

# La fotografía y la serie de televisión Los Simpson como estrategia pedagógica y didáctica.

## Fotografia e série de televisão Os Simpsons como estratégia pedagógica e didática

### Photography and the television series The Simpsons as a pedagogical and didactic strategy

Víctor Grande- López<sup>1</sup>

#### Resumen

La fotografía puede ser utilizada como un recurso expresivo y estrategia de indagación, aporta un valor didáctico y despierta las redes atencionales del alumnado. Suscita a enseñanzas más estimuladoras, se complementa perfectamente con el diálogo y establece vínculos de interacción social, en un momento, donde la enseñanza virtual está distanciando este tipo de relaciones.

Desde un prisma pedagógico y de entretenimiento, se ha presentado en el estudio algunos fotogramas de la serie de televisión *Los Simpson* (1989-2019), debido a su valor intelectual y lúdico. Siendo de interés para complementar contenidos en diferentes materias educativas y llevar al alumnado hacia una mayor motivación por aprender.

Actualmente, los adolescentes tienen mayores dificultades para alcanzar el nivel de rendimiento medio académico. De ahí la importancia de acercar al ámbito educativo recursos motivadores. Que proporcionen al alumnado, no solo una mayor comprensión, sino curiosidad y entusiasmo, como estímulos en sus aprendizajes.

<sup>1</sup> Diplomado en Turismo y Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad de Cádiz (España), profesor y actualmente doctorando en comunicación también por la Universidad de Cádiz e investigador en el grupo de investigación Sej 590 Neurociencia, comunicación estratégica y marketing. Mis investigaciones se centran en la neurociencia y educomunicación. Comprometido en proyectos universitarios he estado colaborando en la Radio Educom, vinculada al Grupo de Investigación HUM 818 Educación y Comunicación de la Universidad de Cádiz (Cádiz). E-mail: victorgaez@gmail.com. ORCID: 0000-0002-0721-7806

Recibido: 29 de junio de 2019  
Aceptado: 1 de septiembre de 2019  
Publicado: 23 de diciembre de 2019

## Palabras clave

Fotografía; Los Simpson; alfabetización mediática; neuroeducación

## Resumo

A fotografia pode ser usada como um recurso expressivo e estratégia de investigação fornece valor educacional e desperta as redes de atenção dos alunos. Desperta ensinamentos mais estimulantes, complementa perfeitamente o diálogo e estabelece vínculos de interação social, em um momento em que o ensino virtual está distanciando esse tipo de relacionamento.

De um prisma pedagógico e de entretenimento, alguns quadros da série de televisão Os Simpsons (1989-2019) foram apresentados no estudo, devido ao seu valor intelectual e lúdico. Ser de interesse para complementar o conteúdo em diferentes disciplinas educacionais e levar os alunos a uma maior motivação para aprender.

Atualmente, os adolescentes têm maiores dificuldades em atingir o nível médio de desempenho acadêmico. Daí a importância de trazer recursos motivacionais para o campo educacional. Isso fornece aos alunos, não apenas maior entendimento, mas curiosidade e entusiasmo, como estímulos em seu aprendizado.

## Palavras chave

Fotografia; Os Simpsons; alfabetização midiática; neuroeducação

## Abstract

Photography can be used as an expressive resource and strategy of inquiry, provides a didactic value and awakens the student's attention networks. It encourages more stimulating teachings and perfectly complements the dialogue. At a time when virtual teaching is distancing these relationships.

From a pedagogical and entertainment prism some stills of the television series The Simpsons (1989-2019) have been presented in the study, due to its intellectual and playful value. Being of interest to complement contents in different educational subjects and to take the students towards a greater motivation to learn.

Currently, teenagers have greater difficulty in reaching the level of academic achievement. Hence the importance of bringing motivational resources closer to the educational field. That they provide the students not only with greater understanding, but curiosity and enthusiasm as stimuli in their learning.

