

**LA EDUCACIÓN PARA LA SALUD A TRAVÉS
DE SERIES DE TELEVISIÓN INFANTILES**

POR

ÁNGELES NAVÍO CANDELAS

Trabajo Fin de Grado en Educación Infantil

Universidad de Valladolid

Tutora:

Isabel San Juan García

Septiembre, 2012

E.U. de Educación de Palencia

“Dar al individuo una conciencia sensorial concreta de la armonía y el ritmo que intervienen en toda la constitución de todos los cuerpos vivos y las plantas, conciencia que es la base formal de todas las obras de arte, con el fin de que el niño participe en su vida y actividades, de la misma gracia y belleza orgánicas. Mediante esta educación, hacemos al niño consciente de ese instinto de las relaciones que, aun antes del advenimiento de la razón, le permitirá distinguir lo hermoso de lo feo, lo bueno de lo malo, el comportamiento adecuado del comportamiento erróneo, la persona noble de la innoble”.

Platón

RESUMEN

Este trabajo pretende dar una visión del panorama televisivo español en series infantiles que presentan un alto contenido en relación con la promoción de la educación para la salud.

Los niños y niñas que se encuentran en la etapa de Educación Infantil aprenden por imitación, en muchos casos de sus personajes de series favoritos, esto puede suponer una amenaza o bien una oportunidad para la adquisición de hábitos y costumbres saludables.

En una realidad sociosanitaria en la que son protagonistas los problemas de salud derivados de estilos de vida, no podemos obviar la importancia que tiene en la infancia la adquisición de hábitos de vida sana que estarán presentes en su vida adulta y permitirán una adecuada autogestión de la salud.

Palabras clave: Educación para la salud, promoción de la salud, hábitos saludables, programas televisivos.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN.....	6
3. OBJETIVOS.....	11
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES.....	11
4.1. Características Psicoevolutivas de la Infancia receptora de los mensajes audiovisuales en las edades comprendidas entre los tres y los seis años	12
4.2. Relación entre televisión y educación.....	14
4.3. Barrio Sésamo. El inicio de la televisión educativa en la infancia	15
4.4. Otras series educativas de factura española	18
5. METODOLOGÍA	19
5.1. Discriminación de espacios televisivos infantiles	19
5.2. Realización cuestionario.....	20
6. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS.....	21
6.1. Análisis de series infantiles con altos contenidos para la promoción de la salud.....	21
6.1.1. Jelly Jamm	21
6.1.2. Lazy Town (Villa Pereza)	24
6.1.3. Peppa Pig.....	27
6.1.4. Bubble Guppies.....	29

6.1.5. J.J. quiere...	32
6.1.6. Barrio Sésamo	32
6.2. Resultado cuestionarios	35
7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	36
8. CONCLUSIONES	37
BIBLIOGRAFÍA Y PÁGINAS WEB CONSULTADAS	40
ANEXOS	41

1. INTRODUCCIÓN

Los niños y niñas reciben informaciones de todo tipo en su entorno más próximo, desde el más controlado, como puede ser la escuela o la familia, a otros más incontroladas como son los programas televisivos.

La televisión es una fuente efectiva para la formación de actitudes, adquisición de habilidades y la formación del comportamiento de los niños y niñas. Además, es un medio de socialización. Los niños y niñas ven a la tele para distraerse, reducir las tensiones y obtener información.

Es verdad que los niños y niñas ven a diario una gran cantidad de horas de televisión; no es lo más recomendable pero es una realidad debida en cierta medida a la sociedad de hoy en día: padres y madres trabajadores, horarios extensos, niños y niñas que madrugan o trasnochan en exceso, poca facilidad para otro tipo de ocio como jugar al aire libre... Ya que esto sucede, es importante que esa programación sea adecuada y un recurso aprovechable que combinado con la escuela y la familia pueda aportar los objetivos perseguidos por la educación, ya sea en la etapa infantil o en las posteriores.

En España, en estos momentos existen gran cantidad de canales temáticos infantiles y juveniles en abierto como Clan TVE, Boing, Neox, Disney Channel, más otros tantos en canales de pago, Baby TV, Panda, Cartoonito, Cartoon Net, Nick Jr, Nickelodeon, con miles de horas de programación y cientos de series. Salvo los que concretamente son para los niños y niñas de más corta edad, los demás tienen mezclada la programación entre juvenil e infantil, emitiendo los programas infantiles para niños y niñas de hasta seis años siempre a primeras horas de la mañana, entre las seis y las ocho horas.

Programas educativos como "Barrio Sésamo", por ejemplo, han producido efectos beneficiosos: aumentan las habilidades para reconocer y nombrar letras, clasificar objetos, nombrar las partes del cuerpo y reconocer formas geométricas (Rice, 1997); además, los niños y niñas llegan a la guardería con un buen vocabulario y con una predisposición para aprender a leer. De corte nacional, para los niños y niñas en la franja de edad de 0 a 3 años, se emite la serie infantil "Pocoyó" a la que avalan varios premios internacionales como programa innovador y educativo, por conseguir de forma muy visual, con espacios limpios, pocos personajes y poco vocabulario que los niños y niñas comiencen a reconocer objetos, formas, colores,... y fomenten las relaciones de amistad y compañerismo. "Los Lunnis" es otra serie nacional que ha conseguido que muchos niños y niñas se laven los dientes o las manos, además de otros hábitos saludables, educación en medioambiente...

Sin embargo, de todo el panorama televisivo de series y dibujos animados que se enfocan al público infantil y juvenil, la mayoría no tiene aspectos educativos, no se fomentan valores tan necesarios como la amistad o el compañerismo, ni mucho menos educan para la salud, con ejemplos de comidas pantagruélicas, llenas de calorías vacías y nada nutritivas, falta de higiene (personajes que no se duchan)...

No vamos a entrar en el debate de los beneficios o los perjuicios que puedan tener todas las series infantiles y dibujos animados, ni mucho menos el resto de programas que se emiten en horario protegido. Simplemente, de toda la programación infantil vamos a analizar las que ofrezcan un mayor contenido en el fomento de la Educación para la Salud en todos los ámbitos: alimentación, hábitos de higiene, actividad física, prevención de accidentes y educación afectivo-social, además de las más apropiadas a las edades comprendidas en la etapa de Educación Infantil.

2. JUSTIFICACIÓN

La Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1946 definió la salud como *el estado de completo bienestar físico, mental y social y no sólo la ausencia de enfermedades e invalideces*. La Educación para la Salud no solo consiste en ofrecer información, sino en que las personas puedan elegir pautas de conducta que más les interesen para mejorar su calidad de vida. En 1983 la OMS indica que la Educación para la salud *es cualquier combinación de actividades de información y educación que lleve a una situación en la que la gente desee estar sana, sepa como alcanzar la salud, haga lo que pueda individual y colectivamente para mantener la salud y busque ayuda cuando la necesite*.

La Carta de Ottawa para la Promoción de la Salud (1986), elaborada a partir de la primera conferencia realizada en este ámbito por la Organización Mundial de la Salud, define la Promoción de la Salud como *el proceso que permite a las personas incrementar el control sobre su salud para mejorarla*. Para ello es necesario capacitar a los individuos y a la comunidad, a través del acceso a la información (dieta saludable, actividad física recomendada, higiene básica, ocio saludable...), al desarrollo de habilidades prácticas (saber elaborar un menú saludable, saber relajarse, saber utilizar el preservativo, saber decir no al consumo de drogas...) y a la potenciación de la responsabilidad en las elecciones sobre la propia salud, de forma que se facilite la opción por estilos de vida saludables (Guía para la promoción de la Salud en los centros docentes de Castilla y León).

Desde estas definiciones se concluye que una persona sana comienza desde la infancia en la que se deben introducir las pautas para que el comportamiento saludable permanezca toda la vida.

La “Guía para la promoción de la Salud en los centros docentes de Castilla y León” indica una serie de campos de actuación para mejorar y reforzar la Educación para la salud:

- La práctica de determinados hábitos reduce la aparición de algunas enfermedades. En consecuencia, la formación de nuestros niños y niñas en hábitos higiénicos saludables repercutirá en una salud futura de calidad. Dar la suficiente importancia al cuidado de los dientes, a la higiene, a una correcta postura, a la necesidad de dormir y descansar.
- Una alimentación saludable como la dieta mediterránea, no solo como un tipo de dieta sino como un estilo de vida que en estos últimos años está cambiando hacia una dieta rica en grasas y comidas grasas.
- La actividad física como un medio de mejorar la salud. En estos tiempos las nuevas tecnologías comportan hábitos sedentarios que no incluyen actividades físicas recreativas, con el añadido de los malos hábitos alimenticios fomentan el riesgo a problemas de salud crónicos como enfermedades cardiovasculares, diabetes, obesidad e incluso ciertos tipos de cánceres.
- Una adecuada educación afectivo-sexual. Aunque hay una gran cantidad de información disponible en distintos medios, ya sea la televisión, internet, la sociedad, en muchos casos no es objetiva y está completamente distorsionada, por lo que los niños y niñas, de todas las edades, no son capaces de discernir conceptos para que en el futuro tengan unas relaciones sexuales plenas, satisfactorias y sin peligros para su salud.
- La prevención de accidentes. El 40% de las muertes en edad escolar están producidas por lesiones traumáticas accidentales como accidentes de tráfico, domésticos, deportivos... Muchos de estos accidentes son previsibles y por ello prevenibles. Educar en comportamientos que reduzcan el número de accidentes es una manera de minimizar los riesgos y disminuir este porcentaje tan alarmante.

La Educación para la Salud en los centros de enseñanza tiene como objetivo la formación de los alumnos en conocimientos, actitudes y habilidades que contribuyan a la adquisición de hábitos de vida saludable, considerando las necesidades físicas, psíquicas y sociales. Se trata de que los individuos adquieran estas capacidades de manera integral, de forma que se facilite su adaptación a una sociedad compleja y cambiante.

En la actualidad, la Educación para la Salud en el sistema educativo no se plantea como una asignatura más en la que se imparten contenidos sanitarios, ya que esto por sí solo no produce cambios significativos en las conductas relacionadas con la salud, sino como un conjunto de contenidos incluidos en la formación en valores en todas las áreas y materias dirigidas al desarrollo integral de la personalidad.

