

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL INFANTIL ESPAÑOLA: ‘POCOYÓ’ Y ‘JELLY JAMM’ COMO REFERENTES DE SERIES DE ANIMACIÓN EDUCATIVAS PARA EL 2º CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

SPANISH CHILDREN'S AUDIOVISUAL PRODUCTION: 'POCOYÓ' AND 'JELLY JAMM'
AS REFERENTS OF EDUCATIONAL ANIMATION SERIES FOR THE 2ND CYCLE
OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Irene Melgarejo Moreno

imelgarejo@ucam.edu  <https://orcid.org/0000-0001-9102-905X>

María del Mar Rodríguez Rosell

mmrodriguez@ucam.edu  <https://orcid.org/0000-0003-0837-8473>

Universidad Católica de Murcia



Para citar este trabajo: Melgarejo Moreno, I. y Rodríguez Rosell, M. M. (2019). Producción audiovisual infantil española: 'Pocoyó' y 'Jelly Jamm' como referentes de series de animación educativas para el 2º ciclo de Educación Infantil. *index.comunicación*, 9(3), 237-260.

Resumen: En los últimos años las series de animación infantiles de producción española tienen un carácter destacado en las parrillas televisivas mundiales. Las cifras de audiencia y el éxito obtenido, no sólo en España sino en todo el mundo, posicionan a *Pocoyo* (La 2, 2005-2011) y *Jelly Jamm* (Cartoonito, 2011-2013) como contenidos líderes; la primera se distribuye en más de 150 países y la segunda ha sido estrenada en 130 países y vendida en 150. Animaciones educativas no formales que bien podrían ser extrapolables a ámbitos socioculturales formales, como puede ser el escolar. Con esta investigación se realiza un análisis de contenido de los capítulos correspondientes a la primera temporada de ambas series, para asociarlas al currículum del 2º ciclo de Educación Infantil, de tal forma que se permita el trabajo de las áreas y contenidos a través del uso del producto audiovisual dentro de los contextos escolares. No sólo la naturaleza del producto de televisión y el género educativo al que pertenecen las hace idóneas para ser implementadas en las aulas, sino que nos encontramos ante productos que podrían ser propuestos como recursos didácticos para la promoción de la alfabetización mediática desde los primeros años escolares. **Palabras clave:** animación; audiovisual; currículum; educación; infancia; televisión.

Abstract: In recent years, Spanish production children's animation series have become prominent in programming grids around the world. Audience figures and success, not only in Spain but worldwide, position *Pocoyo* (La 2, 2005-2011) and *Jelly Jamm* (Cartoonito, 2011-2013) as leading content. The former is distributed in more than 150 countries and the latter has been released in a total of 130 countries and sold in 150. Non-formal educational animations that could well be extrapolated to formal sociocultural fields, such as that of schools. With this research, a content analysis of the chapters corresponding to the first season of both series is carried out, to associate them with the curriculum of the 2nd cycle of *Educación Infantil* (Early Childhood Education), so that the work of the areas and contents is allowed through the use of audiovisual product within school contexts. Not only does the nature of the television product and the educational genre to which they belong make them suitable for classroom implementation, but we also face products that could be proposed as educational resources for the promotion of media literacy since the early school years. **Keywords:** Animation; Audiovisual; Curriculum; Education; Childhood; Television.

1. Introducción

El medio televisivo se presenta como un aliado eficaz para los procesos de enseñanza/aprendizaje. Hoy en día, la televisión es un agente más de socialización a lo largo de todo el ciclo vital de individuo. En este sentido, Cabero (2000) ya señalaba que «los alumnos cuando están expuestos a programas de televisión aprenden contenidos, adquieren valores y modifican sus patrones conductuales», idea ésta que también ha sido trabajada por otros autores (González-Pienda, Núñez, González-Pumariega, y García, 1997; Aguaded, 1998; González-Sicilia, 2002; Del Moral, 2010). La televisión se muestra como un medio para la transmisión cultural y social, además de enriquecer los conocimientos que incluso son fácilmente asociables a los contenidos del currículum educativo. Es el caso del objeto de estudio que nos atañe, las series infantiles de animación educativas *Pocoyó* y *Jelly Jamm* que no forman parte del sistema escolar formal, pero los contenidos que ofrecen son de interés educativo y didáctico. Para su utilización, el docente sólo debe diseñar un programa didáctico donde las incluya como recurso audiovisual educativo, y conseguir así formar a los más pequeños. Los recursos televisivos o audiovisuales no didácticos, como las series de animación infantil que nos ocupan, tienen, como ya mencionaba Joan Ferrés (1998), diversos componentes ventajosos para su empleo dentro del sistema educativo:

Suele ser motivador; suele proceder de entidades que tienen muchas posibilidades técnicas, económicas y profesionales; y, sobre todo, permite tender un puente entre la escuela y la sociedad; si este material se integra en un contexto reflexivo y crítico, se prepara a los alumnos para que sepan adoptar estas actitudes cuando lo consuman fuera del aula.

El consumo que los menores hacen de la televisión sigue siendo muy alto, es una de las alternativas de ocio que se encuentra en sus vidas y, por ello, no se entiende que la vida cotidiana del niño diste tanto de su vida escolar, donde la televisión tiene una escasa presencia pese a ser «el primer medio audiovisual con fines educativos (...) que está ligado a la escuela prácticamente desde sus inicios como medio cultural y de entretenimiento» (González-Sicilia, 2002: 17-18). En este sentido, «aprovechar las posibilidades didácticas de este medio como recurso didáctico está condicionado a la capacidad que tengan los chicos/cas de 'saber ver el medio', esto es, de tener las 'competencias' y habilidades para captar el lenguaje audiovisual en todas sus dimensiones (Aguaded, 2005: 52). No podemos olvidarnos del gran poder sensorial, emocional e incluso de fascinación que suscita toda imagen audiovisual y cuyo potencial puede ser aprovechado, de tal forma, que el sistema educativo debe ser comprensivo en este sentido y «aprovechar el placer y la emoción para llegar a la racionalidad. No negar la magia, el placer y la emoción, sino aprovecharlos, canalizarlos hacia actitudes de gradual distanciamiento, de confrontación, de análisis, de reflexión...» (Ferrés, 1994), pues es precisamente la imagen audiovisual «con la variabilidad de datos, textos e imágenes y la dinámica de los efectos sonoros, movimiento y ritmo» (Mendoza, Marín, Tirado, 2015: 39) la que determina el grado de atención del individuo ante tales estímulos. Por lo tanto, *Pocoyó* y *Jelly Jamm* son productos audiovisuales cuyas características y contenidos pueden encontrar

similitud con lo estipulado en el currículum del 2º ciclo de Educación Infantil, y se convertirían así en instrumento para el trabajo de las diferentes áreas y bloques contempladas por el currículum educativo, así como para trabajar aquellas habilidades que se desprenden de la alfabetización mediática (específicamente de los relacionados con los lenguajes audiovisuales) gracias a la naturaleza narrativa audiovisual que presentan este tipo de seriales infantiles.

2. 'Pocoyó' y 'Jelly Jamm' como producto audiovisual infantil educativo

Basándonos en lo expuesto por diferentes autores (Barroso, 1996; Sánchez, 2002; Tur, 2003; Carenzio, 2005; Crescendi, 2010) tenemos en cuenta para este estudio variables que obedecen a distintos criterios de análisis; si se atiende al género y al formato *Pocoyó* y *Jelly Jamm* son muy similares entre sí; nos encontramos ante dos series de animación infantil con un carácter predominantemente didáctico, ya que en los capítulos que conforman ambas series están presentes las enseñanzas que intentan promover el desarrollo de los niños tanto al nivel cognitivo como al nivel emocional. De hecho, consideramos que los contenidos abordados por ambas series bien podrían vincularse al ámbito de la educación formal, en concreto al 2º Ciclo de Educación Infantil, por ser éste el público potencial al que va dirigida la serie y por las múltiples características que se analizan a lo largo de este estudio.