### **Keywords**

Photography; The Simpsons; media literacy; neuroeducation

## 1. Introducción

Debido a los ritmos que marcan las nuevas tecnologías, los docentes deben de estar en constante innovación ante las necesidades del alumnado nativo del siglo XXI. Cada vez son más, los entornos educativos que empiezan a mirar al teléfono inteligente no como un arma de distracción masiva, sino como estrategia de atracción educativa, innovando desde una función didáctica y renovadora. Dussel y Gutiérrez (2006) desde una mirada pedagógica-visual, indican que se debe aprender a valorar la diversidad de las imágenes que circulan en la cotidianidad, saber ver mejor lo que nos rodea. Y en ese sentido, exponen que a partir de técnicas proyectivas se logra una mayor reflexividad (Bagnoli, 2009).

La fotografía desde sus orígenes, ha estado al servicio de diferentes disciplinas científicas y humanísticas, sirviendo para documentar e investigar los diferentes procesos y fenómenos que tienen lugar en cada una de ellas (Fraile-Jurado, Sánchez-Escalera y Medina-Vizueté, 2016). Gonza (2015) expone en sus estudios, que la fotografía sirve como estrategia sistemática de indagación y como herramienta que facilita el proceso de investigación (Gold, 2004). Y hace referencia, a las investigaciones del profesor Fischman, que llevan a la fotografía como analizador en la investigación educativa —partiendo que toda descripción es impresionista y ésta es interpretable— y subrayando que: “La fotografía hace visibles mundos imperceptibles”.

Mora (2013) en sus estudios de neuroeducación, destaca el valor que tiene lo emocional para los aprendizajes, y tal como hace referencia desde la cultura neuro: “La curiosidad, lo que es diferente y sobresale en el entorno enciende la emoción. Y con ella, con la emoción, se abren las ventanas de la atención, foco necesario para la creación de conocimiento”.

## 2. El cerebro y la fotografía

Velduque Ballarín (2011) señala que la invención de la fotografía por medio de Niépce en 1822, llevó a que científicos quisieran sumarle a esa representación gráfica un cierto movimiento a través de lo que se denominó fotogramas (Konigsberg, 2004, p. 235). En ese sentido, Carrasco (2010) expone que cuando una secuencia de fotogramas es visualizada de acuerdo a una determinada frecuencia de imágenes por segundo, se logra generar una sensación de movimiento.

Sucesión veloz que debido a su percepción a través del ojo, se percibe una cascada visual de imágenes continuas, evitando al cerebro que pueda percibir las como fotografías separadas. Fórmula que se presenta como:  $f$  (fotograma) =  $1/T(s)$ . Un resultado que se expresa en fotogramas por segundo (FPS): cine silente: 16-18 (FPS), cine sonoro: 24 (FPS) y cine digital: 30 (FPS o más).

Científicos empezaron a inventar y construir todo tipo de aparatos para estudiar el movimiento de dichos fotogramas. John Ayrton París, médico británico en 1825 inventó el taumatropo; Joseph-Antoine Ferdinand Plateau en 1832, diseñó el fenaquistiscopio, demostrando su teoría de la persistencia retiniana, en el que la imagen se quedaba retenida en la retina una décima de segundo antes de desaparecer por completo; y finalmente, el médico y fotógrafo francés Étienne Jules Marey, en 1882 investigó las sucesivas fases del movimiento a través de diferentes fotografías, denominándolo con el término de cronofotografía.

Rivera Escobar (2007) indica que Emile Reynaud —conocido como el padre del dibujo animado— en 1877 creó el praxinoscopio e implantó el teatro óptico, siendo una aplicación que añadía la posibilidad de proyectar una sucesión de fotogramas sobre una pantalla. Siendo en 1892, cuando realizó varias piezas visuales: Un bon bock de los primeros filmes animados en ser mostrado en el praxinoscopio y Pauvre pierrot, cinta de animación que exhibió en el museo Grévin en noviembre de 1892 y considerada la pieza de animación más antigua que se conserva. Todo ello, antes del cinematógrafo de los hermanos Lumière.