La finalidad de la educación es mejorar las capacidades para decidir y adoptar comportamientos adecuados. En este sentido, un aspecto importante a considerar es cómo se producen los cambios de comportamiento. En las intervenciones educativas es necesario, para cada aspecto de la salud, abordar no solo los comportamientos concretos que se ponen en marcha sino el amplio abanico de factores relacionados con los mismos que, en definitiva, configura las capacidades. En cuanto a los factores relacionados con la calidad de vida personal, cabe distinguir en primer lugar aquellos que tienen que ver con el área cognitiva de cada individuo, tanto en lo referente a la capacidad para conocer como al conjunto de conocimientos adquiridos y el particular estilo de pensamiento. Por otra parte, las actitudes, valores y sentimientos son los principales componentes del área emocional, mientras que las creencias incluyen un componente cognitivo y otro emocional. Se basan en una información que el individuo cree y hace suya, dirigiendo en este sentido sus comportamientos. Otros componentes de éste área son la autoestima, el autocontrol y la autonomía personal.

Existen diferentes tipos de habilidades o destrezas, siendo tres de ellas las de mayor interés para la promoción de la salud. Las personales y sociales están orientadas a la vida de relación y representan capacidades para adoptar comportamientos positivos adaptativos que permiten afrontar con eficacia los desafíos y exigencias de la vida cotidiana, incluyendo la salud.

- Son habilidades personales las relacionadas con la toma racional de decisiones y la solución de problemas, el pensamiento crítico, el conocimiento de sí mismo y las que tienen que ver con el dominio de las emociones y el manejo del estrés.
- Se consideran habilidades sociales las de escucha, relaciones y comunicación interpersonal.
- Finalmente, las habilidades psicomotoras hacen referencia al dominio de los movimientos de diferentes partes del cuerpo. En salud intervienen especialmente algunas como la relajación, respiración, ejercicio físico, ejercicios de fuerza y flexibilidad, inyección de insulina por diabetes, manejo de inhaladores por enfermedades respiratorias, etc.

La Ley Orgánica de Educación (LOE) del 3 de mayo de 2006, establece unos Objetivos Generales de la Educación Infantil y los definen en términos de capacidades. El DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, señala en su artículo 3 entre las finalidades de la Educación Infantil:

1. La finalidad de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y las niñas.
2. En el segundo ciclo se atenderá progresivamente al desarrollo afectivo, al movimiento y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia y relación social, así como al descubrimiento de las características físicas y sociales del medio. Además se facilitará que niñas y niños elaboren una imagen de sí mismos positiva y equilibrada y adquieran autonomía personal.

Y en el artículo 4 se definen los objetivos con los que la Educación Infantil contribuirá a desarrollar en las niñas y niños las capacidades que les permitan:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Construir una imagen positiva y ajustada de sí mismo y desarrollar sus capacidades afectivas.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, con especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

En lo referente al RD 1630/06 de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, aparecen los hábitos saludables dentro del currículo; en el área “Conocimiento de sí mismo y autonomía personal” señala el Objetivo: “Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionadas con la seguridad, higiene y el fortalecimiento de la salud, apreciando y disfrutando de las situaciones cotidianas de equilibrio y bienestar emocional”.

De acuerdo al mismo Real Decreto, los objetivos más directamente relacionados con la promoción de la salud en la Educación Infantil, a través de las áreas del segundo ciclo de esta etapa educativa son:

- Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros.
- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración, y evitando comportamientos de sumisión o dominio.
- Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene y el fortalecimiento de la salud, apreciando y disfrutando de las situaciones cotidianas de equilibrio y bienestar emocional.
- Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.
- Expresar emociones, sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.
- Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

Se considera necesario tratar la Educación para la Salud no como una materia específica, al margen de las otras que se desarrollan en la etapa, sino de manera globalizada, introduciéndola en todas las áreas curriculares, según criterio de similitudes entre los objetivos propuestos en cada uno de los temas de salud y los objetivos generales de cada área curricular.

Los conocimientos, capacidades y habilidades que se desarrollan en esta etapa permanecerán toda la vida y formarán sus personalidades y hábitos. Es necesario cuidar y elegir la programación infantil que sea más cercana a los intereses del niño y más conveniente para la adquisición de estos hábitos.

3. OBJETIVOS

Cuando se piensa en la televisión como un medio capaz de influir poderosamente en el comportamiento infantil hay que plantearse, en primer lugar, cuáles son los aspectos de una determinada serie que son capaces de impresionar a los espectadores infantiles y cómo aquellos pueden, posteriormente, ser asimilados cognitivamente.

Es necesario reflexionar sobre los contenidos y los enfoques recomendables que hay que dar a una serie infantil que, pretendiendo transmitir valores o conocimientos, va dirigida a una audiencia infantil.

Toda investigación orientada en este sentido ha de tener en cuenta las peculiaridades de la comprensión infantil del mensaje, la etapa de desarrollo evolutivo del niño o, finalmente, el estado de su percepción visual, que depende tanto de la maduración de los sistemas sensoriales como del tipo de aprendizaje perceptivo que se haya llevado a cabo en el contexto escolar.

Como objetivos específicos se plantean:

- Discriminar en todo el ámbito televisivo las series infantiles con alto contenido para la promoción de la educación para la salud.
- Comparar los contenidos de las series infantiles con los objetivos que se pretenden alcanzar en el currículo de Educación Infantil para la promoción de la educación para la salud.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

No tenemos constancia documental de estudios sobre la educación para la salud en las series y programas infantiles de televisión. Sin embargo, hay una extensa bibliografía de los efectos de la violencia en los dibujos animados o en el cine sobre los niños y niñas preescolares, como ejemplo, Bandura en la década de los 60 realizó varios estudios en grupos de control.

Para empezar, es conveniente conocer a grandes rasgos las características psicoevolutivas de los niños y niñas en la etapa de Educación Infantil, fundamentalmente en el segundo ciclo; así como las relaciones que puedan establecerse entre televisión y educación. Y para terminar este apartado haré referencia a un clásico de la programación educativa para la infancia, Barrio Sésamo, y a otras series de producción española.

4.1. Características Psicoevolutivas de la Infancia receptora de los mensajes audiovisuales en las edades comprendidas entre los tres y los seis años

Nos encontramos ante un periodo de fuerte influencia emocional desde el punto afectivo, los niños y niñas van adquiriendo grandes progresos en el campo de la comprensión, el desarrollo del lenguaje, de la inteligencia y del pensamiento. En estas edades no son capaces de discriminar de forma clara lo real de lo imaginario.

Nos encontramos en la fase del desarrollo que Piaget designara como “etapa preoperacional” que incorpora al pensamiento la función simbólica.

La memoria infantil puede ya recordar los acontecimientos pasados y puede proyectar sobre un futuro, más o menos global e indefinido, previsiones de sucesos probables. Es capaz además de ser consciente de que simultáneamente y en otro lugar pueden estar ocurriendo cosas distintas.

La capacidad de imitación interna que caracteriza la etapa simbólica, propia de esta etapa, permite la memoria y la imitación transcurrido un tiempo desde su primera percepción.

La imaginación de los niños y niñas está alimentada en gran parte de experiencias audiovisuales.

Uno de los aspectos más importantes a tratar a la hora de referirnos al desarrollo socioafectivo durante los años correspondientes a la escolaridad infantil es el de responder a la pregunta de cómo educan los padres a sus hijos e hijas para que adopten emociones, comportamientos, motivaciones y valores aceptados por la sociedad y la cultura en la que viven. Pero paralelamente a esas intenciones los niños y las niñas comienzan a exponerse, relativamente pronto, a otras influencias socializadoras que provienen sutilmente del medio audiovisual y por ello los padres deben de disponer de recursos para que esa poderosa influencia no acabe anulando la suya.

Desde un principio suele ser normal que los padres orienten a sus hijos por medio del refuerzo positivo de ciertos comportamientos, recompensado, o, por el contrario, que busquen la modificación de una conducta incorrecta mediante refuerzos negativos, como el castigo.

Muchas veces la recompensa o el castigo giran en torno a la posibilidad de ver o de no ver los dibujos animados. Se espera, mediante el castigo, que las respuestas sancionadas se debiliten hasta su completa extinción, sin embargo, a veces, mediante el premio televisivo lo que puede suceder es que esas conductas reprobables se incentiven.

Por otra parte, casi todas las respuestas conductuales de los niños y niñas (tanto adecuadas como inadecuadas) se adquieren a través de los procesos de aprendizaje que parten de la

imitación de modelos a través de la observación. Los niños y niñas imitan muchas de las conductas observadas a pesar de que ni ellos ni los modelos imitados sean recompensados por sus actitudes o por sus actos y la fuente de imitación es, cada vez con más fuerza, el medio audiovisual.

Mediante la simple observación es posible aprender un gran repertorio de respuestas conductuales, tanto acciones positivas como negativas. Les atraen especialmente las conductas promovidas por mascotas o por personajes de dibujos animados y muestran una especial seducción ante las imágenes que se acompañan de ritmos musicales que puedan ser fácilmente acompasados por el movimiento corporal. Otro modelo conductual serán los padres, modelos más directos y una parte decisiva de la socialización infantil va a ser adquirida de este modo.

El niño pequeño puede aprender comportamientos mediante la observación y la imitación, esas formas de conducta pueden, por otra parte, desarrollarse, o no, o incentivarse, si se animan o reclaman.

Pero las manifestaciones conductuales que perfilan más profundamente la personalidad infantil son aquellas que se manifiestan como el resultado de los procesos de identificación con otros, ya sea de sus entornos familiar, escolar o, incluso, audiovisual. Identificarse es llegar a sentirse similar a otra persona estableciendo un marcado vínculo emocional, compartiendo sus gustos, aficiones, sentimientos y proyectos.

En este período asistimos a la construcción de la personalidad infantil sobre la base, principalmente, de la identificación con sus progenitores o hermanos o hermanas mayores, pero también pueden darse importantes casos de imitación de personajes de los dibujos animados, sobre todo si se ha acostumbrado al niño niña a ver cotidianamente y durante mucho tiempo una determinada serie.

Bandura en 1963 realizó un estudio con niños y niñas en edad preescolar, en el que trataba de verificar si los personajes de dibujos animados poseían en el ámbito de la imitación el mismo efecto que los modelos humanos. Llegó a la conclusión del mayor poder incentivador de la imagen, en cuanto a la agresividad, era similar en los dos casos.

Las películas y series de animación emplean un ritmo audiovisual rápido, se consigue un nivel alto de atracción hacia la imagen, este ritmo provoca un estímulo especial para el área del cerebro especializada en la visualización del movimiento.