Los productos educativos infantiles por sí solos no funcionan, sino que necesitan alimentarse de otros géneros o formatos para conseguir el éxito. De este modo, para conseguir llegar a los más pequeños nos encontramos con historias cortas y ficionadas donde lo que predominan son las acciones de los personajes. Así, las historias tienen una estructura narrativa lineal clásica —planteamiento, nudo y desenlace—. De hecho, en *Pocoyó* se manifiesta fuertemente la presencia de un narrador que hace progresar la historia y refuerza las enseñanzas, mientras en *Jelly Jamm* nos encontramos con gran refuerzo de las enseñanzas en los desenlaces de los capítulos a través de canciones. Estaríamos ante la típica moraleja del cuento literario traspasada al ámbito del audiovisual para potenciar al máximo el carácter educativo a través de la pequeña pantalla. La ficción viene acompañada de un elemento fundamental en las producciones para niños como es la música, que se hace presente en ambas series. De este modo, el género musical también está presente, no se manifiesta como un musical al cien por cien donde en los diálogos imperan las canciones, pero sí se convierte en un elemento importante en determinados momentos de la trama narrativa audiovisual. Así, la música en *Jelly Jamm*, por ejemplo, podríamos incluso entenderla como el *leitmotiv* de la serie, el motivo central de la producción, pues la concepción de la misma gira en torno al universo de la música. Si pensamos en el ámbito educativo, en los ciclos de infantil la música se utiliza como un elemento motivador que, por sus características, permite al niño interiorizar los contenidos y conceptos difíciles de las materias, sin apenas darse cuenta. En este sentido, las canciones de las series que ocupan este estudio se convierten en un refuerzo de los aspectos tratados en los episodios.

El entretenimiento es fundamental en los contenidos televisivos para niños, de hecho, en *Pocoyó* y *Jelly Jamm* también están presentes algunas de las cualidades de este género. Entretener es divertir, pero también hacer algo más llevadero. Así, el género entretenimiento es

muy polivalente y es combinable con otros géneros e incluso con los formatos; por tanto, en ambas series encontramos las dos funciones principales del entretenimiento: divertir y entretener. En el caso de los contenidos televisivos, debemos romper con la idea preconcebida de que los productos educativos invitan al aburrimiento, si lo que se desea es incluir al público infantil. Es imprescindible que el niño no vea el contenido sólo como algo educativo, sino que encuentre en él los aspectos necesarios para cubrir ciertas inquietudes a la vez que está entretenido y se divierte. De esta forma, *Pocoyó* y *Jelly Jamm* consiguen compaginar muy bien ambos componentes, el educativo y el del entretenimiento. Son series dinámicas, visualmente atractivas y que consiguen colar muy bien los contenidos educativos a lo largo de las historias.

Pese a entender ambas series con base en los cuatro géneros aquí justificados, atenderemos al género educativo por ser el principal y el que predomina en todos los episodios, aunque necesita de las cualidades de otros géneros como el musical, el de ficción y el de entretenimiento para conseguir funcionar en una audiencia infantil.

La técnica de la animación es predominante en las producciones televisivas destinadas a la infancia, pero esto no implica que todas las series de animación tengan que ser exclusivamente para la infancia. Debemos remarcar que, como ya enunciaba Martínez Barnuevo (2009), la animación puede tomar diversas formas y formatos tomando como base el tipo de producción. Si atendemos a las series de televisión «se puede crear dibujando a lápiz o moldeando por ordenador, con recortables o con arena, e incluso rayando un negativo con un punzón». En este sentido, tampoco podríamos hablar de un género sino más bien de una técnica que permite abarcar todos los géneros, entre ellos el educativo como ocurre en el caso de *Pocoyó* y *Jelly Jamm*, series creadas en animación por ordenador, lo que incluso las hace más atractivas al ojo del niño, con formas más reales, colores más vivos, efectos especiales, etc., ya que hoy en día, debido al auge de los videojuegos (donde predomina la animación), los menores están más acostumbrados a este tipo de técnicas. De hecho, dibujos animados «clásicos» como *La abeja Maya* (TV Asahi, 1975-1976) o *Heidi* (Fuji TV, 1974-1974), han sido reconvertidos a la técnica de la animación por ordenador. De esta forma, quedaría justificada la inclusión del formato dibujos animados a la hora de definir la naturaleza de estos dos productos.

Hablamos del formato serie de televisión en base a la secuencialidad temporal de la misma, ya que se presenta en episodios o capítulos de unidades temáticas cerradas, donde lo único que se mantiene en el tiempo son los personajes y los roles que presentan, y no así la trama narrativa que acaba y concluye en un mismo episodio. Por tanto, estamos ante pequeñas historias que dan comienzo y finalizan en un solo capítulo. Así, el hilo conductor de la serie no es tanto la historia sino los propios personajes, Pocoyó y sus amigos y los personajes que conforman el planeta de Jammbo; Bello y sus amigos, en la serie *Jelly Jamm*. Puesto que entendemos la serie como formato, y nos encontramos ante un público infantil de corta edad (de 3 a 6 años), los episodios deben amoldarse a una duración concreta para hacer frente a las características de la 'inteligencia filmica', ya trabajada por De Andrés Tripero (2006) y que definía como el proceso del desarrollo psicológico y cognitivo del menor por el que éste es capaz de asimilar y entender de forma óptima lo que los medios de comunicación le quieren transmitir o enseñar a través de sus mensajes. De esta forma, ambas series presentan una duración aproximada de 10 minutos

que persigue la máxima atención del niño, ya que una permanencia temporal mayor sería inviable dada su capacidad de atención reducida a estas edades.

Tabla 1. Naturaleza del producto audiovisual infantil.

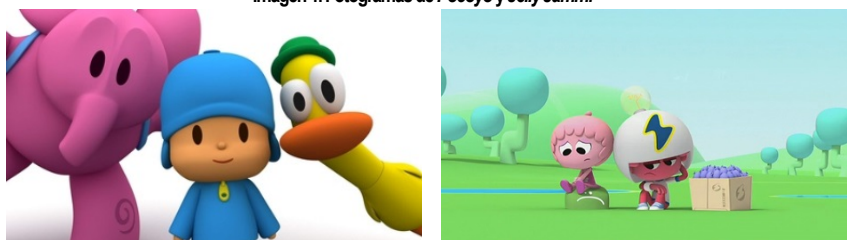
Pocoyó					
Género	Subgénero	Formato	Técnica	Target	Duración
Educativo Musical Ficción Entretenimiento	Infantil	Dibujo animado Serie	Animación	2 a 5 años	Aprox. 7 min.

Jelly Jamm					
Género	Subgénero	Formato	Técnica	Target	Duración
Educativo Musical Ficción Entretenimiento	Infantil	Dibujo animado Serie	Animación	4 a 6 años	Aprox. 11 min.

Fuente: elaboración propia.

El escenario también es característico de los productos audiovisuales que presentamos. En el caso de *Pocoyó* encontramos un fondo blanco que permite al niño centrar la atención en las acciones de los personajes. No obstante, el que el fondo de *Pocoyó* sea neutro es pura casualidad, ya que la falta de presupuesto les hizo a los creadores optar por este tipo de fondo para abaratar costes (Alberto Gontan, 2014). De esta forma, el niño mentalmente podría recrear este espacio abierto que presenta la serie a través de los elementos accesorios que se introducen para dar vida a las historias. En cuanto a *Jelly Jamm*, encontramos diversidad de escenarios: los fondos están más trabajados y atienden a un planeta totalmente inventado, donde aparecen elementos y seres fantásticos propios del lugar. Si bien, tanto fondo como formas utilizan colores vivos y primarios lo que puede permitir una mejor asimilación de las formas y los espacios por parte del menor. Sin embargo, en ambas series existe un predominio de formas básicas, aspecto que se traslada incluso a los cuerpos de los personajes.

Imagen 1. Fotogramas de *Pocoyó* y *Jelly Jamm*.



Fuente: web oficial <https://www.pocoyo.com/>

En cuanto a los personajes y sus roles, destaca en todos ellos la unidad. En ambas series se nos presenta un personaje principal, Pocoyó y Bello respectivamente, que vivirán junto a sus amigos diversas aventuras. Pocoyó se nos presenta como un niño pequeño con afán por descubrir el entorno que le rodea; dado que las formas que predominan en la construcción de su figura son muy básicas, se puede destacar la expresividad del rostro, ya que están muy bien trabajadas las emociones que siente el niño a lo largo de las historias. Los movimientos de Pocoyó también son arcaicos, típicos de un niño de Educación Infantil que está en pleno desarrollo psicomotriz. El lenguaje que emplea Pocoyó es básico, casi no habla, lo que predomina es el lenguaje no verbal (corporal y expresivo), frente al lenguaje verbal del personaje protagonista. Estos aspectos hacen de Pocoyó un personaje singular que produce empatía con el receptor infantil, ya que puede sentirse fácilmente identificado con el personaje a través de sus múltiples características que son las propias de un niño de entre 3 a 6 años. En *Jelly Jamm*, Bello representa a un niño, de ahí que sea algo inquieto, juguetón y despierto a la hora de descubrir el mundo que le rodea. La pandilla de amigos que interactúa a lo largo de la serie con este personaje se muestra fundamental para el desarrollo de la trama narrativa audiovisual, ya que destaca el concepto de grupo de iguales. A diferencia de Pocoyó, que está dando los primeros pasos en su afán por conocer el mundo, Bello es más experimentado y no necesita tanto del guía adulto para llevar a cabo acciones (narrador en *Pocoyó*), sin embargo, sí que encontramos diversas figuras 'adultas' entre las que podemos destacar al personaje de Mina (científica) que ayuda a resolver con su sabiduría y experiencia determinados conflictos.