Sobre la vinculación de la fotografía y el cerebro, Gómez Echevarría (2015) destaca que Joshua Sariñana investigador de Harvard University, realizó un experimento en el que contó con dos fotografías. En primer lugar, una fotografía antigua en la que aparecía un padre junto a su hijo pequeño y otra fotografía donde se mostraba un globo aerostático. En segundo lugar, se insertó al padre e hijo de la primera fotografía en el globo. Y seguidamente, una vez realizado el montaje fotográfico, el padre le enseñó la fotografía a su hijo —siendo actualmente un adulto— y le dijo que si recordaba aquel añorado momento en el globo aerostático. Inicialmente, la persona no recuerda el momento, pero el hipocampo, que es una parte del cerebro muy importante para la imaginación, se activa y hace creer a la propia

persona, que ese momento lo vivió, despertando su imaginación de una manera sutil e inconsciente.

Unas semanas después de haberle dicho a su padre que no recordaba nada, el hijo empezó a contarle cosas del contexto. Decía que debía tener en la fotografía unos seis años, que su hermana probablemente tenía diez, que cerca de su colegio ofrecían viajes en globos de aire a diez dólares, e incluso ese dato, le llevó a pensar donde podría ser el lugar donde se encontraban. También pensó, que su madre habría sido quien realizara la foto desde el suelo. El acto imaginativo causó que se formara la memoria y la imaginación se activó en el hipocampo creando un recuerdo.

El experimento mostró como resultado, la importancia de la exposición de una fotografía para conectar emocionalmente a las personas. Un ejemplo, es cuando se presenta una representación gráfica de una guerra, aún sin estar in situ en ella, ni haberla vivido, la imaginación conmueve y actúa, condenando y llevando a la reflexión de que no se debe repetir. Eso hace, que la fotografía ayude de alguna manera a ser mejores personas.

### **3. La fotografía. Herramienta visual educativa**

El número de adolescentes que no alcanzan el nivel de rendimiento medio esperado para su edad y nivel pedagógico, va aumentando a medida que va avanzando en los cursos. Los conocimientos previos son cada vez más decisivos en los niveles educativos, aunque no solamente influyen sus capacidades cognitivas (Ruiz Lázaro, 2013). Weiner (1986) expone en su teoría motivacional relacionada con la conducta del rendimiento, la importancia también de los entornos familiares para generar un clima favorable en actitud hacia los estudios: en seguridad, aceptación, reconocimiento, logros, y así, a medida que las expectativas sobre sus capacidades sean mayores, favorecerá su autoconcepto e incrementará su motivación y confianza en su rendimiento.

Mora (2013) indica que la atención es el proceso cerebral fundamental, sin atención no hay aprendizaje ni memoria. Para ello, se debe convertir algo aparentemente no atrayente en interesante y poder despertar así la curiosidad. El autor señala que existen estudios e incluso su propia experiencia lo avala, que el tiempo atencional de una persona para que pueda alcanzar el máximo rendimiento mental

oscila entre los 15 o 20 minutos, pocos pueden llegar incluso a los 40 minutos. Eso lleva, a que hay que cambiar el formato de la estructura atencional, cada 10 o 15 minutos hay que romper el discurso de lo que es la temática y Mora propone por ejemplo para ello, el valor de la fotografía.

De la que García Rivera (2013) destaca, como una herramienta visual que favorece mejores aprendizajes desde un enfoque creativo. Pero que la educación no ha sabido integrarla, debido a una falta de toma de conciencia en alfabetización audiovisual.

Mora (2013) establece que en edades tempranas de dos o tres años, se les debe enseñar desde el propio entorno, tocar las flores, animales y no con las imágenes de esos elementos. La imagen fotográfica debe de ser planteada en edades posteriores, donde ya se conecta con el recuerdo y se interacciona con mayores conocimientos.

Sobre estrategias para provocar curiosidad mediante la expresión fotográfica, propone comenzar la clase con algo provocador, una foto o pensamiento que resulte chocante al grupo. Crear atmósferas para el dialogo, preguntas que promuevan la interacción, y que el alumnado se sienta cómodo para participar en ello. Que no se sientan cuestionados sobre si sus preguntas no son acertadas o pueden ser ridículas. Que exploren y reflexionen de forma personal, aportando sus propias ideas, ya que eso les estimula, les genera confianza, mayor autoestima y motivación personal. Debe ser un vehículo que genere elementos de sorpresa, que logren reconocer y al mismo tiempo provoque desconcierto (Mora, 2013).