Durante las primeras horas de la mañana y las primeras de la noche la percepción infantil se encuentra mucho más sensible que en otros momentos del día, por ello la atracción y la negativa influencia de imágenes aceleradas es mucho más intensa en esos momentos, en los

que por tanto hay que tener un especial cuidado con el tipo de programación que se destina a los espectadores infantiles.

4.2. Relación entre televisión y educación

La televisión hoy en día no es solo un medio de comunicación que transmite mensajes, tiene un gran poder en ámbitos sociales y personales. *“La televisión es un motor económico esencial, interviene activamente en la esfera política y tiene una incidencia notable en la organización de nuestra vida cultural”*(Pérez Tornero y Percival). Los mismos autores señalan *“la televisión es un medio de comunicación con un peso decisivo en nuestra vida cotidiana. Ha logrado ser el medio más importante en torno al cual organizamos nuestro tiempo de ocio y nuestro conocimiento del mundo. En casi todo el planeta... la televisión ocupa más de tres horas diarias de la vida de los ciudadanos, sean niños o adultos. Llega a más del 90% de los hogares y constituye la fuente privilegiada de transmisión de información para el 80% de las personas”*.

Tenemos que tener en cuenta la importancia que tiene este medio en la educación: al ser un medio cultural, a través de él se emiten imágenes que muestran las diferentes culturas y costumbres, *“la televisión es un medio cultural por excelencia. A través de ella se transmiten y se sostienen el imaginario colectivo de los pueblos y comunidades, sus lenguajes, mitos, símbolos, ritos...”*. (Pérez Tornero)

Existen multitud de detractores del medio televisivo que señalan cómo anula valores familiares, fomenta la agresividad y en cuanto al aprendizaje provoca una pasividad extrema. Sin embargo, es incuestionable que la televisión está dentro de cada hogar y es fundamental aunar educación y televisión para el desarrollo de la persona del siglo XXI: *“la televisión hasta ahora ha sido frecuentemente minusvalorada en el ámbito educativo, y no se han explorado las múltiples conexiones de estas dos esferas del saber contemporáneo que, en sincronía, podrían conseguir una síntesis global de enorme trascendencia en la formación de las nuevas generaciones”*. (Aguaded, 2003)

Esta formación se debe fomentar desde la infancia: hasta los seis años en que la parte cognitiva alcanza un importante desarrollo (periodo preoperatorio) los niños y niñas están en una fase en la que su curiosidad no tiene límites y miran el mundo con necesidad de conocer.

El problema es aunar la televisión y la educación, hoy en día la escuela no se ha adaptado a los cambios para educar en una cultura dinámica, hay que reconocer que la televisión es un elemento que consigue penetrar en todos los hogares, no hace falta ningún esfuerzo para ver programas, pero muchas veces no se discrimina en la calidad de lo que se ve, y menos los niños y niñas. En este punto se debería plantear cómo y quién debe enseñar a ser crítico

y discriminar esta programación... *“Sorprende que la institución escolar no sólo se haya dejado arrebatar la hegemonía de la educación sino que asista impasible al proceso de penetración de la cultura audiovisual, sin ofrecer a las nuevas generaciones pautas de interpretación y de análisis crítico”*. (Ferrés, 1996)

Hay que contemplar que gran parte de los conocimientos adquiridos por los niños y niñas provienen de la televisión, algo hoy en día inevitable a no ser que se encuentren en un estado de aislamiento.

No se puede prescindir de la televisión en la escuela, no se puede considerar una enemiga que introduce sólo ideas y conceptos ambiguos y falsos, sino que debería constituir una oportunidad de educación. Los docentes deben formarse en este tema y formar críticamente en los productos más recomendables, exigiendo junto a las familias un producto de calidad que pueda ser divertido y educativo, realizando un consumo inteligente.

4.3. Barrio Sésamo. El inicio de la televisión educativa en la infancia.

Barrio Sésamo nació en EEUU hace cuarenta y cinco años. Su primera intención fue compensar el problema de idioma que tenían los hijos e hijas de la población emigrante que llegaba a los Estados Unidos. Un equipo de asesores educativos y Jim Henson, su creador, hicieron un programa que pervive, aunque con cambios, hoy en día, y que estaba destinado en su versión primera a compensar, por medio de la transmisión de distintas habilidades educativas y sociales, los déficit socioculturales atribuidos a las minorías

El programa intenta relacionar conceptos conocidos por los niños y niñas con otros nuevos, llamando la atención con muñecos y dibujos animados.

La primera vez que se emitió en España fue dentro del programa infantil “Un globo, dos globos, tres globos” en 1976, se emitía en horario de tardes tras la salida de los niños del colegio y a su vez se dividía en tres contenidos. El primer contenido se dedicaba a un público de entre 3 y 6 años. El segundo se destinaba a un público de entre 6 y 9 años y el tercero a un público de entre 9 y 12 años. *Ábrete Sésamo* (primer título en España) era el Sesame Street original estadounidense, lo único que se hizo fue doblarlo al castellano y emitirlo íntegramente. Esta primera temporada fue un fracaso.

En *Ábrete Sésamo* se podían contemplar las actuaciones de las marionetas de Jim Henson, que con sus situaciones explicaban a los niños conceptos elementales como qué es arriba y abajo (Coco y otros monstruos); lejos y cerca; por qué no se ha de comer galletas en la cama (Epi y Blas); a controlarse (en el caso de Triqui); a contar (el Conde Draco)... Además

se insertaban animaciones para conocer las letras, los números (la máquina de Pinball) y las formas geométricas.

Los Personajes:

- Epi y Blas (Ernie y Bert) son dos compañeros que conviven en la misma casa y a menudo tienen que intercambiar pareceres. Mientras que Blas es muy serio, Epi es muy bromista. Blas tiene la cabeza en forma de limón alargado, es de color amarillo y tiene una ceja que le cruza la frente, siempre tiene cara de mal humor. Epi tiene la cara más rechoncha, de color naranja. Sobre la cabeza mata de pelo que sale disparada en todas direcciones, tiene hoyuelos. Las orejas son más grandes que las de su compañero pero menos aparentes.
- Coco (Grover) es un monstruo peludo de color azul cuya cabeza recuerda mucho a un coco partido en dos mitades. Es flacucho con cuello estirado, tronco informe, largas y lacias extremidades. También es bastante debilucho. No obstante Coco dará el todo por el todo para enseñar a los niños la lección, hasta caer literalmente extenuado.
- La rana Gustavo (Kermit the Frog) es uno de los personajes más singulares de Jim Henson. Es especialmente recordado su papel como reportero, aunque hacía otros papeles en el programa. Añadía un toque irónico al show demasiado maduro para un público tan tierno, no es de extrañar que acabase reciclándose en los Teleñecos.
- Triqui (Cookie Monster) es otro monstruo peludo también de color azul, pero a diferencia de Coco, Triqui es mucho más corpulento. Sus manos peludas, son un imán para toda galleta que se ponga a su alcance y de la mano a su boca. Allí son masticadas, molidas e ingeridas sin compasión. Triqui es un entusiasta de las galletas y no hay nada que le detenga cuando de éstas se trata. De hecho esa es su especialidad educativa, detenerse a pensar y explicar cómo debía conseguir su objetivo.

En la primera temporada como Barrio Sésamo se introdujo dentro de un programa plenamente nacional cuyo protagonista principal fue la Gallina Caponata y el caracol Pérez Gil. La temporada duró desde 1979 a 1980 y se combinaban personajes disfrazados con otros reales como Julián el quiosquero. Pérez Gil contestaba a las preguntas que remitían los niños y niñas y Caponata necesitaba más de una explicación.

La Gallina Caponata de color rosa y de dos metros de altura, tenía un carácter muy similar a una criatura de cinco años, esto quizás influyó en que los niños y niñas conectaran con el personaje.

Además de las actuaciones de Caponata y Pérez Gil, se daban paso también a pases del programa Sesame Street, que iba intercalándose a lo largo del programa. Mientras que *Ábrete Sésamo* fue un rotundo fracaso, con la inclusión de Caponata y Pérez Gil como personajes conductores la fórmula pareció funcionar mejor. Por su parte, de la versión de 1976 a la de 1979 en Barrio Sésamo pudimos ver a nuevos personajes de Jim Henson como: El Mago Arístides y el Conde Draco (Count Von Count)

En la segunda temporada (1983-1988) el personaje principal fue Espinete, un erizo infantil de color rosa de alrededor de un metro ochenta de altura, acompañado de Don Pimpón, un personaje rechoncho, viajero y aventurero que es el mejor amigo de Espinete. Además aparecen otros personajes reales como Chema el Panadero, Julián el Quiosquero, Ana (una estudiante que ayuda a Espinete), Ruth, que es una niña que acompaña a Espinete en sus juegos, y otros personajes...

La dinámica del programa era muy similar a la de la etapa anterior. Las preguntas las hacía directamente Espinete que representaba a los niños y niñas. Espinete era quien descubría el mundo y los niños y niñas descubrían el mundo a través de sus inmóviles ojos. Las actuaciones eran mucho más elaboradas y de mayor duración, había un guión bastante ingenioso sobre un tema determinado y actores suficientes que apoyaban la historia. Unas veces se hablaba sobre las cosquillas, el cuerpo humano, la risa, los juegos, la imaginación o sobre cualquier tema sencillo que fuera de interés para los niños y niñas. El programa resultó un gran éxito. Entre actuación y actuación se siguieron emitiendo los sketches de Sesame Street que llegaron también con nuevos personajes.

La tercera temporada fue "Los Mundos de Yupi" (1988-1991) que estaría destinado a sustituir y a actualizar la serie infantil de Espinete. El erizo rosa fue sustituido por un muñeco procedente del espacio exterior, de alrededor de metro ochenta de estatura, de cuerpo peludo anaranjado, con plumitas en la cabeza y con cara infantil y orejas picudas. Este personaje se llamaba Yupi, iba acompañado de un asistente llamado Astraco, un actor caracterizado con un aparatoso traje espacial.