Tanto el lenguaje oral como el corporal también es característico de esta serie de producciones infantiles. Encontramos un lenguaje cuidado, sencillo, claro, conciso y amigable, de construcciones expresivas donde no se excede la subordinación con el fin de dejar bien claras las ideas que se le desean transmitir al niño a través del diálogo de los personajes. Debemos pensar que en la etapa de los 3 a 6 años el niño continúa su proceso de adquisición del lenguaje; el lenguaje oral consigue su total fundamentación con el complemento del lenguaje corporal, las expresiones del rostro, incluso a veces los movimientos consiguen mayor expresividad y significación que el propio lenguaje hablado. En realidad, a estas edades los niños tienden a fijar su atención en los rostros y en el movimiento del cuerpo. De ahí que todos los movimientos sean muy cuidados y vayan en consonancia con el progreso de las historias narrativas. Ligado a estos aspectos aparece la selección de los elementos que conforman el lenguaje audiovisual; por ejemplo, si pensamos en la tipología de planos no es de extrañar el uso acentuado de los primeros planos y de los planos generales para centrar la atención en los personajes, que en el caso de *Pocoyó* predomina sobre el contexto o ambiente donde se desenvuelve la acción. Se consigue así una mayor significación dentro de la estructura narrativa audiovisual, se refuerzan las acciones y la transmisión del mensaje oral.

Consideramos que todos estos aspectos son los que contribuyen a generar la naturaleza audiovisual de *Pocoyó* y *Jelly Jamm* como productos televisivos destinados a la infancia y, como tal, los definen. De esta forma, tomándolos como referencia podríamos elaborar una pequeña y singular definición:

Producto audiovisual infantil educativo es aquel que atiende a diversas variables —género, formato, público potencial, receptor, mensaje, técnica y calidad—. De todas ellas, predomina el receptor y la construcción del mensaje, que atenderá a las necesidades del público. A las características generales de todo producto televisivo infantil de animación y a las variables que son signo de calidad. De este modo, producto audiovisual infantil educativo es aquel producto que se dirige a un *target* infantil, en este caso concreto, niños de entre 3 a 6 años, cuyas temáticas giran en torno al ámbito de la educación o son extrapolables al mismo y están relacionadas con el mundo que envuelve al infante; de ahí que para su construcción se tenga que atender a aspectos del desarrollo psicológico del niño, a la ‘inteligencia filmica’ y al currículum escolar del 2º ciclo de Educación Infantil, ya que marcarán todo el proceso formal y narrativo de confección de los mensajes audiovisuales, con el fin de atender a las necesidades del menor.

En definitiva, y aunque en estas líneas se atiende a la naturaleza audiovisual del producto educativo infantil de televisión, no debemos olvidar que *Pocoyó* y *Jelly Jamm* constituyen un ejemplo claro de lo que se ha denominado estrategia 360º que «desarrolla un producto cuya narrativa se extiende a través de múltiples plataformas para conseguir diferentes ‘puntos de entrada’ a la historia. Es lo que se conoce como narrativa ‘transmedia’» (Martínez-García, 2012: 184). Por tanto, el producto televisivo en sí hay que entenderlo desde la globalidad de los nuevos modelos narrativos, en concreto del transmedia, lo que enriquecería los procesos de enseñanza/aprendizaje con el niño, ya que podemos reforzar el puro contenido televisivo con otros de la misma línea (juguetes, libros, videojuegos, canciones, redes sociales, etc.) como concepción de la sociedad multipantalla en la que han sido producidas ambas series de animación. Incluso, podríamos abrir, a través del trabajo en el aula con lo transmedia, un nuevo campo que haría frente a las críticas vertidas por algunos teóricos (Mastens, 2011; Pietschmann, 2014) sobre la falta de capacidad sociocognitivas de los niños para hacer frente al entendimiento íntegro o global de este tipo de narrativas que abogue más por el empleo creativo o experiencial que se puede derivar de este tipo de productos y sus lenguajes.

3. Metodología

Se analizan los capítulos correspondientes a la primera temporada de las series infantiles de animación *Pocoyó* y *Jelly Jamm* con el fin de poder asociar las series educativas con el currículum escolar del 2º ciclo de Educación Infantil (E.I.), de tal forma que se permita el trabajo de las áreas y contenidos a través del uso del producto audiovisual y como un primer paso hacia el trabajo de las dimensiones e indicadores de la competencia mediática desde los primeros años escolares. Para ello, se hace uso de la denominada observación descriptiva o directa y del análisis de contenido. En un primer paso, nos hemos acercado a la naturaleza del producto audiovisual para posteriormente asociar los capítulos con los contenidos del currículum del 2º ciclo de E.I.

Para poder llevar a cabo una propuesta de implementación del producto audiovisual infantil con el fin de fomentar la competencia mediática, se hace necesario un análisis previo que trate de conseguir asociar los capítulos de ambas series al currículum, de tal forma que

podamos articular una propuesta metodológica que haga más sencilla la introducción del audiovisual en las aulas de E.I., y facilite la tarea a los docentes. Debemos recordar que el análisis de contenido es uno de los métodos de investigación más utilizados en el ámbito de los medios de comunicación debido a su eficacia a la hora de analizar los productos audiovisuales o mediáticos; autores como Berelson (1952), Holsti (1969), Krippendorff (1990), Andréu (2002), López (2002) coinciden en que la finalidad del análisis de contenido radica en la descripción objetiva, sistémica y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación, de tal forma que lleve al investigador a su interpretación cualitativa a través de la descripción de los elementos, el registro, la clasificación y la categorización con el fin de dotarlos de sentido. La uniformidad del análisis, la disminución de juicios personales y subjetivos a la hora de procesar la información o los criterios definidos son algunas de las ventajas que presenta esta técnica de investigación (Martí, 2011).

Para llevar a cabo la ardua tarea de analizar el contenido asociándolo al currículo del 2º ciclo de E.I. se ha diseñado y confeccionado una ficha de análisis. Si atendemos a los criterios de medida, debemos entender cada capítulo como una unidad de análisis en su globalidad, con el fin de poder tabular los materiales categorizados a través de un registro en forma de tabla donde los diferentes capítulos de las series *Pocoyó* y *Jelly Jamm*, quedarán debidamente registrados con base a una serie de categorías definidas que garantizan la fiabilidad de la codificación. Posteriormente realizaremos su tratamiento estadístico con el fin de arrojar una serie de resultados útiles para el ámbito educativo. Atendemos a la clasificación de los usos del análisis de contenidos desarrollada por Aigeneren (1999) y, al estar ante productos audiovisuales del género educativo, se intentará definir cuál es el tema central o subtemas, es decir, estudiar las características del contenido del mensaje para tratar de asociarlo a las áreas o bloques del currículo del 2º ciclo de E.I. Es lo que Miguel Aigeneren (1999: 5) denomina como «Qué se intenta decir». Además, debemos tener en cuenta que estamos ante un procedimiento analítico estable, ya que el objeto de estudio no varía con el transcurso del tiempo al analizar episodios concretos de ambas series de televisión, que atiende al currículum escolar vigente, es decir, un documento que registra a un periodo concreto de la historia educativa. Según Aigeneren, guiado por los estudios de López-Aranguren, este aspecto otorga confiabilidad al análisis de contenido que realizamos.