Alonso Tapia (2005) destaca la importancia del contenido icónico como recurso pedagógico, debido a que contribuye en:

- Comprensión de contenidos abstractos y difíciles de interpretar.
- Activación de conocimientos previos.
- Motivación para aprender y profundizar.
- Presentación de nuevos conceptos.
- Promoción del recuerdo de los contenidos aprendidos y enseñados.
- Estimulación de la imaginación y expresión de emociones.

Así pues, cuando se educa en imaginación a través de las imágenes se forma en crecimiento personal y permite crear ideas nuevas a partir de otras conocidas. Erwin Schrödinger indica que: “El pensamiento creativo consiste, no tanto en ver lo que aún nadie ha visto, como en pensar lo que nadie ha pensado sobre lo que todos ven” (Grande-López, 2018).

Para finalizar este apartado, se exponen algunas impresiones sobre la mirada e imagen, que autores como Dussel y Gutiérrez (2006) hacen referencia a la diferencia entre fijar la vista y mirar. La mirada es móvil y voluntaria. Mientras que fijar la vista, es un acto mecanizado, pues carece de modulaciones (Sontag, 2005). Para Antelo, más allá de lo visual es importante la sensibilidad que contiene el ojo al mirar y Malossetti destaca las funciones que la imagen tiene sobre la mirada, al convertirse en un acto de mediación perceptivo-emocional que conlleva desafíos a la comprensión de quien lee el carácter definitorio de la imagen.

Análisis del universo ilustrativo de *Los Simpson*

*Los Simpson es un programa que te recompensa si pones suficiente atención.*

*Matt Groening, 1997*

*(Carrasco Capilla, 2015)*

La serie estadounidense de televisión *The Simpsons* (1989-2019) creada por Matt Groening, ha realizado desde sus inicios una radiografía de forma irónica de la sociedad a través de sus creativas ilustraciones. Aunque su finalidad ha sido el entretenimiento, algunos autores han destacado su riqueza intelectual.

Tal como indica Carrasco Capilla (2015), en la estructura narrativa de sus historias, existen multitud de capítulos donde solo es posible comprender totalmente su trama si se dominan determinadas materias, como por ejemplo, las matemáticas.

Los Simpson destacan por la cantidad de “citas eruditas” que presenta cada episodio. Al arte, a la historia, a la literatura y también a la ciencia. De hecho, muchos de los guionistas y productores de *Los Simpson* tienen títulos universitarios en diversas ramas de la ciencia: hay físicos, matemáticos, ingenieros y hasta un profesor de la Universidad de Yale (Sánchez, 2010, p. 35).



En esta contribución se pone de manifiesto un aspecto capital que ayuda a entender la potencia del fenómeno amarillo, estableciéndose referencias sobre todo intertextuales: guiños a películas, adaptaciones de cuentos, apariciones de cuadros, canciones, etc. (Enriquez, 2012, p. 1752), que en mayor o menor medida multiplican el interés del espectador.

Los mensajes que proyecta la serie, tienen un efecto de perdurabilidad en la mente, y autores como Marta Lazo y Tovar Lasheras (2011, pp. 127-128) destacan algunas variables que hacen que la serie conecte tan bien con el público:

- Diversidad en temas y personajes para cualquier tipo de target.
- Uso de figuras geométricas con trazos muy marcados en sus personajes. Triangulares (cabello de Bart, Maggie o Lisa), circulares (ojos saltones) y también destacar cuadrados en la cabeza de Bart.
- Cromatismo, en utilización de colores vivos y muy llamativos. Generalizándose en sus personajes el color amarillo, cuyo significado se asocia a la felicidad, optimismo y alegría.
- Ritmo cinematográfico ágil en sus personajes, en constantes cambios de expresiones, escenarios, tonos de voz, tramas, etc.
- Contenidos inteligentemente dirigidos para captar a un público adulto.
- Crítica burlesca a las distintas formas de vida de una sociedad convencional.