El 23 de septiembre de 1996 se vuelve a estrenar una nueva temporada de Barrio Sésamo, esta vez con un nuevo personaje llamado Blukie, el sustituto de Espinete. Blukie fue bautizado por escolares de todas las comunidades autónomas a través de una encuesta en la que se tenía que elegir varios nombres. Junto a él también había tres nuevos personajes llamados Gaspar, Vera y Bubo entre una veintena de personajes de carne y hueso. La diversidad racial y cultural fue uno de los valores del actualizado Barrio Sésamo. Así, entre los vecinos, se han mudado personajes de tres etnias distintas: Sulimán, el frutero guineano

que regenta La Primavera; Salín, el camarero magrebí del hotel; el matrimonio Fátima y Manuel de etnia gitana, entre otros. Tuvo 130 episodios en total, grabados en un nuevo decorado parecido a la vida real en grandes dimensiones. En él había una casa unifamiliar, un hotel, la entrada de un gran mercado, una parada de autobús, una tienda de bisutería y artesanía, un puesto de cacharros de cocina, una pescadería, una mercería, una tienda de juguetes, una librería y una cestería.

La última temporada de Barrio Sésamo se ha estrenado en España en el mes de junio de este año 2012, pretende dar un giro en introducir hábitos saludables en los niños y niñas, complementa los clásicos sketches de enseñanza con otros nuevos, Triki ya no come galletas, sino verduras, hay que hacer deporte... Esta temporada la analizaré en siguientes apartados ya que es el objeto del tema del trabajo.

4.4. Otras series educativas de factura española

Los Lunnis es un programa de marionetas producido por TVE y emitido desde el 15 de septiembre de 2003. Sus personajes son títeres movidos e interpretados por actores titiriteros, que manipulan o accionan la marioneta. El programa se caracteriza por su prolífica producción y la extravagancia de sus personajes. Los Lunnis son Embajadores de UNICEF España, crearon la canción titulada Lávate las manos con la que pretenden hacer saber a los niños y niñas, de una manera muy sencilla muestran que un acto tan simple como lavarse las manos puede salvar millones de vidas.

Pocoyó es una serie de animación española. El mundo de Pocoyó es un escenario 3D, con un plano blanco y sin fondo de colores. Narra las aventuras de un niño en edad de preescolar llamado Pocoyó, el cual está descubriendo el mundo e interactuando con él. Además, no está solo. Le acompañan sus amigos, Pato, Elly, Pajaroto y su mascota Loula. En cada capítulo, introduce y conduce una voz en off. La calidad técnica en la elaboración de cada capítulo, junto a unos originales argumentos, unos cuidados guiones (realizados en Estados Unidos), una excelente sonorización y unas animaciones cuidadas al detalle, han hecho de Pocoyó un producto de una altísima calidad y que ha triunfado en países como Reino Unido, Canadá, Japón, Nueva Zelanda y Australia antes de llegar a las pantallas españolas.

Pocoyó ha recibido numerosos galardones, entre los que destaca el Premio a la Mejor Serie de Televisión en el Festival de Annecy 2006 y el Premio BAFTA 2006 a la mejor Serie de Animación Preescolar.

Otras series que actualmente se producen son Jelly Jam y Sandra detective de cuentos.

5. METODOLOGÍA

He utilizado un método de investigación cualitativo, basado en la observación de determinadas series de televisión infantiles.

En primer lugar, he discriminado series cuyo contenido fuese destinado a un público comprendido entre las edades objeto del estudio, de cero a seis años. El siguiente paso ha sido clasificar en varios apartados dependiendo de su intención educativa hasta encontrar las más relacionadas con la Educación para la Salud.

En tercer lugar, reconocer las pautas que dan este tipo de series y relacionarlas con los objetivos específicos propuestos en el currículo de Educación Infantil.

Por último, he realizado un pequeño trabajo de campo que consiste en un reducido cuestionario a niños y niñas de edades comprendidas entre los 2 y los seis años, para conocer cuál son las series que más les gustan, los horarios a los que ven la televisión, observar si existe una correspondencia entre sus gustos y las series más educativas...

5.1. Discriminación de espacios televisivos infantiles

La gran cantidad de canales que se emiten en estos momentos supone una amplia oferta de programación infantil y juvenil, pero eso no significa que todos los programas sean recomendables para todas las edades.

Tenemos que tener en cuenta la evolución que ha sufrido la televisión en los últimos tiempos: desde 1990 a los canales estatales (la uno y la dos) se añadieron otras cadenas privadas como Antena 3 y Telecinco, y más tarde aparecieron otras como la Cuatro y la Sexta. Aproximadamente hace ocho años se establecieron los canales de pago con canales propiamente infantiles, Disney, Nick y Cartoon Network. Ahora hay muchos más, algunos para los más pequeños como Nick Jr, Cartoonito, Baby TV o Disney Jr, definidos como preescolar.

Con la implantación de la Televisión Digital Terrestre (2009) han aparecido otros muchos canales en abierto y algunos exclusivos para la televisión infantil y juvenil, como Clan, Boing, Neox (sólo a primera hora de la mañana).

Con toda esta programación la cantidad de series se ha multiplicado por cien y en muchos casos se repiten en varias cadenas en distintos horarios. En el proceso de discriminar se encuentra además el problema de diferenciar lo que se considera como infantil y adecuado, aunque no se corresponda necesariamente con lo que realmente ven los niños y niñas. En

este primer proceso he descartado todas las series de corte juvenil como Victorious, ICarly, los Magos de Weberly Place..., las de corte japonés como Dragonball, Shin Chan...y otros como Atomic Betty, Phineas y Ferbs...

En el segundo paso la selección es más complicada ya que requiere el visionado de muchas horas de televisión para discriminar las educativas, no todo lo que se emite para estas edades tiene carácter educativo, como ejemplo Bob Esponja, Mundo acuático, Doraimon, Ogly y las cucarachas, Hora de aventuras, el Mundo de Gumball, etc.

A modo de comentario, Hora de aventuras es una de las favoritas de los niños y niñas de cuatro y cinco años, el lenguaje utilizado es bastante soez con frases como “Jake se va a hacer caca”, “conozco al pedorro perfecto”, “cacheondamiento”, y una forma de comportarse maleducada y solo pensando en como “fastidiar” al otro.

En tercer lugar discriminar por contenidos educativos, en este punto la mayoría de las series abarcan todas las áreas contempladas en la LOE en el currículo de Educación infantil:

- a. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- b. Conocimiento del entorno.
- c. Lenguajes: Comunicación y representación.

Dado el carácter globalizador de esta etapa, es lógico que los contenidos estén estrechamente ligados y aunque se estén enseñando conceptos lógico-matemáticos, a su vez muestren conceptos propios del lenguaje, relacionados con la naturaleza o educación en valores.

Llegado este punto, es necesario seleccionar las que más contenidos relacionados con la educación para la salud tienen: La nueva temporada de Barrio Sésamo, Lazy Town, Peppa Pig, algún episodio de los Lunnis, Jelly Jam, J.J. quiere..., Bananas en Pijama.

Entre las series interactivas con altos contenidos educativos pero con menos de los relacionados con la educación para la salud: Dora la exploradora, Team Umizoomi, Jake y los piratas de Nunca Jamás, Wonder Pets, La casa de Mickey Mouse, Many Manitas, Chugiton, Dino, Pistas de Blue, Las aventuras de Chuck y sus amigos, Los hermanos Koala, Little people, My little pony,...

5.2. Realización cuestionario

En un principio no había planteado esta parte del trabajo, pero a medida que se avanzaba en la investigación se observaba la gran cantidad de oferta en series infantiles. Los niños y

niñas encienden la televisión, no son capaces de distinguir lo que es conveniente y educativo o lo que son dibujos sin ningún valor, incluso con contenidos no adecuados a su edad, como comportamientos sexistas, violentos y faltos de valores.

El cuestionario se ha realizado a diez niños y niñas de entre dos y seis años, durante los meses de julio y agosto aprovechando las vacaciones de verano. Los niños y niña tienen su residencia en diferentes lugares de la península, País Vasco, Andalucía y Palencia.

Las preguntas realizadas:

- Edad, ciudad, colegio.
- ¿Ves dibujos?
- ¿A qué horas?
- ¿Cuáles te gustan?
- ¿Ves Barrio Sésamo?, ¿conoces los personajes?
- ¿Ves Lazy Town?, ¿quién es Sportacus y Stephanie?, ¿qué hacen y qué comen?
- ¿Ves Peppa Pig?, ¿ves Jelly Jamm?
- ¿Te lavas los dientes? y ¿las manos?, ¿Quién te lo ha enseñado?
- ¿Te gusta bailar?, ¿bailas con las canciones de los dibujos?

6. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

6.1. Análisis de series infantiles con altos contenidos para la promoción de la salud

6.1.1. Jelly Jamm

Narra las aventuras de cinco amigos: Bello, Mina, Rita, Goomo y Ongó. Estos cinco amigos viven en Jammbo, el planeta donde tiene origen la música en el Universo.

Los personajes principales:

- Bello: Es un chico de color rojo habitante de Jammbo. Es de personalidad curiosa insaciable, una energía sin límites hacen de Bello el líder natural de sus amigos. A Bello le encantan los comics y su favorito es el de Jambboman, que él mismo creó. Bello tiene grandes ideas y quiere a sus amigos, en especial a Goomo, su compañero de aventuras. Sabe cómo involucrarse en grandes aventuras.
- Mina: Es una chica de color celeste, hace experimentos en su hogar. Los inventos y el conocimiento que tiene recurrentemente ayudan al grupo, por lo que todos acuden a ella en busca de ayuda. La ciencia y la invención son sus juguetes y como cualquier buen científico Mina siempre desea descubrir qué ocurre después. Mina intenta dejarse llevar para ser más divertida. Pero sus intentos por ser espontánea

siempre acaban de una manera inesperada. El lado izquierdo y el derecho de su cerebro sólo trabajan juntos cuando Mina experimenta en su laboratorio o en el campo.