Partimos de la base de que ambas series están catalogadas como educativas y destinadas a un público potencial infantil que oscila entre los 3 a 6 años aproximadamente. A partir de estos dos parámetros podemos asociarlas al ámbito de la educación infantil, concretamente el *target* es coincidente con las edades manifiestas por el currículo del 2º ciclo de E.I. La ficha de análisis contempla las áreas y bloques del dicho currículum, así como todos los capítulos de las series de animación infantil *Pocoyó* y *Jelly Jamm* para poder categorizarlos en base al currículo vigente. Además, hemos contemplado otros aspectos que consideramos relevantes para estas edades, que se entienden desde los más profundos valores, hasta las más banales canciones o bailes, ya que son elementos que bien podrían ser trabajados de forma transversal dentro de cualquiera de las áreas contempladas y que pueden ser considerados como estímulos atrayentes para mantener la atención del receptor y hacer más atractiva la información educativa. A

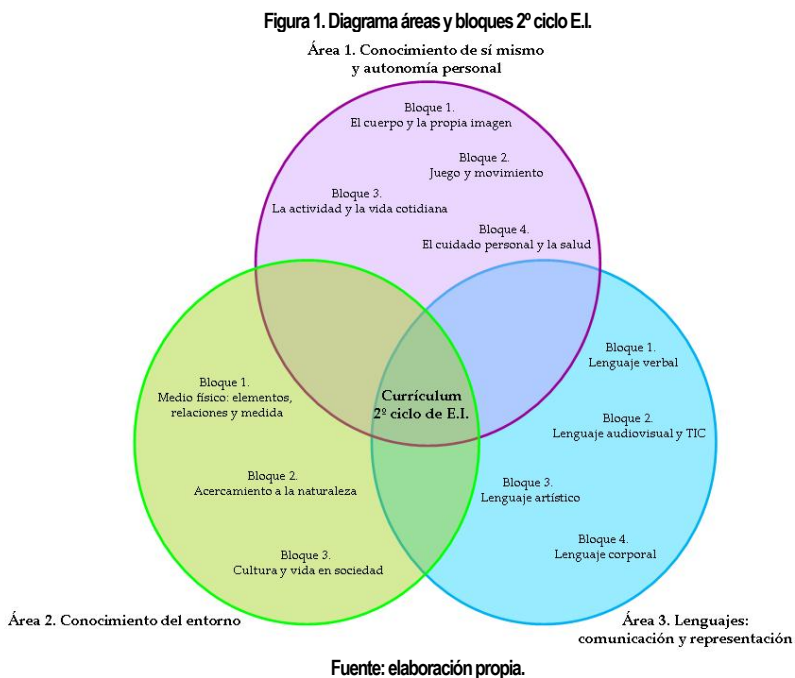
continuación, mostramos un ejemplo de la ficha que se ha confeccionado para la realización del análisis de contenido, donde se muestran los ítems o categorías contempladas y que se han tenido presentes para el desarrollo de esta investigación.

Tabla 2. Ejemplo ficha de análisis de contenido.

Currículum 2º ciclo de E.I. y Pocoyó.			
		Cap. 1 ¡Shhhh!	Cap. 2 El baile de Pocoyó
10	CONOCIMIENTO DE SI MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL		
Bloque 1	El cuerpo y la propia imagen		
Contenidos	A1.B1.C1		
	A1.B1.C2		
	A1.B1.C3		
	A1.B1.C4		
	A1.B1.C5		
	A1.B1.C6		
	A1.B1.C7		
	A1.B1.C8		
	A1.B1.C9		
Bloque 2	Juego y movimiento		
Contenidos	A1.B2.C10		
	A1.B2.C11		
	A1.B2.C12		
	A1.B2.C13		
	A1.B2.C14		
	A1.B2.C15		
	A1.B2.C16		
Bloque 3	La actividad y la vida cotidiana		
Contenidos	A1.B3.C17		
	A1.B3.C18		
	A1.B3.C19		
	A1.B3.C20		
Bloque 4	El cuidado personal y la salud		
Contenidos	A1.B4.C21		
	A1.B4.C22		
	A1.B4.C23		
	A1.B4.C24		
	A1.B4.C25		
	A1.B4.C26		
	A1.B4.C27		
	A1.B4.C28		

Fuente: elaboración propia.

En el ejemplo de la tabla sólo figura una parte de la ficha de análisis de contenido, ya que la herramienta al completo contempla las siguientes categorías que mostramos en forma de Diagrama de Venn con el fin de hacer más visual la información contenida en la ficha y mostrar así la superposición de las áreas como forma característica de la transversalidad explícita contemplada por el currículo del 2º ciclo de E.I.:



Además de las 3 áreas, en el currículo del 2º ciclo de E.I. aparecen los denominados contenidos que constituyen cada uno de los 11 bloques especificados en la tabla de análisis. En total el currículo contempla 109 contenidos repartidos en diferentes bloques, así el Área 1 está compuesta por 4 bloques y 28 contenidos; el Área 2 se constituye por 3 bloques y 32 contenidos; y el Área 3 está conformada por 4 bloques y 49 contenidos. Para que toda la información pudiese ser registrada en una misma tabla, a los contenidos se les ha asignado un código, cuyo cifrado queda representado mediante el área y el bloque al que pertenece, además se le ha asignado un número de orden. Por ejemplo, el contenido «Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación» perteneciente al Bloque 2: Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación del Área 3. Lenguajes: representación y comunicación, queda registrado de la siguiente forma: A3.B2.C90 (Área 3. Bloque 2. Contenido 90). De esta forma, la localización del contenido para la realización del análisis se hace más accesible a la hora de cumplimentar la tabla y sin perder de vista la comparativa desarrollada en el capítulo 2, ya que cada bloque está debidamente definido en base a una serie de contenidos que el

docente debe trabajar en el 2º ciclo de E.I. De tal forma, que tendremos presente todos los contenidos antes de encasillar un capítulo en un área y bloque concreto, lo que atiende al mensaje y temática trabajada en el capítulo correspondiente de las series. De tal forma, que en la parte superior horizontal de la tabla se hayan contemplados todos los capítulos que van a ser sometidos a análisis. Se ha escogido la primera temporada de ambas series en su totalidad: 52 episodios correspondientes a la primera temporada de *Pocoyó* y 26 capítulos que conforman la primera temporada de *Jelly Jamm*. Los motivos de esta elección están relacionados con el *target* de 2 a 6 años (en la gran mayoría de investigaciones sobre contenido televisivo este tipo de audiencia resulta olvidada, además, el tipo de público al que van destinadas nos permitirá poder hacer una aplicación de los contenidos en el Segundo Ciclo de la Educación Infantil); al ser series españolas nos va a permitir hacer una asociación y aplicación de los contenidos en base al currículum educativo de nuestro país que no hubiéramos podido hacer si se hubiese elegido otro tipo de series de producción extranjera; elección de un contenido que guarde relación con el género educativo; las cifras de audiencia y el éxito obtenido por estas series, no sólo en España sino en todo el mundo, las posicionan como contenidos líderes a nivel global. Se ha seleccionado la 1ª temporada de la serie *Pocoyó* (52 episodios) y *Jelly Jamm* (26 episodios), porque al barajar la posibilidad de escoger sólo una muestra representativa y no la totalidad de los capítulos, se llegaba a la conclusión de que el grado de fiabilidad de la misma sería menor.

4. Resultados y discusión

4.1 Análisis de contenido: relación entre las series y el currículum

El análisis de contenido realizado muestra la estrecha relación existente entre los contenidos que recoge el currículum del 2º ciclo de E.I. y el contenido trabajado en los capítulos correspondientes a la 1ª temporada de las series de animación infantil *Pocoyó* y *Jelly Jamm*, que forman parte del objeto de estudio de esta investigación. Los datos arrojan resultados correspondientes a las tres áreas que conforman el currículum del 2º ciclo de E.I.: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno y Lenguajes: comunicación y representación. Por bloques que atienden a las tres áreas: El cuerpo y la propia imagen; Juego y movimiento; La actividad y la vida cotidiana, el cuidado personal y la salud; Medio físico: elementos relacionales y medida; Acercamiento a la naturaleza; Cultura y vida en sociedad; Lenguaje verbal; Lenguaje audiovisual y TIC; Lenguaje artístico; Lenguaje corporal. Y por los contenidos trabajados por cada uno de los bloques correspondientes, lo que hacen un total de 110 contenidos recogidos por el currículum y que han sido analizados por este estudio. No obstante, debemos tener en cuenta que las áreas, bloques y contenidos no son trabajados de forma independiente cada uno de ellos y en exclusiva en los episodios, sino que por regla general se hace alusión a varios contenidos a la vez, sean o no del mismo bloque o de la misma área. Debemos pensar que los contenidos educativos en infantil deben ser trabajados de forma transversal y no independiente, de ahí que esto también se vea reflejado en los productos audiovisuales destinados a un público potencial que oscila entre los 3 y 6 años.

4.1.1 'Pocoyó': ¡Aprende riendo!

Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. De los 52 episodios de la serie de animación infantil analizados, 32 de ellos se relacionan con esta área de conocimiento (61,54 por ciento); el bloque de contenido más trabajado corresponde al 'Juego y movimiento' con un 30,77 por ciento. Con un porcentaje no muy alejado de éste aparecen los bloques 'El cuidado personal y la salud' (26,92 por ciento) y 'El cuerpo y la propia imagen' (23,08 por ciento), mientras que el menos trabajado corresponde a 'La actividad y la vida cotidiana' donde sólo 6 episodios aluden a este bloque de contenido (11,54 por ciento).