Autores como Irwin, Conard y Skoble (2009, p. 18) resaltan que: “La serie es lo bastante profunda e inteligente para garantizar cierto nivel de discusión filosófica”.

## 5. Objetivos

El objetivo general es acercar un recurso gráfico como es la fotografía al ámbito educativo, ya que puede actuar de vehículo integrador de contenidos, llevándole al alumnado a un mayor interés y motivación por el contenido de estudio.

Este objetivo principal se puede clasificar en otros más específicos:

- Utilizar fotogramas de la serie de televisión *Los Simpson* en los entornos educativos, desde un enfoque educomunicativo, lúdico y creativo.
- Estimular la imaginación por medio de las imágenes como motor de aprendizaje.
- Promover un mayor compromiso en mejoras de calidad educativa a través del contenido gráfico.
- Valorar la importancia de la alfabetización mediática en los entornos educativos.

## 6. Metodología

Por medio de una metodología cualitativa, se realiza una lectura contextualizada, imaginativa y significativa de diferentes fotogramas extraídos de la serie de televisión *Los Simpson*, para aportar desde la educomunicación contenidos a diferentes materias educativas, como: Tecnologías de la Información y la Comunicación; Lengua y Literatura; Geografía e historia; Matemáticas o Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Con respecto a la recogida de datos, en primer lugar, se hace entrega de una ficha educativa al alumnado que tendrá que cumplimentarla durante la sesión. Seguidamente, se expone un fotograma de la serie de televisión *Los Simpson*, y se comprueba a través de interrogantes didácticos, los conocimientos previos que tiene el alumnado en la identificación del fotograma con el contenido de estudio. Se promueve a que jueguen con la intuición e imaginación, para fomentar la curiosidad y despertar la creatividad a través de la educación imaginativa.

Aunque no reconozcan en ese primer momento el nombre o contexto de la imagen, deben cumplimentar su ficha realizando una lectura denotativa y connotativa. En segundo lugar, se expone la fotografía original sobre la que trata el fotograma inicial, y a través de grupos formados por 5 participantes, tratan de terminar de completar las fichas. Para finalizar, se realiza un coloquio donde se refuerza el contenido extraído de las imágenes presentadas por medio de preguntas de desarrollo y conclusión, con la intencionalidad de que se aporten nuevas ideas y se descubran conocimientos nuevos.

El estudio se realizó en 5 sesiones, en un Instituto de la provincia de Cádiz (España), con un grupo total de 90 adolescentes de edades comprendidas entre 12 y 18 años.

## 7. Ficha de análisis para la actividad

Con esta actividad se pretende trasladar la fotografía a sus inicios, como dispositivo de documentación, como fuente de identificación y promover en el alumnado, la adquisición de una mayor motivación, curiosidad e interés en el aprendizaje.

### 7.1 Ficha educativa

- I. Identificación de la imagen (título, autor, vinculación con la asignatura, etc.)
- II. Nivel denotativo (nivel objetivo de lectura)
  - Personajes
  - Contextualización (lugar)
  - Centros de interés o focos de atención
  - Tonalidad de B/N o Colores (cálidos o fríos)
  - Regla de los tercios
  - Campo/fuera de campo
  - Tipo de plano
- III. Nivel connotativo (nivel subjetivo de lectura)
  - Función poética (busca lo artístico, bello, etc.)
  - Función emotiva (transmite emociones)
  - Función referencial (pretende informar)
  - Función fática (busca llamar la atención)
  - Función imaginativa (ver más allá de la imagen)

## 8. Recursos gráficos e interrogación didáctica de la actividad.

### 8.1 El beso (The Kiss)

Capítulo: Bart The General (Bart, el general o El general Bart).  
Temporada 1, episodio 5.

Figura 1. Bart the General (2001)



Fotograma *Los Simpson* (Groening, Brooks, y Silverman, 2001): un chico con un gorro del cuerpo de infantería de marina, aparece de repente y agarra a Lisa Simpson dándole un beso. La secuencia se inicia con una guerra—de globos de agua— organizada por Bart Simpson contra Nelson el matón de la escuela. Finaliza derrotando a Nelson, pero éste atado, amenaza con volver a golpear a Bart en algún otro momento. Eso lleva a que redacten un armisticio—detención temporal de una guerra— suspendiéndola por mutuo acuerdo.