- Goomo: Es un chico de color morado bastante sensible, tranquilo y amistoso que ante cualquier conflicto busca una salida rápida que haga a todos felices de nuevo. Pero sus soluciones suelen estar basadas sólo en sentimientos y hacen que las cosas se descontrolen del todo o se solucionen por completo. Goomo es básicamente un niño alegre que se expresa con libertad a través del baile. Es un poco gordito y, a veces tiene un gran apetito (episodio «La Fiesta de Mina»), aunque ha demostrado gusto por el ejercicio (episodio «Jambo debe fluir»). Goomo quiere mucho a su mejor amigo Bello y les encanta jugar juntos, sobre todo cuando él hace de Cascokid y el de Jambooman.
- Rita: Es una chica de color rosada. Es de personalidad tierna, dulce, cariñosa y juguetona; bastante emocionada y de buena actitud. Rita puede parecer la perfecta niña pequeña, educada y dulce, que juega a vestir a su muñeca Princesa, y un segundo después usa a la muñeca para hundir un clavo en el suelo. Puede hacer una nueva acción bastante rápido, ignorando todas las señales de peligro. Rita adora acariciar dodos, aunque a veces lo hace con demasiada emoción tanto que los dodos frecuentemente huyen de ella. Por suerte los animalitos corren más que ella. Le encantan las fiestas de té y jugar con Princesa.
- Ongó: Es un chico de color púrpura. Es el personaje más misterioso de Jambo y también el más conectado a la naturaleza del planeta. Cuando hizo su casa no le hicieron falta muros ni techos, ya que se limitó a dibujar las habitaciones en el suelo con una tiza y en medio de todo puso su sofá favorito. Ongó es feliz y muy, muy tranquilo. No se comunica con palabras, aunque sabe mostrar lo que intenta decir a través de todo tipo de sonidos y mímica. También es un músico increíble capaz de producir cualquier ritmo sólo con su boca.

Personajes secundarios:

- Los Dodos: Son unas criaturas de cuerpo cilíndrico, descritos como «los seres más asombrosos de Jambo». Su cuerpo en general es de color negro y tienen rostro de un color en especial, y su cola es similar a un gancho curvo. Viven tanto en tierra como en aire y en agua. Los dodos son asustadizos y suelen huir en grupo; además de engordar. La mayoría trabaja en la Fábrica Musical, o colaborando en el Reino. Son amantes de la música hasta tal punto de seguir el ritmo e incluso silbar o cantar

los coros al oír música. Su tarea más importante es mantener la Fábrica Musical en funcionamiento. Existen unos dodos que son gigantes, de cuerpo azul y de cara amarillo suave, siempre duermen y sólo se despiertan si alguien los molesta. Los dodos suelen nacer verdes cuando son bebés, pero cambian de color si son de otra especie.

- El rey: Es un personaje de la serie, parece un rey educado y sabio cuando habla, pero sólo en público; ya que su comportamiento es muy infantil y travieso. Le encanta ser el rey y lanzar decretos al azar. Dedicar casi todo su tiempo a «Labores Reales» (de cualquier tipo), aunque lo que más le gusta es jugar a videojuegos o probar la increíble colección de juguetes y objetos que guarda en su Bóveda de los Regalos.
- La reina: Trabaja mientras el Rey está ocupado jugando, organiza el trabajo de los Dodos y dirige con mano firme la Fábrica Musical para que nunca se pare. La Reina se comporta como una pariente lejana y algo excéntrica. Le encanta trabajar en su jardín, tejer, tocar las castañuelas y agitar levemente las caderas. Tiene un fuerte sentido moral y por ello es una gran guía para los niños, aunque no siempre sabe responder a sus preguntas.

Jelly Jamm tiene un fuerte contenido educativo: ayudar al desarrollo de elementos fundamentales para la infancia como la inteligencia emocional, las habilidades sociales y la creatividad. Además la serie relaciona estos elementos con los valores que transmite.

Cada historia de Jelly Jamm parte de un equilibrio que se rompe, luego los personajes tienen que esforzarse por recuperarla o incluso mejorarla.

Da mucha importancia a la autonomía y al aprendizaje emocional. Cada una de las acciones tiene su momento y su lugar, hay que aprender a identificarlos desde un punto de vista personal.

Bello, Mina, Goomo, Rita y Ongó son personajes con los que los niños y niñas de cuatro a seis años se puedan identificar, con su carácter y su comportamiento.

Los cinco protagonistas de Jelly Jamm aprenden a coordinar el cuerpo y la mente a través de los juegos y las aventuras que viven. También ayuda a comprender y aceptar dificultades y son capaces de aceptar la ayuda de los demás.

Los Dodos, las lala-Plantas, la muñeca Princesa o los personajes de la serie tienen todas características fantásticas que servirán para que los niños y niñas organicen sus propios sueños y emociones a través de la imaginación y el juego. Desde el disfrute y la diversión los niños y niñas aprenden a ser, a compartir y a entender.

Jelly Jamm transcurre en un planeta musical, en él se encuentra una fábrica que envía música a todo el universo, da la posibilidad que los niños y niñas capten el ritmo de las canciones y se traduzcan en movimientos y gestos.

Los valores que aparecen en esta serie están relacionados con los objetivos para la promoción de la salud del segundo ciclo de la Educación Infantil:

- Identificar y expresar sus propias emociones como: miedo, enfado, envidia, tristeza...
- Potenciar los estados de ánimo positivos.
- Percibir los estados de ánimo de los demás.
- Aceptar que el otro es diferente y respetarlo.
- Favorecer la amistad, la colaboración, la justicia y la generosidad.
- Progresar en la adquisición de hábitos relacionados con la seguridad.
- Fomentar el movimiento y la actividad física en compañía.

Ejemplos de conducta de los personajes en la promoción de los hábitos de la educación para la salud:

- Mina, mientras trabaja realizando experimentos en su laboratorio siempre lleva casco y gafas para su protección, todos los realiza con grandes medidas de seguridad como largas pinzas para coger los tubos de ensayo que pueden estar calientes...
- Rita siempre está jugando con sus amigos los dodos, al aire libre.
- Goomo hace mucho deporte, todas las mañanas lo hace y le encanta.
- Las actividades más divertidas son bailar y jugar (menearse, saltar)
- El compañerismo de los personajes cuando alguien tiene un problema y se ayudan, aunque lo hagan al principio enfadados, sobre todo Mina
- La música es la energía que lo mueve todo como la comida sana.
- Bello y Goomo juegan juntos al fútbol o cualquier otro deporte.
- A Rita le encantan las manzanas que merienda y antes lava.
- La comida es muy saludable, mucha fruta y verdura.
- En todos los episodios se baila una canción que los niños y niñas deben imitar.

6.1.2. Lazy Town (Villa Pereza)

La serie Lazy Town parte de la premisa de que todo es diversión para los niños y las niñas y está dedicada a la promoción de estilos de vida saludables de una manera positiva y

atrayerente. Lazy Town anima a los niños a estar activos y sanos proporcionándoles un entretenimiento divertido, activo y con un mensaje saludable.

Personajes principales (humanos):

- Stephanie: Es una niña dulce y optimista que tiene el pelo rosa chicle. Vive con su tío, el alcalde de LazyTown. Le encanta LazyTown porque es a la vez un sitio raro y divertido. Aspira a ser una gran bailarina y por eso aprecia tanto las acrobacias de Sportacus.
- Sportacus: Es un ágil e increíble acróbata, tan veloz como la luz. Siempre se está moviendo, girando y saltando. Sportacus tiene un cristal mágico que brilla cuando los niños y niñas de Lazy Town tienen problemas. Suele estar bastante ocupado con esto así que para cargar sus pilas siempre se va a la cama a las 08:08 de la tarde. Es un héroe paciente, agradable y comprensivo que nunca les dice a los niños de Lazy Town lo que no deben hacer. Prefiere predicar con el ejemplo.
- Robbie: Es el personaje malvado que intenta que Lazy Town vuelva a ser como antes de llegar Stephanie y Sportacus. Vive debajo de la ciudad y no deja de disfrazarse cuando ejecuta sus malignos planes. No entiende por qué los niños y niñas de Lazy Town consideran a Sportacus un tipo guay. Él cree que Sportacus es un ejemplo horrible para los habitantes de Lazy Town (Villa Pereza).

Personajes secundarios (muñecos):

- Ziggy ama las cosas buenas de la vida, pero lucha para tomar decisiones saludables. Le encantan los caramelos, sin embargo después de hablar con Stephnie descubre un mundo de diversión sin golosinas. Aunque le siguen gustando los dulces participa en todos los juegos y es más activo.
- Stingy es un personaje avaro y posesivo. Suele jugar con su pandilla de amigos pero siempre está preocupado por sus cosas, sobre todo por su coche y su cerdito hucha. Sabe tocar la armónica.
- Píxel está aprendiendo a respetar su cuerpo y mente usando con moderación su ordenador y la televisión. Se pasa todo el día arreglando artilugios que le eviten el mínimo esfuerzo.
- Trixie quiere aprender a hacer amigos, no herir a los demás y respetar las convenciones sociales.
- Buenamente: Es el alcalde de Lazy Town y tío de Stephanie. De carácter nervioso y bonachón.

Stephanie, una chica optimista, viene a vivir en Lazy Town y conoce a una alocada mezcla de gente de la ciudad, incluyendo el más perezoso del mundo supervillano Robbie Retos. Afortunadamente para Stephanie, LazyTown está bajo la atenta mirada de Sportacus, un atlético y activo héroe que corre, salta, gira y vuela al rescate en su nave futurista. Sportacus siempre se las arregla para salvar el día y salvar a los niños y niñas de los últimos planes para implantar la pereza de Robbie.

Los otros niños y niñas de Lazy Town son curiosos, aventureros, juguetones, y al igual que Stephanie, intentan entender su mundo. Cada uno de ellos tiene virtudes y debilidades con las que todos los niños y niñas pueden identificarse.

Lazy Town está dirigido a niños y niñas de todas las edades.

Los valores que aparecen en esta serie están relacionados con los objetivos para la promoción de la salud del segundo ciclo de la Educación Infantil:

- Identificar y expresar sus propias emociones como: miedo, enfado, envidia, tristeza, alegría.
- Potenciar los estados de ánimo positivos.
- Favorecer la amistad, la colaboración, la justicia y la generosidad.
- Progresar en la adquisición de hábitos relacionados con la higiene, la alimentación saludable y el descanso.
- Fomentar el movimiento y la actividad física en compañía.
- Valorar los ambientes limpios y saludables.
- Disfrutar de realizar actividades al aire libre.

Lazy Town es la serie que más valores educativos ofrece en cuanto a la educación para la salud en los campos de actuación de hábitos higiénicos, alimentación y actividad física.

Ejemplos de conducta de los personajes en la promoción de los hábitos de educación para la salud:

- Sportacus incentiva a los niños y niñas a hacer deporte, comer dulces-sanos o sport-chuches (frutas y vegetales) y también a ayudar a resolver los problemas que puedan estar ocurriendo, la mayoría de veces son ocasionados por Robbie.
- Stephanie enseña a bailar.
- Stephanie enseña a los niños y niñas de Lazy Town cómo tienen que preparar comida saludables.
- Todos van de excursión y hacer juegos al aire libre con la ayuda de Stephanie y Sportacus.