Si nos centramos en los contenidos que se trabajan en cada uno de los episodios de esta serie, encontramos que el más recurrente es el correspondiente a la 'Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás', que en la ficha de análisis hemos catalogado como A1.B2.C16. Este contenido se viene repitiendo en 14 de los 52 episodios analizados (26,92 por ciento) y no es extraño que sea uno de los más recurrentes, puesto que los conflictos y las acciones que llevan a cabo los personajes de la serie se resuelven siempre a través del disfrute del juego. Pensemos que estamos ante un niño de corta edad —5 años— donde el juego se convierte en el principal aliado para el proceso de aprendizaje. Mediante el juego el niño comienza a conocer su propio cuerpo y comienza a ser cada vez más autónomo. Esta herramienta también está presente dentro de los procesos de enseñanza/aprendizaje vinculados a la enseñanza de la Educación Infantil, de hecho, las aulas del 2º ciclo de E.I. están organizadas mediante rincones, recurso a través del cual el niño puede desarrollar un aprendizaje autónomo a través del juego.

Área 2. Conocimiento del entorno. Tras el análisis observamos que el área 'Conocimiento del entorno' se trabaja en un 59,62 por ciento de los episodios, 20 de los 52 episodios se corresponden con el bloque 'Medio físico: elementos relacionales y medida' (38,46 por ciento). El contenido al que más se recurre es el catalogado como A2.B1.C29 'Los objetos y materiales presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos' (21,15 por ciento) y el A2.B1.C30 'Percepción de atributos y cualidades de objetos y materiales: color, forma, textura, tamaño, peso, etc.' (19,23 por ciento). Pese a ser éste el bloque al que más se alude en los episodios, de los 15 contenidos que lo conforman, 8 de ellos no son trabajados (A2.B1.C31, C32, C34, C37, C38, C40, C41, C43), lo que no implica que puedan ser trabajados en otras temporadas de la serie.

13 de los episodios atienden al bloque 2 'Acercamiento a la naturaleza' (25 por ciento) y 9 de los episodios (17,31 por ciento) al bloque 3 'Cultura y vida en sociedad'. Podemos destacar el contenido A2.B2.C44, 'Identificación de seres vivos y materia inerte como el sol, animales, plantas, rocas, nubes o ríos. Valoración de su importancia para la vida', que se manifiesta en un 19,23 por ciento de los casos analizados. En el caso del bloque 2, al que estamos haciendo referencia, sólo un contenido no ha podido ser catalogado en ninguno de los 52 episodios analizados: A2.B2.C49 'Observación de algunas características generales del cambio de paisaje a lo largo del año y la adaptación de las personas, animales y vegetales a dicho cambio'.

Área 3. Lenguajes: comunicación y representación. Esta área de conocimiento es la que más se encuentra en los capítulos de *Pocoyó*, un cien por cien de los casos estudiados hacen alusión a sus bloques y contenidos. De tal forma, que todos los episodios analizados (52) se corresponden con el bloque 1 ‘Lenguaje verbal’, desmarcándose del resto de bloques que conforman el área: bloque 2 ‘Lenguaje audiovisual y TIC’ (11,54 por ciento), bloque 3 ‘Lenguaje artístico’ con otro 11,54 por ciento y el bloque 4 ‘Lenguaje corporal’ con un 9,62 por ciento. Si algo caracteriza a la serie de animación *Pocoyó* es que hace mucho hincapié en el aprendizaje del lenguaje, concretamente en el descubrimiento de nuevas palabras asociadas con el entorno que rodea al niño, a objetos y animales. En este sentido, encontramos capítulos que comienzan adivinando el nombre del elemento con el que se va a trabajar a lo largo del episodio y que constituye el *leit motiv* de la acción que va a transcurrir en la trama narrativa audiovisual. Recordemos capítulos como *¡Shhhh!*, *El baile de Pocoyó*, *Un día de lluvia*, *Un misterio desconcertante*, o *Riing, Riing*, entre otros, donde se pone de manifiesto este tipo de contenidos y se descubren palabras que pueden ser desconocidas para el niño y que ahora se asocian a sus respectivas formas, funciones y características, para que el infante pueda reconocerlas: mariposa, receptor de radio, paraguas, cámara de fotos, teléfono, etc. Igualmente 24 de los 52 capítulos analizados se corresponden con el contenido A3.B1.C62 ‘Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico variado con creciente precisión, estructuración apropiada de frases, entonación adecuada y pronunciación clara’ (46,15 por ciento). Si de lo que se trata en esta etapa educativa es de que el niño adquiera vocabulario para que sea utilizado de forma adecuada en la construcción del diálogo oral, esta serie contribuye de forma satisfactoria a ello, ya que presenta léxico variado, útil para la vida diaria del niño. Es decir, utiliza palabras acordes con la edad, sencillas, que sirven para la adquisición y mayor dominio de vocabulario oral y el reconocimiento de objetos, formas, colores, animales, etc. Bajo la figura del narrador recae la tarea del domino del lenguaje verbal, así encontramos asociación con los contenidos A3. B1. C61, A3.B1.C64, A3.B1.C68 y A3. B1. C71 que van relacionados con la utilización de la lengua oral para comunicar ideas, las normas del intercambio lingüístico, las normas sociales de inicio y mantenimiento de conversaciones y el empleo de palabras amables.

Observamos cómo los creadores de la serie no se olvidan del bloque 2 ‘Lenguaje audiovisual y TIC’, tan importante en estos tiempos donde los medios de comunicación forman parte de la vida cotidiana del niño. Aunque no es un contenido de los más recurrentes sí que encontramos cómo en 6 de los 52 capítulos trabajan este tipo de aspectos (11,54 por ciento). De esta manera, el 9,62 por ciento atiende al contenido A3.B2.C90 ‘Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación’ (*El baile de Pocoyó*, *Un misterio desconcertante*, *Riing, riing*, *Una sorpresa para Pocoyó* y *Bloques musicales*). El 3,85 por ciento al A3.B2.C92 ‘Distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual’ (*Una sorpresa para Pocoyó* y *Super Pocoyó*) y el 5,77 por ciento al A3.B2.C94 ‘Utilización de los medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos’ (*Un misterio*

desconcertante, Una sorpresa para Pocoyó y Super Pocoyó). En los episodios que hemos destacado se aprenden las funciones y manejo de un aparato de radio, una cámara de fotos, un teléfono o un ordenador y se observa cómo Pocoyó y sus amigos interactúan con estos aparatos tecnológicos. Pongamos de ejemplo el episodio *Un misterio desconcertante* donde la trama narrativa audiovisual gira en torno a una cámara de fotos: ¿qué se puede fotografiar con una cámara?, esta es la pregunta que desencadena la acción y motiva a Pocoyó a interactuar con la cámara. A través de su juego con la cámara observamos cómo el niño enfoca, desenfoca, elige los planos, compone la imagen y fotografía aquello que le gusta. Por tanto, estamos ante un claro ejemplo de uso del lenguaje audiovisual a edad infantil.

4.1.2 'Jelly Jamm'

Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. Con un 92,31 por ciento el área 'Conocimiento de sí mismo y autonomía personal' es la segunda con más presencia en los capítulos analizados de la serie *Jelly Jamm*; de un total de 26 capítulos, 24 recurren a los contenidos de esta área de conocimiento recogida en el currículum del 2º ciclo de E.I. Tan sólo hemos localizado 2 episodios (capítulo 1, *Jardinero al instante* y capítulo 24, *Experimentos de invisibilidad*) en los que no encontramos relación con los bloques y contenidos desarrollados por el área. Este aspecto muestra el gran interés mostrado por los productores y los creadores de la serie en incidir sobre aspectos relacionados con la imagen del menor, la salud, el juego y la vida cotidiana en la que se desenvuelve el niño y que se puede contemplar como la base desde la que parte la educación infantil para el desarrollo del niño.

Esta área contempla cuatro bloques de contenidos; al analizar su presencia en los capítulos de la serie infantil de animación, encontramos que los bloques 1. 'El cuerpo y la propia imagen' y 4. 'El cuidado personal y la salud', son los más abordados a lo largo de la trama narrativa audiovisual con un 61,54 por ciento en ambos casos. Así, contenidos como el A1.B1.C7 ('Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones') y el A1.B4.C24 ('Petición y aceptación de ayuda en situaciones que la requieran. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas') son los más trabajados. Es decir, su presencia aparece respectivamente en 14 y en 13 de los 26 episodios analizados.

