaluación con ítems a desarrollar como los siguientes:

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE ESTE PROYECTO		
¿Ha mostrado el alumnado interés por querer trabajar este proyecto?	SI	NO, ¿por qué?
¿La comunicación en cada equipo ha sido buena?	SI	NO, ¿por qué?
¿La participación de todos los alumnos ha sido activa?	SI	NO, ¿por qué?
¿Consideras que este equipo ha trabajado correctamente?	SI	NO, ¿por qué?

Esta tabla evaluativa que estáis viendo a continuación será evaluada por el docente, donde tendrá que rellenar cuatro preguntas respondiendo si o no. En el caso de que la respuesta sea no, tendrá que explicar porque no está de acuerdo con la cuestión planteada, y si se podría mejorar esto si se vuelve a realizar otro proyecto cooperativo.

En cuanto a la evaluación del alumnado, estos rellenarán una ficha donde responderán a una fórmula de preguntas para valorar el trabajo realizado. Estas cuestiones son a desarrollar y tendrán que ser claros y sinceros en todo momento. Con este método de evaluación, el docente pretenderá que los estudiantes sean justos y muestren sus puntos de vista sobre este trabajo grupal. La ficha o rúbrica de evaluación es la siguiente:

## AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Nombre:

Apellidos:

Curso:

¿Qué te ha parecido este proyecto?

¿Qué es lo que más te ha gustado trabajar?, ¿y lo que menos?

¿Alguna vez te habías imaginado analizar con detalle varias películas?

¿Recomendarías este proyecto a otros compañeros?, sí es así, ¿por qué?

## APA (REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS)

Amorós, A. (2013). *El cine de animación, transmisor de marcas y valores culturales*. Historia y Comunicación Social, págs. 75-81. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es>

Blue Pixel Animation (2017). *Identidad visual corporativa de 20th Century Fox*. Recuperado de: <https://bluepixelanimation.wordpress.com/2017/12/13/identidad-visual-corporativa-de-20th-century-fox/>

Cañal, P. (2005). *La innovación educativa*. Sociedad, cultura y educación. Recuperado de: <https://books.google.es/>

Carreras, C. (2005). *La identificación de roles de equipo en Warner Bros Park*. Capital Humano. N°187, págs. 24-38. Recuperado de: <http://pdfs.wke.es/2/4/9/2/pd0000012492.pdf>

Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Recuperado de: <https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=269550>

Domingo, J. (2008). *El aprendizaje cooperativo*. Cuadernos de Trabajo Social, vol. 21, págs. 231-246. Recuperado de: [www.ucm.es](http://www.ucm.es)

Frwiki (2022). *Imágenes Paramount*. Recuperado de: [https://es.frwiki.wiki/wiki/Paramount\\_Pictures#Organisation\\_de\\_la\\_soci%C3%A9t%C3%A9](https://es.frwiki.wiki/wiki/Paramount_Pictures#Organisation_de_la_soci%C3%A9t%C3%A9)

González, P. (2012). *La presencia de nursery rhymes y Disney en Shrek y Shrek 2*. El papel de intertextualidad en DreamWorks. Universidad de Zaragoza. Recuperado de: <https://887-Texto%20del%20articulo-1737-1-10-20190617.pdf>

Miller, G. (2006). *Happy Feet*. Warner Bros.

MineDuc (2022). Recuperado de: <https://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/3o%20Recursos%20Digitales%20TS%20BY-SA%203.0/PROYECTOS%20INTEGRADOS/U12%20proyecto%2012%20educaci%C3%B3n.pdf>

Paredes, E. (2010). *El cine en el currículum de Educación Primaria. Propuesta metodológica para educar en valores y formar a espectadores críticos*. Universidad de Sevilla, págs. 35-58. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/76122>

Pereira, C. (2006). *Los valores del cine de animación*. Propuestas pedagógicas para padres y educadores. PPU. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es>

Porto, L. (2010). *Socialización en la infancia en películas de Disney Pixar y DreamWorks PDI: Análisis de modelos sociales en la animación*. Facultad Ciencias de la Información, págs. 2-17. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3632429>

RAE (2022). Recuperado de: [www.rae.es](http://www.rae.es)

Rodríguez, D. (2015). *El imperio Disney: la clave de su éxito*. Universidad de Málaga, págs. 4-29. Recuperado de: <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/11409/TFG%20DIANA%20Imperio%20Disney%20La%20clave%20de%20su%20%C3%A9xito.pdf?sequence=1>

Saldanha, C. (2017). *Olé, el viaje de Ferdinand*. 20th Century Fox.

Stanton, A. (2003). *Buscando a Nemo*. Walt Disney Pictures.

Thompson (2008). *Definición de comunicación*. Recuperado de: <https://www.promonegocios.net/comunicacion/definicion-comunicacion.html>

Adamson, A.; Jenson, V. (2001). *Shrek*. DreamWorks Animation SKG.

Coffin, P.; Renaud, C. (2010). *Gru, mi villano favorito*. Universal Pictures.

González, M.C.; Martínez, E. & Pereira, C. (2018). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas. Educación Infantil y Familia, págs. 99-117. Recuperado de: <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/5596>

Martin, A. & Rodríguez, S. (2015). *Motivación en alumnos de Primaria en aulas con metodología basada en proyectos*. *Revistas de estudios e investigación en psicología y educación*, vol. nº1. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/855f/28c44ebe882dd1338e5846addc8f80e4ffa9.pdf>