- Stephanie enseña como se tienen que cepillar los dientes.
- Sportacus muestra a los niños y niñas de Lazy Town movimientos para ser más ágiles y quitarse la pereza.
- Los niños y niñas están muy perezosos porque no han dormido y observan como Sportacus siempre está activo porque se acuesta a las 08:08 horas.
- Sportacus hace a Ziggy supervisor de las sportchuches y se siente feliz. Luego las comen entre todos y están deliciosas.

6.1.3. Peppa Pig

La serie gira en torno a Peppa, una cerdita, su familia y amigos. Cada uno de sus amigos es de una especie de mamíferos diferente. Los amigos de Peppa tienen su misma edad y van a la misma guardería. En los episodios se tratan actividades cotidianas como ir a la guardería, jugar, visitar a los abuelos, ir a la oficina de papá, montar en bicicleta...

Los personajes usan ropa, viven en casas y tienen coches, pero presentan algunas características de los animales en los que se basan: el resoplido de Peppa cuando conversa con su familia, los otros animales también hacen sus respectivos ruidos cuando hablan, la familia de los conejos adora las zanahorias. Los conejos son también la única excepción a la regla de las costumbres humanas, viven en una madriguera en una colina, no tiene ventanas pero está decorada de la misma forma que las otras casas.

La mayoría de los animales son antropomorfos, exceptuando los patos y Tildes la tortuga.

Personajes principales:

Peppa Pig: Es la protagonista de la serie además de darle su nombre, es una cerdita de 4 años de edad, que vive con sus padres y su hermanito, es una niña muy intrépida a la que le encanta saltar, jugar y moverse por todos los lados. A Peppa también le encanta hacer ruidos raros.

George: Es el hermanito pequeño de Peppa Pig, tiene tan solo 18 meses, aunque le encanta jugar con su hermanita mayor Peppa, además es un cerdito muy risueño y no se separa nunca de su juguete más querido: su pequeño dinosaurio. Aunque George aun no es capaz de hablar bien, siempre dice la misma expresión “ver dino”.

Mamá Pig: Es la madre de los dos personajes anteriores, y es una mamá muy risueña, además al igual que Peppa Pig, le encanta saltar todo el rato, excepto mientras trabaja, que lo hace en casa desde su ordenador. Además es muy buena interpretando los planos cosa que a papá le cuesta.

Papá Pig: Se trata del papá de Peppa y George, es un personaje muy risueño, y le encanta jugar con sus hijos sin parar de reír, otra de sus aficiones es realizar viajes en coche con la familia. Sus gustos culinarios son las galletas y el pastel de calabaza. Lleva barba de un par de días y gafas para ver.

Abuelo y abuela Pig: Son los abuelos de los niños, y con mencionarlos Peppa se pone muy contenta, ya que a los niños les encanta ir de visita a ver a los abuelitos. Además Abuela Pig hace unos pasteles de chocolate deliciosos y Abuelo también planta verduras en el huerto de casa. Su frase típica suele ser Oink, Oink.

Suzie oveja: Esta ovejita es la mejor amiga de Peppa y comparten muchas de sus aventuras juntas. Es muy buena y le encanta sonreír y jugar con Peppa.

Danny Dog: Es el ayudante del abuelo de la familia y su juego favorito es el fútbol.

Rebeca Rabbit: Un conejito muy tímido, al que le encantan las zanahorias.

Los valores que aparecen en esta serie están relacionados con los objetivos para la promoción de la salud del segundo ciclo de la Educación Infantil:

- Potenciar los estados de ánimo positivos.
- Percibir los estados de ánimo de los demás.
- Aceptar que el otro es diferente y respetarlo.
- Favorecer la amistad, la colaboración, la justicia y la generosidad.
- Progresar en la adquisición de hábitos relacionados con la salud.
- Fomentar el movimiento y la actividad física en compañía.

Ejemplos de conducta de los personajes en la promoción de los hábitos de la educación para la salud:

Mamá Pig hace una tarta para Papá Pig y todos colaboran en la cocina, disfrutando de cocinar.

Toda la familia disfruta de la naturaleza, dan paseos, juegan al aire libre, hacen picnics...

Papá Pig lava su ropa después de jugar al fútbol.

A todos les encanta revolcarse en el fango y jugar en él.

Peppa y sus amigos montan en bici y todos llevan cascos.

El abuelo les lleva en barco y todos se tienen que poner el chaleco salvavidas.

Peppa juega con su hermano con muñecos.

Peppa y su hermano George cuando van a merendar se lavan las manos.

6.1.4. Bubble Guppies

La serie trata de seis pequeños sirenos y sirenas de entre 4 y 5 años que viven en un océano ficticio llamado Bubblecky, asisten a clase con su profesor Señor Mero. En la escuela imaginan increíbles aventuras en las que aprenden muchísimas cosas. Los Guppies suelen salir de excursión a la ciudad o donde indique el tema del episodio.

Al inicio, Molly saluda y Gil hace cualquier curiosidad y después alguno de ellos, o ambos dicen ¡Es hora de los Bubble Guppies!. Cada episodio comienza con alguno de los Guppies camino a la escuela, cuando en su recorrido algo llama su atención, al llegar a la escuela, los otros Guppies saludan mientras se reúnen con el Sr. Mero. El personaje que aparece al inicio comenta a los otros lo ocurrido, lo que hace que surja la curiosidad por el tema, el Sr. Mero pide al espectador que piense un poco sobre el tema, y va enseñando elementos del asunto que se trata; a la escena le sigue una canción.

En la siguiente escena los Guppies actúan en servicios relacionados con el tema principal, por ejemplo si hablan de una obra van a ver como se realiza, si hablan de instrumentos afinan una guitarra. Más tarde tres de ellos almuerzan y uno siempre lleva algo cómico o raro de comida.

Continúa con una escena protagonizada por Molly y Gil, para reaparecer en la escuela donde se recuerdan los conceptos aprendidos. Se interpreta otra canción y es la hora de la salida, los Guppies realizan una escena en el patio de recreo de la escuela, a esta escena suele seguirle otra de Gil y Molly, para finalizar con el propósito del episodio, ya sea ir de campamento, actuar en una obra de teatro, o ir a la gran ciudad. La escena final es otra protagonizada por Gil y Molly, para seguir con el tema de salida.

Personajes principales:

- Nonny: Su pelo es anaranjado y su aleta de color verde, lleva gafas de bucear en lugar de gafas. Es el miembro más inteligente del grupo, también es tranquilo y serio, usa un lenguaje avanzado para su edad. Su mejor amigo es Gil. Le gusta el baloncesto, leer y los bocadillo de queso y pepinillos. Como algo curioso, Nonny sonríe en muy pocas ocasiones y es alérgico al polvo.
- Demma: Su cabello es rubio rizado y puntiagudo, su piel es pálida y su aleta naranja. Esta chica tiene una personalidad y autoestima tan grande como su peinado, es muy alegre, activa, enérgica y, muchas veces, el centro de atención. Su mejor amiga es Oona. Le gusta la moda, bailar y hacer reír a los demás. Suele ser una de las cantantes principales de la serie. A Demma le gusta el agua con gas.

- Goby: Es un Guppie de pelo azul, corto y muy rizado, la piel morena y aleta azul. Goby es el personaje más creativo y de mente abierta del grupo, esa imaginación suele compartirla con sus amigos inventando historias. Le gustan los emparedados de pavo, el zumo de manzana y la ropa de baseball. Colecciona rocas.
- Molly: Es una Guppie de cabello rosa, piel morena y aleta azul. Molly es una de las presentadoras de los guppies, tiene naturaleza de líder y es amiga de sus amigos. Su mejor amigo es Gil, pero se lleva muy bien con todos los guppies. A Molly le encanta cantar e interactuar con el público.
- Gil: Es un Guppie de cabello lacio y azul, piel pálida y aleta verde. Gil es uno de los presentadores de los guppies, está lleno de energía. Sus mejores amigos son Nonny y Molly. Le gusta la pizza, la guitarra eléctrica y el zumo de manzana. Normalmente las cosas no le salen bien.
- Oona: Es una Guppie de pelo lacio y morado con dos coletas, piel clara y aleta morada. Es la Guppie más seria y tranquila, tiene una gran empatía con los demás y es muy amable. Sus mejores amigos son Nonny y Demma. Le gusta el color rosa, los cachorros y los fuegos artificiales.
- Sr. Mero: Es un pez anaranjado que tiene la peculiaridad de cambiar de color para simular ser otra cosa, como una vaca, un autobús, o un superhéroe. Es el maestro de los Guppies, muy simpático, inteligente y honesto.

Personajes secundarios:

- Cachorro Bubble: Es un pez-cachorro mascota de Gil, aparece en algunos episodios, y a veces se le ve al inicio acompañando a alguno de los otros Guppies.
- Peces pequeños anaranjados: Son tres peces que sirven como ayudantes del espectador dentro de las escenas interactivas.

En esta serie las pautas se repiten siempre de la misma forma en cada capítulo, de ahí la extensión en el argumento.

Los personajes ofrecen muchos modelos diferentes por lo que los niños y niñas se pueden identificar con ellos dependiendo de sus gustos y personalidades.

A través de cualquier situación cotidiana dan pie al aprendizaje de conceptos nuevos.

Aunque los Guppies viven en un mundo imaginario se relacionan e interactúan con el mundo que los rodea.

Los personajes que aparecen en cada episodio se comportan y explican lo que hacen con en la realidad: construyen obras, tocan en una orquesta, son médicos en un sanatorio o cuidan una granja.

Aparece la figura del docente como alguien que los guía, enseña y los estimula para que aprendan.

Tiene muy presente valores como la amistad, la perseverancia, la tolerancia, la justicia y la generosidad.

Los Guppies captan la atención de los niños y niñas mediante preguntas que deben responder sobre los temas de cada capítulo, esta interacción hace que permanezcan alerta durante todo el episodio.

Siempre hay dos canciones que se bailan y animan a los niños y niñas a hacerlo.