El bloque 2. 'Juego y movimiento' alcanza una representación del 26,92 por ciento, encontrando presencia de 4 de los contenidos que conforman este bloque: A1.B2.C10 'Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico. Gusto por el juego', A1.B2.C13 "'Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas propias y de los demás. Iniciativa para aprender habilidades nuevas', A1.B2.C15 'Adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación', y A1.B2.C16 'Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad, y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás'. Los cuatro contenidos que conforman el bloque 3. 'La actividad y la vida cotidiana' también tienen presencia en los episodios de *Jelly Jamm* con un 30,77 por ciento. En este sentido, 8 de los 26

capítulos están enmarcados dentro del bloque: *Amigos para siempre*, *Lo quiero, lo quiero*, *Jambo debe fluir*, *Bello el inventor*, *Reina Rita*, *Las mentiras vuelan*, *Bello el aprendiz* y *Castillo encantado*. En estos capítulos se observa cómo las normas que regulan la vida cotidiana, la realización de tareas, los hábitos y las habilidades de interacción con los demás están presentes dentro de la trama narrativa audiovisual.

Área 2. Conocimiento del entorno. En un 76,92 por ciento de los casos analizados encontramos aspectos relacionados con el ‘Conocimiento del entorno’ (20 episodios de 26). Gran parte de la educación infantil se basa en el aprendizaje por descubrimiento: se trata de que el niño aprenda explorando el entorno para poder llegar a desenvolverse con eficacia en el medio en el que le ha tocado crecer. Así la alusión al medio físico, la naturaleza o la vida en sociedad son aspectos presentes en esta serie infantil de animación.

El área está compuesta por tres bloques y todos son trabajados por la serie porque encontramos contenidos que los conforman. De tal manera que el bloque 3. ‘Cultura y vida en sociedad’ viene siendo el más empleado con un 34,62 por ciento, un total de 9 de los 26 episodios analizados recurren a dos de sus contenidos: A2.B3.C53 ‘Observación de necesidades, ocupaciones y servicios en la vida de la comunidad’ (7,69 por ciento) y A2.B3.C54 ‘Incorporación progresiva de pautas adecuadas de comportamiento, disposición para compartir y para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo de forma progresivamente autónoma, atendiendo especialmente a la relación equilibrada entre niños y niñas’ (30,77 por ciento). El resto de contenidos que conforman el bloque 3 no son abordados.

El bloque 1. ‘Medio físico: elementos relacionales y medida’ se corresponde en un 34,62 por ciento con los casos a estudio. En este último bloque podemos destacar el contenido A2.B1.C30 ‘Percepción de atributos y cualidades de objetos y materiales: color, forma, textura, tamaño, peso, etc.’ que es el más utilizado (19,23 por ciento), seguido del A2.B1.C29 ‘Los objetos y materiales presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos’ (15,38 por ciento), A2.B1.C37 ‘Conocimiento y valoración de los factores de riesgo de accidentes en la manipulación de objetos, evitando situaciones peligrosas’ (7,69 por ciento) y A2.B1.C31 ‘Aproximación a la cuantificación de colecciones. Utilización del conteo como estrategia de estimación y uso de los números cardinales referidos a cantidades manejables’ (3,85 por ciento). Con respecto al bloque 2. ‘Acercamiento a la naturaleza’ podemos destacar el 42,31 por ciento de representación en la serie; este bloque, conformado por 8 contenidos, es un claro ejemplo donde podemos observar que 7 de los mismos son abordados por los episodios de *Jelly Jamm* (A2.B2.44, A2.B2.45, A2.B2.46, A2.B2.47, A2.B2.48, A2.B2.49 y A2.B2.51). Pensemos que la serie infantil de animación que conforma este objeto de estudio está ambientada en un planeta musical, con sus peculiaridades, animales y plantas propios del lugar, pero que bien podrían ser extrapolables a cualquier zona del planeta, ya que las tramas medio ambientales, que permiten el acercamiento a la naturaleza del contexto, son las mismas que encontramos en cualquier lugar.

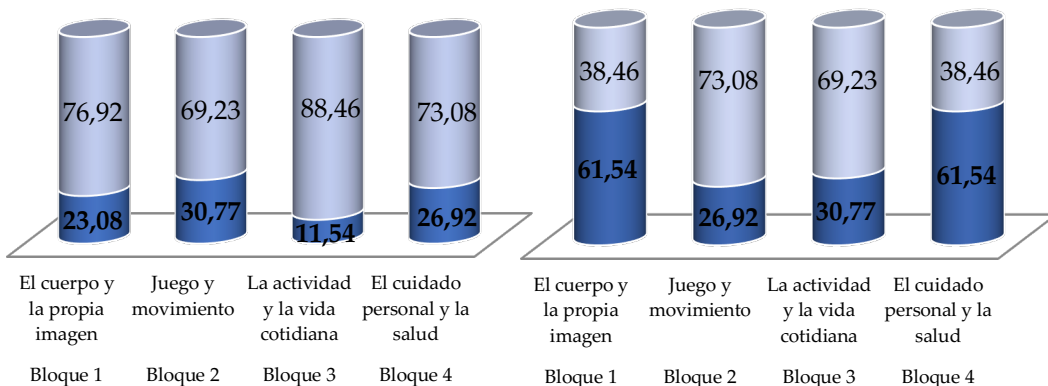
Área 3. Lenguajes: comunicación y representación. En un cien por cien encontramos asociación de la serie infantil de animación *Jelly Jamm* con el área ‘Lenguajes: comunicación

y representación'. El área está conformada por cuatro bloques de contenidos que atienden al lenguaje verbal, al audiovisual, al artístico y al corporal.

El lenguaje en todas sus manifestaciones no es que sea una de las temáticas más abordadas como contenido, de hecho, el bloque del 'Lenguaje audiovisual y TIC' y el de 'Lenguaje corporal' no tienen manifestación alguna en los episodios que han conformado el objeto de estudio de esta serie. Sin embargo, como contrapunto a este aspecto, sí encontramos reticencia clara en el uso de contenidos relacionados con el bloque del 'Lenguaje verbal' (cien por cien). En los 26 capítulos analizados encontramos la utilización de los siguientes contenidos: A3.B1.C62 'Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico variado con creciente precisión, estructuración apropiada de frases, entonación adecuada y pronunciación clara', A3.B1.C63 'Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales', A3.B1.C64 'Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico, reflexión sobre los mensajes de los otros, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto, respondiendo con un tono adecuado', A3.B1.68 'Comprensión de normas socialmente establecidas para iniciar y mantener una conversación: saludar, despedirse, dar las gracias', y A3.B1.C71 'Disfrute del empleo de palabras amables y rechazo de insultos y términos malsonantes'. También encontramos presencia de los contenidos A3.B1.C61 'Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás' (96,15 por ciento) y del A3.B1.C65 'Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera en rutinas y situaciones habituales de comunicación' (3,85 por ciento).

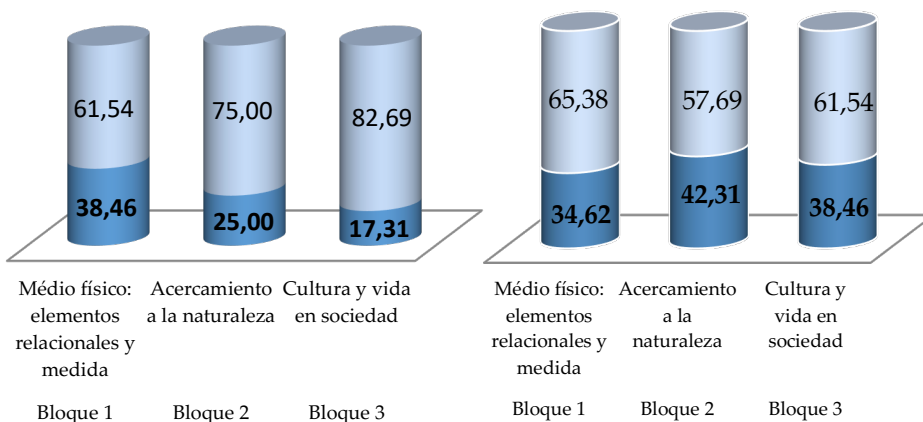
Con respecto al 'Lenguaje artístico', en un 7,69 por ciento de las ocasiones encontramos manifestación de sus contenidos: A3.B3.C101 'Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación y la creación musical', A3.B3.C102 'Reconocimiento de sonidos del entorno natural y social, y discriminación de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave' y A3.B3.C104 'Participación activa y disfrute en el aprendizaje e interpretación de canciones, juegos musicales y danzas, siguiendo distintos ritmos y melodías, individualmente o en grupo'.

Figura 2. Relación de los capítulos de *Pocoyó* y *Jelly Jamm* con los bloques del Área 1.



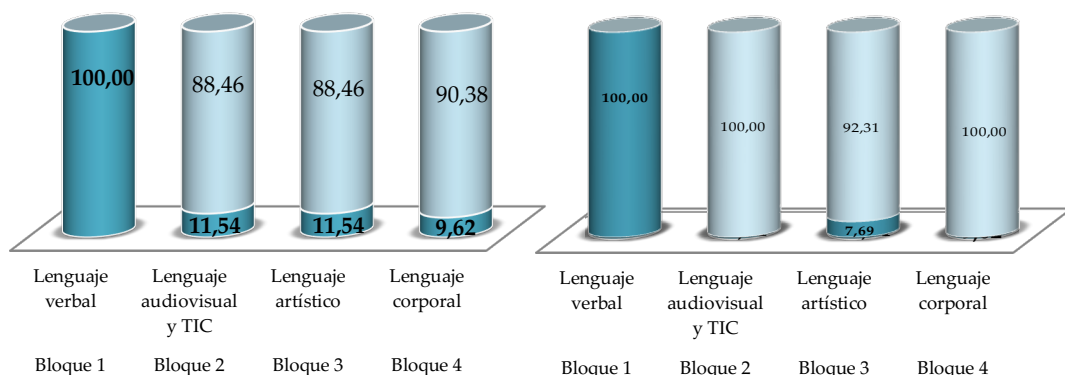
Fuente: elaboración propia.

Figura 3. Relación de los capítulos de *Pocoyó* y *Jelly Jamm* con los bloques del Área 2.



Fuente: elaboración propia.

Figura 4. Relación de los capítulos de Pocoyó y Jelly Jamm con los bloques del Área 3.

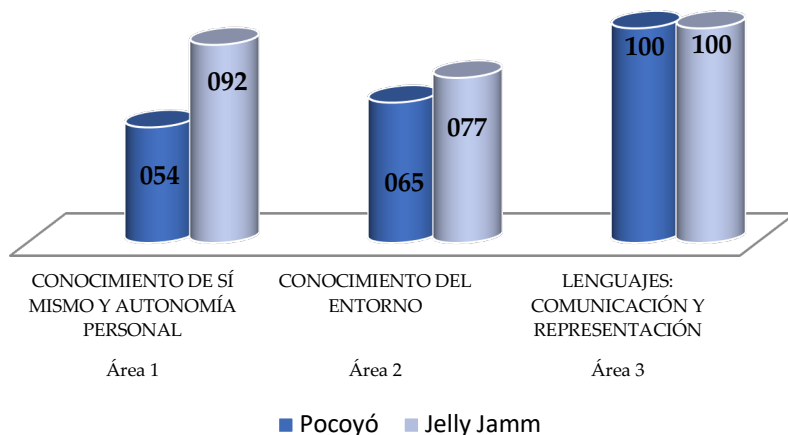


Fuente: elaboración propia.

4.1.3 Comparativa 'Pocoyó' y 'Jelly Jamm'

Consideramos interesante realizar una comparativa resumen, donde se tengan en cuenta los 26 episodios de la primera temporada de la serie infantil de animación Jelly Jamm y los primeros 26 capítulos que forman parte de la primera temporada de la serie infantil de animación Pocoyó.

Figura 5. Comparativa Pocoyó y Jelly Jamm por Áreas.



Fuente: elaboración propia.

Esta comparativa nos puede dar una visión del trabajo por áreas que realiza cada serie, con independencia del total de episodios que conforman la primera temporada emitida en televisión. En este sentido, observamos cómo en el Área 3. ‘Lenguajes: comunicación y representación’ ambas series alcanzan un cien por cien de coincidencia en el tratamiento de contenidos relacionados con el lenguaje verbal. Así, podemos destacar que ambas series inciden en la comprensión de las normas establecidas socialmente para comunicarnos o mantener conversaciones con otros —cuidado en las expresiones, empleo de palabras amables, saludos y despedidas— que son signo de amabilidad, educación y respeto hacia los demás, y que pueden ser considerados aspectos fundamentales a trabajar con niños de entre 3 a 6 años que comienzan a entablar relaciones dentro del grupo de iguales. En el Área 1. ‘Conocimiento de sí mismo y autonomía personal’ destaca un mayor porcentaje de asociación de contenidos con la serie *Jelly Jamm* (92,31 por ciento) que en *Pocoyó* (53,85 por ciento). Al igual que ocurre con el Área 2. ‘Conocimiento del entorno’ donde *Jelly Jamm* alcanza un 76,92 por ciento y *Pocoyó* un 65,38 por ciento. En este aspecto, es necesario aclarar que las temáticas empleadas en la serie infantil de animación *Jelly Jamm* son más variadas e incluso en un mismo capítulo podemos observar la inclusión de varios contenidos, incluso de diferentes áreas. Sin embargo, en *Pocoyó* la temática está más definida y en un mismo episodio no se tocan tanta diversidad de contenidos. Por ejemplo, si atendemos a los 26 primeros capítulos en *Pocoyó* encontramos episodios que hacen siempre alusión a los contenidos del Área 3. ‘Lenguajes: comunicación y representación’ y a la vez se tocan habitualmente contenidos de una de las dos otras áreas, pero, por regla general, no se entremezclan contenidos del Área 1 con los del Área 2. Encontramos que sólo 3 episodios trabajan sólo el área del lenguaje, 8 episodios trabajan contenidos de las tres áreas a la vez y 15 trabajan dos áreas (siempre se enfocan los episodios al área del lenguaje junto al área del conocimiento de sí mismo o al área del conocimiento del entorno). Sin embargo, en el caso de *Jelly Jamm* ningún episodio trabaja sólo un área, 8 episodios trabajan dos áreas a la vez (lenguajes y otra de las áreas del currículo) y 18 enfocan su temática en tres áreas a la vez (conocimiento de sí mismo, conocimiento del entorno y lenguajes). En definitiva, las tres áreas son trabajadas, tanto en la serie infantil de animación *Pocoyó* como en *Jelly Jamm*. Por tanto, una vez más se destaca la naturaleza educativa de los productos audiovisuales analizados.

5. Conclusiones

Tras la observación de los datos aportados en el epígrafe anterior, podemos aportar algunas conclusiones que nos lleven a entender la naturaleza del producto audiovisual de animación infantil y su vinculación con los textos de la legislación educativa vigente. En primer lugar, nos encontramos con dos series infantiles de animación puramente educativas, así queda corroborado tras este análisis, ya que se puede observar como en los episodios encontramos vinculación con los contenidos que recoge el currículo del 2º ciclo de E.I. Por tanto, bien podrían ser empleados dentro del contexto escolar en los procesos de enseñanza/aprendizaje, pues los contenidos abordados por ambas series son los mismos que encontramos en el currículo. Por tanto, *Pocoyó* y *Jelly Jamm* se presentan, tras este análisis, y dada la

reciprocidad encontrada entre las tramas narrativas abordadas y los contenidos reflejados en el currículo, como recursos audiovisuales idóneos para vehicular contenidos (animar el pensamiento o la imaginación, ilustrar conceptos, introducir o cerrar un tema, entretener, aumentar la motivación, ampliar la expresión comunicativa, etc.).

En segundo lugar, es importante resaltar uno de los puntos fuertes que consideramos fundamental dentro del ámbito educativo, como es el lenguaje. Nos encontramos ante dos productos audiovisuales infantiles donde el lenguaje oral que presentan los personajes está muy cuidado, donde el léxico empleado va acorde con la edad del público potencial al que van dirigidas, donde la entonación y la pronunciación es adecuada a cada situación vivida por los personajes, donde se cuidan las normas del intercambio lingüístico durante las conversaciones y, sobre todo, se atiende a las normas establecidas para iniciar o mantener una conversación. Pensemos que estos son también contenidos recogidos por el currículum del 2º ciclo de E.I. en el Área 3. 'Lenguajes comunicación y representación', ya que el alumno que está inmerso en estos ciclos está adquiriendo el lenguaje verbal, ampliando vocabulario y aprendiendo las normas de interacción comunicativa con otros. El trabajo de este aspecto dentro del producto audiovisual bien podría ser considerado una máxima educativa que añade un valor adicional a ambas series para su empleo en el aula con niños de 3, 4 y 5 años. Si atendemos a estos aspectos, es de resaltar la gran labor llevada a cabo por los guionistas en la adecuación del lenguaje verbal y la construcción de los diálogos, si se toman como base las características y particularidades de cada uno de los personajes; pongamos de ejemplo la serie *Jelly Jamm*, donde cada personaje tiene su propio timbre de voz, su tono particular y donde el dominio del vocabulario va ligado a la profesionalización del personaje. Así podemos escuchar a Mina (científica) haciendo uso de un lenguaje donde predominan los términos específicos de su ámbito, o a la Reina que utiliza un lenguaje más cultivado, de persona adulta que ostenta el cargo de Reina de Jammbo y que además va acompañado de una serenidad y calma característica del tipo de personaje que representa.