Los valores que aparecen en esta serie están relacionados con los objetivos para la promoción de la salud del segundo ciclo de la Educación Infantil:

- Potenciar los estados de ánimo positivos.
- Percibir los estados de ánimo de los demás.
- Favorecer la amistad, la colaboración, la justicia y la generosidad.
- Progresar en la adquisición de hábitos relacionados con la seguridad.
- Respetar el medio que nos rodea como algo único e irremplazable.
- Interiorizar las pautas de comportamiento social y aplicarlas.

Ejemplos de conducta de los personajes en la promoción de los hábitos de la educación para la salud:

Gil quiere adoptar un cachorro de perro y deben aprender a cuidarle tomando las medidas apropiadas para tener una mascota.

Goby se encuentra con unos trabajadores de una obra, ve como trabajan y las normas que tienen que cumplir para no tener accidentes: ponerse casco, cinturones de seguridad, gafas...

Un amigo de Oona se fractura un hueso y tiene que ir al médico. Oona se preocupa y va a visitarlo, conoce la consulta y los que trabajan allí.

Nonny no sabe atrapar la pelota cuando juega a algo parecido al baseball (fishball) Gil le enseña.

Todos los Guppies van a pasar el día al campo para disfrutar del aire libre.

Los Guppies todos los días almuerzan comida saludable y lo hacen sentados y tranquilos.

A Deema se le cae un diente y el dentista le da un motón de consejos para tener la boca sana.

Cuando van de acampada recomiendan cuáles son las prendas adecuadas: saco de dormir, tienda de campaña, chubasquero, para protegerse.

6.1.5. J.J. quiere...

"JJ quiere hacer Deporte" es una serie escrita para inculcar en los más pequeños el gusto por una vida sana, desde la más corta edad.

JJ es un caprichoso niño al que, en cada episodio, se le antoja practicar un deporte distinto. Su padre aprovecha para enseñarle divertidas particularidades sobre cada actividad y también para inculcarle nociones de higiene y vida sana.

Son episodios muy cortos, de no más de dos minutos. Sólo aparecen como personajes Juanjo (J.J.) y su padre. El padre propone hacer un deporte, se conoce la historia de cómo empezó y quién lo inventó y ambos lo practican.

En "J.J. quiere aprender seguridad vial" su padre le enseña a ponerse el cinturón, porque se tiene que montar en la silla de seguridad y en el asiento trasero..

Muestran las normas y las medidas de seguridad para no correr riesgos innecesarios:

Para aprender a montar en bicicleta hay que poner unos ruedines, además de llevar casco, rodilleras y se tiene que vigilar por dónde salir a pasear con la bici.

Para jugar al volleyball se utilizan coderas y rodilleras, además de una red. Si se practica volley playa se tienen que tomar precauciones para el sol: gorra, protector solar.

Después de hacer deporte o cualquier actividad, se merienda o almueza algo nutritivo, siempre incidiendo en que es necesario para reponer fuerzas, o se duchan para quitarse el cloro de la piscina.

Todos los episodios son un ejemplo de promoción de la educación para la salud.

Cumple la mayoría de objetivos específicos que se proponen en los campos de actuación para la promoción de la salud en Educación infantil.

6.1.6. Barrio Sésamo

Esta nueva etapa se titula "Barrio Sésamo: Monstruos Supersanos", promueve hábitos saludables entre los más pequeños con el objetivo de prevenir enfermedades cardiovasculares. Algunos de los profesionales más afamados del sector gastronómico, televisivo, deportivo y musical han querido colaborar con la iniciativa y participar en estos espacios de educación. El reconocido cocinero Ferrán Adrià, la periodista y presentadora Susanna Griso, el futbolista Gerard Piqué y el cantante David Bustamante presentan, junto a Elmo, consejos sobre alimentación sana y actividad física. Es un programa educativo diseñado para reflejar las necesidades actuales de los niños españoles con edades comprendidas entre los 3 y los 6 años

Personajes:

- Monstruo de las galletas: Es un monstruo chalado pero adorable. Él come de todo y siempre está en eterna búsqueda de más comida, pero el Dr. Ruster le ayuda a aprender la diferencia entre «comer a veces» y «comer siempre».
- Blas: Es más maduro, analítico, y la voz de la razón en la relación con Epi. Algunos le consideran excéntrico porque colecciona chapas y clips. No siempre participa de buena gana en las aventuras de Epi, porque le da la sensación de que se meterá en un lío o de que le tocará la peor parte. De todas formas, siempre acaba perdonándolo, y nunca dejará de ser su amigo.
- Dr. Ruster: Es un médico de prestigio internacional consagrado a ese órgano hermoso y milagroso... ¡el corazón! Le gusta hablar con sus amigos para que lleguen al fondo de cualquier cuestión.
- Coco: Es un monstruo azul, simpático y peludo. Es nervioso, bondadoso y compulsivo. Le encanta ayudar a la gente pero, por su falta de experiencia, a menudo acaba haciendo las cosas al revés. Su cometido preferido en Barrio Sésamo es trabajar como profesor e instruir a sus amigos sobre actividades y alimentos saludables.
- Epi: Es listo, travieso y extrovertido por naturaleza. Le gusta divertirse, sobre todo con su mejor amigo Blas. A ambos les gusta salir a correr e ir de picnic. Pregunta mucho y se le da de fábula explicar cosas.
- Elmo: Tiene el pelo rojo y le gusta mucho jugar con sus amigos. Los amigos de Elmo le dicen que su risa tonta es contagiosa. Es entusiasta, agradable y alegre, y siempre quiere participar en todo lo que se haga. Elmo ve la vida de forma muy positiva y optimista.

El personaje del Dr. Ruster está basado en el Dr. Valentín Fuster Carulla, Licenciado y doctorado en Medicina y Cirugía por la Universidad de Barcelona. En los años 70 se trasladó a los EE. UU., donde trabaja en Harvard (de cuya escuela médica fue catedrático) y en algunos de los más importantes hospitales de EE. UU., como el Monte Sinaí y la Clínica Mayo de Minnesota. Desde 1994 ha ostentado el cargo de director de la unidad de cardiología del Monte Sinaí, el más prestigioso de Nueva York. Recientemente, ha sido nombrado director general del Centro Nacional de Investigaciones Cardiovasculares (CNIC) en Madrid. Su labor investigadora abarca múltiples temas relacionados con el funcionamiento del corazón. Ha publicado más de 400 artículos sobre afecciones de la

arteria coronaria, arterioesclerosis y trombosis. En el plano divulgativo, mantiene un gran interés por ayudar a la difusión de la ciencia en España.

Valentín Fuster junto con la Fundación Science, Health and Education SHE(que dirige),ha impulsado la serie infantil “Barrio sésamo: Monstruos Supersanos”, para enseñar a comer sano a los más pequeños y prevenir enfermedades cardiovasculares, además ha escrito un libro titulado “Monstruos Supersanos” destinado a enseñar a los niños y niñas españoles unos correctos hábitos saludables para toda la vida a través de los personajes que habitan en Barrio Sésamo.

Todos los episodios son una serie de sketches de minuto y medio combinando la participación de las marionetas y la de niños y niñas que realizan actividades físicas, muestran hábitos de higiene, están almorzando o jugando.

Esta serie es, junto con la de Lazy Town, la que más objetivos específicos cumple en cuanto a la promoción y educación para la salud.

Ejemplos de conducta de los personajes en la promoción de los hábitos de la educación para la salud:

Epi le lleva a Blas una chirimoya para que la pruebe, pero Epi se la come entera, aunque tiene una bolsa llena de frutas nuevas para probar.

Dos niñas nos enseñan una ciudad llena de verduras en la que se puede experimentar, hacer piruletas de calabazas y se puede ver cómo crecen las verduras. Las verduras son muy importantes para aprender los cinco sentidos.

El Dr. Ruster elabora un gazpacho con Coco de ayudante, hablan de lo saludable que son las verduras.

Oscar (un niño real) hace ejercicio con su abuela: es un ejercicio moderado, respiran, caminan, hacen estiramientos para los músculos...

El pato de goma “enseña” a Epi a hacer ejercicios, saltos, aleteos... y Blas le imita.

Blas quiere aprender a montar en bici y Epi le enseña. Llevan cascos de protección.

El profesor Coco intenta dar una clase atropellada sobre el órgano que piensa “el estómago” y el profesor Ruster le corrige y le enseña.

Abby ayuda a dormir a Elmo, Elmo necesita descansar y no tiene que haber ruidos que le despierten para descansar.

Blas quiere hacer ejercicio con Epi, pero Epi está haciendo un poema sobre las virtudes del corazón, comprueban su ritmo, rápido, lento... y cuando va muy rápido es necesario descansar.

Blas intenta animar a Epi porque está triste.

Nico (niño real) se asea antes de ir al cole, se lava las manos, desayuna (saludable), ayuda a poner la mesa, se cepilla muy bien los dientes y coge una manzana para el almuerzo.

6.2. Resultado cuestionarios

El cuestionario no es una entrevista detallada o estructurada, podría acercarse a una entrevista coloquial que he mantenido con niños y niñas de diversas edades.

Dado el nivel de lenguaje de los más pequeños (2 años) ha sido complicado obtener datos coherentes, así que los padres y madres han aportado parte de la información. Aunque los mayores al tener un dominio mayor del lenguaje han aportado datos valiosos para poder conocer sus gustos.

Relación de niños y niñas, edades y poblaciones de residencia:

Carmen, 2 años, Palencia.

Sol, 5 años, Palencia.

Almudena, 3 años Palencia.

Naia, 5 años, Bilbao.

Udane, 3 años, Bilbao.

Merkel, 5 años, Zumárraga.

Pablo, 4 años, Córdoba.

Pilar, 3 años, Córdoba.

Irene, 6 años, Palencia.

Delia, 5 años, Palencia.

Todos asisten a Escuela Infantil o al colegio.

Dada la temporada estival los horarios de ver la televisión varían notablemente con los de invierno.

La serie favorita de todos “unánimemente” es “Bob Esponja”, seguida de “Dora la Exploradora” y “Tom y Jerry”. También les gusta a la mayoría “Hora de aventuras” y “El Mundo de Gumball”.

Los niños y niñas de 2 y 3 años no conocen Barrio Sésamo, pero todos conocen “Lazy Town” y su argumento, aunque solamente les gusta a Merkel, Sol y Delia.

Todos conocen los hábitos saludables, lavarse los dientes y las manos, irse pronto a la cama, comer frutas y verduras, hacer deporte... pero reconocen que no hacen todo, por ejemplo lavarse los dientes, y comen muchas chuches.

Les gusta bailar y cuanto más pequeños más bailan con los dibujos.