En tercer lugar, hay un aspecto que consideramos fundamental resaltar y que también atiende al Área 3. 'Lenguajes: comunicación y representación', pero relacionado con el bloque 2. 'Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación'. Es cierto que la presencia de contenidos relacionados con este bloque no es abundante, su representación es más aguda en la serie *Pocoyó* que en *Jelly Jamm*, de hecho, en la primera sí encontramos ejemplos de uso de contenidos relacionados con el descubrimiento de las funciones de algún aparato tecnológico (cámara o radio). Sin embargo, en *Jelly Jamm*, aunque sí observamos a los personajes con algunos de estos aparatos, no se incide en aspectos relacionados con la iniciación en el uso de instrumentos, su presencia es más bien casual y en momentos muy concretos de la trama narrativa audiovisual, pero no constituyen el tema principal del episodio. En este sentido, si nos fijamos detenidamente en los 6 contenidos que configuran el bloque 2, podríamos concluir afirmando que bien podrían ser aplicables en el aula tras la implementación del producto audiovisual. Pongamos de ejemplo el contenido A3.B2.C91 'Acercamiento a producciones audiovisuales como películas, dibujos animados o videojuegos que ayuden a la comprensión de contenidos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética',

el contenido A3.B2.C94 ‘Utilización de los medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos’ o el A3.B2.C95 ‘Utilización de las tecnologías de la información y comunicación para el inicio en programas educativos que amplíen o refuercen los conocimientos trabajados en el aula’. No es tanto que el episodio lo trabaje dentro de la trama narrativa audiovisual de los capítulos de la serie, sino la aplicación que el docente pueda hacer del contenido curricular, utilizando como vehículo el visionado del producto audiovisual. En este sentido, lo que nosotros venimos defendiendo es que por las particularidades que presentan las series —y por su vinculación temática con los contenidos del currículo del 2º ciclo de E.I.— ambas series son idóneas para ser utilizadas para el fomento de la alfabetización mediática, a la vez que se trabajan los contenidos que marca la legislación educativa vigente.

En resumen, podemos afirmar, tras el análisis de contenido realizado, que la clasificación por áreas, bloques y contenidos de los episodios de las series infantiles de animación *Pocoyó* y *Jelly Jamm* pretende ser una muestra de lo que se podría realizar para facilitar el trabajo del profesorado en las aulas. Incluso, si los productos audiovisuales educativos fuesen producidos junto a una clasificación basada en el currículo escolar, supondría un aliciente para su vinculación con las materias a trabajar por la escuela y su implementación como recursos didácticos educativos.

6. Bibliografía

- AGUADED, J. I. (1998). *Educación para la competencia televisiva. Fundamentación, diseño y evaluación de un programa didáctico para la formación del telespectador crítico y activo en Educación Secundaria* (tesis doctoral). Huelva: Universidad de Huelva.
- AGUADED, J. I. (2005). Enseñar a ver la televisión: una apuesta necesaria y posible. *Comunicar*, 25, 51-55.
- AIGENEREN, M. (1999). Análisis de contenido: una introducción. *La sociología en sus escenarios*, 3, 1-52. Recuperado de: <https://goo.gl/hMcuOP>
- ANDRÉU, J. (Coord.). (2002). *Técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada*. Sevilla, España: Fundación Centro de Estudios Andaluces.
- BARROSO, J. (1996). Realización de los géneros televisivos. Madrid, España: Síntesis.
- BERELSON, B. (1952). *Content Analysis in Communications Research*. Nueva York, EE.UU.: Free Press.
- CABERO, J. (2000). La televisión educativa: aspectos a contemplar para su integración curricular. Seminario llevado a cabo en el *Teleseminario EDUSAT-ATEI. La televisión educativa interactiva*. Junio 2000. Organizado por la ATEI y el ILCE. México.
- CARENZIO, A. (2005). Televisión de calidad: acciones y buenas prácticas en el panorama televisivo italiano. *Comunicar*, 25. Recuperado de: <https://goo.gl/Dp0jqE>

- CRESCENZI, L. (2010). Competencias cognitivas y televisión infantil. Una propuesta de análisis y clasificación de series por edades (tesis doctoral). Barcelona: Universidad de Barcelona.
- DE ANDRÉS TRIPERO, T. (2006). El desarrollo de la inteligencia fílmica. La comprensión audiovisual y su evolución en la infancia y adolescencia. CNICE: Madrid.
- DEL MORAL, E. (2010). (Coord.). *Televisión: desarrollo de la creatividad e infancia*. Barcelona, España: Octaedro.
- FERRÉS, J. (1994). Televisión y Escuela. *Cuadernos de Pedagogía*, 231, 72-73. Recuperado de: <https://goo.gl/X6R2sQ>
- FERRÉS, J. (1998). El vídeo en el aula. *Comunicación y pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*. Recuperado de: <https://goo.gl/Pd0rq5>
- GONTAN, A. (2014). V *Foro Decyde. Empresa + cultura + deporte = empleo*. 13, 14, 15 de noviembre. Universidad Católica de Murcia (UCAM).
- GONZÁLEZ-PIENDA, J. A., NÚÑEZ, J. C., GLEZ-PUMARIEGA, S., y GARCÍA, M. S. (1997). Auto concepto, autoestima y aprendizaje escolar. *Revista electrónica de la Universidad de Oviedo*, 9(2), 271-289. Recuperado de <https://goo.gl/BJIIFd>
- GONZÁLEZ-SICILIA, M. (2002). *Los medios audiovisuales y el Centro de Recursos de la CAM en los centros de primaria de Murcia. Presencia y Usos* (tesis doctoral). Murcia: Universidad de Murcia.
- HOLSTI, O. (1969). *Content Analysis for the Social Sciences and Humanities*. University of British Columbia: Addison-Wesley Publishing Company.
- KRIPPENDORFF, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- LÓPEZ, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, 4, 167-179. Recuperado de: <https://goo.gl/112CTT>
- MARTÍ, J. (2011). Propuesta de una herramienta de análisis de contenido para el emplazamiento de producto en contenidos audiovisuales. *Pensar la publicidad*, 2(5), 65-92. Recuperado de: <https://goo.gl/cB8ngI>
- MARTÍNEZ, M. L. (2009). La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectiva de una paradoja. *Revista Latina de Comunicación*, 64, 491-507. Recuperado de: <https://goo.gl/kKtxZL>
- MARTÍNEZ-GARCÍA, A. (2012). La estrategia 360° como futuro posible para la creación de contenidos. El caso de *Jelly Jamm*. En GUARINOS, V. y RUIZ, M. J. (Eds.). I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de narrativas audiovisuales (Red INAV). Málaga-Sevilla, 23-25 de mayo de 2012 (pp. 176-186) Sevilla: Universidad de Sevilla.
- MASTENS, M. (2011). Transmedia teens: Affect, immaterial labor and user generated content. *Convergence*, 17, 49-68.
- MENDOZA, D.M., MARÍN, I., y TIRADO, R., (2015). Recurso audiovisual para enseñar y aprender en el aula: análisis y propuesta de un modelo formativo. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCalE)*, 3(2), 33-46.

- PIETSCHMANN, D. (2014). Limitations of transmedia storytelling for children: A cognitive development mental analysis. *International Journal of Communication*, 8, 2259-2282.
- SÁNCHEZ, J. L. (2002). *Historia del Cine. Teoría de los géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid, España: Alianza.
- TUR, V. (2003). Indicadores de calidad en los contenidos audiovisuales de televisión dirigidos a la infancia. V Foro Universitario de Investigadores en Comunicación. Comunicación y Televisión. Ciclo de otoño de Comunicación. Madrid, España. Recuperado de: <https://bit.ly/2qlrdnR>



Para citar este trabajo: Melgarejo Moreno, I. y Rodríguez Rosell, M. M. (2019). Producción audiovisual infantil española: 'Pocoyó' y 'Jelly Jamm' como referentes de series de animación educativas para el 2º ciclo de Educación Infantil. *index.comunicación*, 9(3), 237-260.