Los niños y niñas que viven en el País Vasco me han nombrado como una de las series que más les gusta “Pirrichi y Porrocho” que sólo emite la televisión vasca.

7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Las series infantiles analizadas cumplen ampliamente con los objetivos específicos que se relacionan para las áreas de la Educación Infantil:

Hábitos de Higiene:

- Identificar la higiene como una forma de sentirse bien, relacionarse y evitar enfermedades.
- Valorar la importancia del lavado de manos antes y después de las comidas y después de ir al cuarto de baño, del peinado del pelo todos los días y del baño o ducha diario.
- Conocer la importancia del cuidado de los dientes y aprender a cepillarlos.

Alimentación:

- Iniciarse en el conocimiento de la alimentación saludable.
- Conocer los diferentes tipos de alimentos, y más concretamente algunos de los que componen la dieta mediterránea, y su relación con la salud.
- Establecer hábitos correctos en la distribución de las comidas, en especial a la hora de realizar un buen desayuno.
- Conocer las desventajas de la “comida basura”: golosinas, bollería industrial, etc.

Actividad física:

- Conocer y aceptar el propio cuerpo, sus capacidades y limitaciones motrices.
- Considerar la actividad física como fuente de salud y bienestar.
- Apreciar el valor de los juegos y las actividades con otros niños independientemente del resultado.
- Conocer las medidas higiénicas que hay que adoptar antes y después de hacer ejercicio.
- Valorar el ejercicio físico como medio de comunicación y diversión.
- Utilizar la actividad física como medio de observación y exploración del entorno social y natural.

Educación afectivo-sexual:

- Conocer el propio cuerpo y las diferencias físicas entre niños y niñas y entre niños y adultos.

- Apreciar de manera progresiva el cuerpo como fuente de sensaciones, comunicación y placer.
- Conocer y valorar la importancia de expresar sentimientos de afecto y recibirlos.
- Reconocer las vivencias afectivo-sexuales como formas enriquecedoras de relacionarse consigo mismo y con los demás.

Prevención de accidentes:

- Conocer el propio cuerpo, su vulnerabilidad, sus posibilidades y limitaciones motrices.
- Observar y explorar el entorno social y natural, identificando lugares, objetos y situaciones que puedan entrañar riesgo.
- Conocer las situaciones concretas de riesgo derivadas de determinados juegos y actividades físicas.
- Conocer, aceptar y respetar las normas elementales de seguridad.
- Adquirir conocimientos básicos sobre educación vial, como peatón, ciclista y ocupante de vehículos.

Salvo algunas excepciones todas cumplen estos objetivos, en mayor o menor proporción. Una de las excepciones está en algunos de los episodios de Peppa Pig: no se ponen el cinturón de seguridad.

Quizás faltan algunas recomendaciones sobre la prevención de accidentes y la seguridad en el hogar que otras series que no se exponen aquí sí que las muestran.

8. CONCLUSIONES

Los contenidos televisivos influyen enormemente en las vidas de los niños y niñas, determinando en muchas ocasiones conductas, y más concretamente en las relacionadas con la educación para salud.

Los niños y niñas aprenden por imitación de modelos, éstos se encuentran en su entorno más próximo y muchos de ellos en los personajes de sus series y programas televisivos favoritos. Imitarán sus hábitos y conductas, ya sean saludables o no.

El panorama televisivo español ofrece una cantidad ingente de series y programas de corte juvenil e infantil. Dentro de la programación puramente infantil, existen las que tienen un alto contenido educativo, pero el resto está muy lejano de obtener los objetivos apropiados. Tomemos como ejemplo Tom y Jerry, es una de las series favoritas de los niños y niñas: Jerry come descontroladamente todo lo que puede (tartas, queso, pasteles, gominolas)

meten los dedos en los enchufes, se hacen todo tipo de diabluras violentas, se ahogan. No son un ejemplo en cuanto a la prevención de accidentes, hábitos alimenticios o respecto a las relaciones de amistad.

Otro ejemplo es Bob Esponja, serie favorita por excelencia de los más pequeños y no tan pequeños. Bob Esponja no es un dechado de virtudes, eructa con su amigo Patricio, como hamburguesas, y sus amigos precisamente no tienen hábitos higiénicos para ser imitados.

Pero tenemos que agradecer que los niños y niñas no imiten todo lo que se reproduce en la televisión.

Sabemos que los niños y niñas conocen la teoría pero es necesario que la lleven a cabo, y nada mejor que predicar con el ejemplo desde todos los ámbitos, ya sea familiar, escolar, o en los medios de comunicación.

Por otra parte, tanto los docentes como las familias debemos de conocer lo que ven los niños y niñas, y discriminar lo que es beneficioso de lo que no lo es.

Desde el aula se pueden utilizar los programas educativos y más concretamente los destinados a promover la educación para la salud, para que los niños y niñas adquieran hábitos saludables. Preguntar qué programas ven y cuándo los ven, quiénes son sus personajes favoritos, qué virtudes tienen, qué defectos, cuáles son los hábitos saludables...e incluso ver alguno de estos programas y llevar sus recomendaciones a término en la escuela. No estaría de más ver un programa de Barrio Sésamo, Lazy Town o Bubble Guppies con frecuencia en el aula.

Es necesario que las familias se impliquen más en la educación para la salud, no solo intentando que se vean los programas más recomendables, sino viéndolos con ellos y realizando las actividades que proponen. Ver programas con hábitos saludables no significa que se adquieran estos hábitos. Conductas como salir a pasear, preparar comidas más sanas y que colaboren en realizarlas, cepillarse los dientes juntos, jugar con amigos y dejar de estar sentados viendo la televisión, es lo más beneficioso para que los hábitos pasen a ser costumbres.

Respecto a los horarios de emisión, existe un gran problema: las horas tan dispares en que se proyectan estos programas. Por ejemplo, Barrio Sésamo se emite a las siete de la mañana los sábados y domingos y está prevista su emisión a la misma hora todos los días. Otro ejemplo, "J.J. quiere..." se emite a las doce de la noche o incluso más tarde. La programación no está claramente establecida por lo que es bastante difícil de controlar. Si se emitieran programas como Barrio Sésamo al mediodía quizás muchos niños y niñas

dejasen de ver Los Simpson, el cual no es precisamente un ejemplo en cuanto a hábitos saludables.

Como proyección de futuro de este trabajo se podría realizar una triangulación entre familia, escuela, programas y niños y niñas. Sería necesario un grupo de control observable durante un periodo más largo de tiempo, un estudio más amplio de las series y cómo se pueden introducir en el aula para que sean un complemento en el currículo de la Educación Infantil.

Otra posible proyección sería realizar un análisis del porqué unas series gustan más a los niños y niñas que otras, resulta obvio que las más recomendables no son las más vistas.

BIBLIOGRAFÍA

- Agudaded, José Ignacio. La educación en la televisión: hacia una necesaria integración.
- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Ferrés, Joan. Televisión y educación. Barcelona: Editorial Paidós, 1996.
- García Matilla, Agustín. Una Televisión para la educación. La utopía posible. Barcelona: Editorial Gedisa, 2008.
- Guía para la promoción de la salud en los centros docentes de Castilla y León. Junta de Castilla y León. Consejería de Sanidad. 2006.
- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (L.O.E.).
- Pérez Tornero, José Manuel y Perceval, José Miguel. Guía sobre el lenguaje en televisión y los valores. Barcelona: Guía Mentor
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.
- Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas 4. Madrid: Real Digital 2003

PÁGINAS WEB CONSULTADAS

- <http://www.jellyjamm.com/>
- <http://www.peppapig.com/>
- <http://www.sandradetective.com/>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Valent%C3%ADn_Fuster_Carulla
- <http://fundacionshe.org/es/healthy-hearts/#>
- <http://www.rtve.es/infantil/>
- <http://www.nickelodeon.es/programas/programacion/>
- <http://www.disneychannel.es/>

ANEXOS

Barrio Sésamo

- http://www.antena3.com/videos-online/megatrix/barrio-sesamo-monstruos-supersanos/capitulos/blas-siente-frustrado_2012071700125.html
- http://www.antena3.com/videos-online/megatrix/barrio-sesamo-monstruos-supersanos/capitulos/epi-blas-prueban-nuevas-frutas_2012080300026.html
- http://www.antena3.com/videos-online/megatrix/barrio-sesamo-monstruos-supersanos/capitulos/oscar-hace-ejercicio-abuela_2012071800119.html
- http://www.antena3.com/videos-online/megatrix/barrio-sesamo-monstruos-supersanos/profesor-coco-doctor-ruster_2012072400005.html
- http://www.antena3.com/videos-online/megatrix/barrio-sesamo-monstruos-supersanos/abby-ayuda-dormir-elmo_2012072700113.html
- http://www.antena3.com/videos-online/megatrix/barrio-sesamo-monstruos-supersanos/capitulos/barrio-sesamo_2012080200114.html
- http://www.antena3.com/videos-online/megatrix/barrio-sesamo-monstruos-supersanos/nico-antes-cole_2012072500057.html
- http://www.antena3.com/videos-online/megatrix/barrio-sesamo-monstruos-supersanos/doctor-ruster-hace-gazpacho_2012072600051.html
- http://www.antena3.com/videos-online/megatrix/barrio-sesamo-monstruos-supersanos/capitulos/ciudad-verdura_2012080300028.html

Lazy Town:

- http://www.youtube.com/watch?v=yc7srKzSoqw&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=YSU5wNGo-sY&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=Fj9UThKFepI&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=YjIKtm0jhtY&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=x5SL9YJjYA8&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=hpQNpzqKbFs&feature=player_detailpage

Peppa Pig: Todos los vídeos emitidos

- <http://www.rtve.es/infantil/videos-juegos/#/videos/peppa-pig/todos/>

Jelly Jamm

- <http://www.rtve.es/infantil/series/jelly-jamm/videos/>

Bubble Guppies

- http://www.youtube.com/watch?v=i hm32v9CmMU&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=T7VWsAKDE-k&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=s27mkgvIwNY&feature=player_detailpage

J.J. quiere...

- http://www.youtube.com/watch?v=WxaJBuCVx2A&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=tHXo0U76biY&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=KmM3QH3vYgM&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=M3q9KIIt0qQk&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=tSFRbk5Op6Q&feature=player_detailpage
- http://www.youtube.com/watch?v=jIt-_TwkX10&feature=player_detailpage