- Preguntas de inicio (tras presentar en el aula el fotograma de la serie de televisión *Los Simpson*):
  - ¿Qué vinculación creéis que tiene el fotograma presentado con la asignatura?
  - ¿Qué imagináis que está ocurriendo?
  - ¿De qué otra manera se os ocurre inmortalizar ese momento histórico a través de una fotografía?
- Preguntas de desarrollo
  - ¿Cómo surgió la II Guerra Mundial?

- ¿En qué fecha terminó la II Guerra Mundial?

Fotografía titulada *V-J day in Times Square* (día de la victoria frente a Japón en Times Square) o *The Kiss* (el beso): tomada en B/N de forma espontánea por el fotógrafo Alfred Eisenstaedt, el 14 de agosto de 1945 en Times Square (Nueva York) para la revista *Life*. En la fotografía aparece un soldado del cuerpo de infantería de marina, besando a una enfermera en plena calle como símbolo del final de la II Guerra Mundial.

Figura 2. Alfred Eisenstaedt/Time & Life pictures, Getty Images.



- Preguntas de finalización
  - ¿Cómo valoráis la repercusión que ha tenido en el mundo esta fotografía?

Asignaturas en las que se puede aplicar la actividad: Tecnologías de la Información y la Comunicación; Geografía e historia; Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

## 8.2 El algoritmo de Tremaux

Capítulo: Stop, or My Dog Will Shoot! (¡Para, o mi perro dispara!). Temporada 18, episodio 398.

Figura 3. El laberinto de maíz

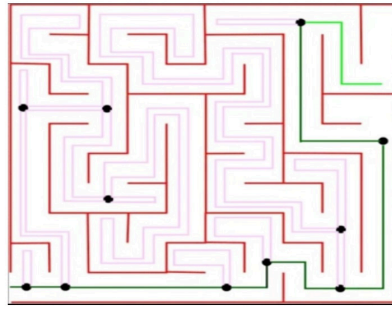


Fotograma de *Los Simpson* (Groening, Brooks y Faughnan, 2007): Lisa Simpson junto a su madre Marge y sus hermanos Bart y Maggie se encuentran en la puerta de un laberinto de maíz. Han conseguido salir de él gracias a los conocimientos de Lisa sobre el algoritmo de Tremaux. En cambio, su padre Homer Simpson, se encuentra perdido dentro del laberinto y no encuentra la salida.

- Preguntas de inicio (tras presentar en el aula el fotograma de la serie de televisión *Los Simpson*):
  - ¿Qué vinculación creéis que tiene el fotograma presentado con la asignatura?
  - ¿Qué imagináis que está ocurriendo?
  - ¿De qué otra manera se os ocurre inmortalizar ese momento a través de una fotografía?
- Preguntas de desarrollo
  - ¿En qué se basa el algoritmo de Tremaux?
  - Si estuvierais atrapados en un laberinto ¿Qué método utilizaríais para salir de él?

Fotografía del laberinto de Tremaux: método en el que se van realizando señales en el laberinto durante su recorrido, para evitar volver a pasar por recorridos erróneos. En el caso de no existir una salida, también facilita el poder dirigirse de nuevo hacia la entrada.

Figura 4. Tremaux's Algorithm Visual Example



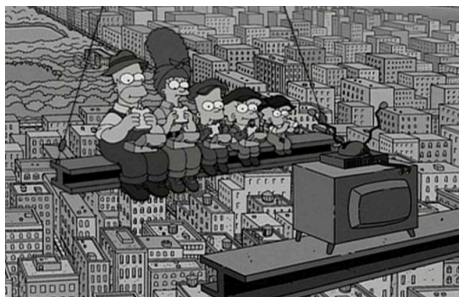
- Preguntas de finalización
  - ¿Conocéis otros ejemplos matemáticos aplicables a otras situaciones como la del laberinto?

Asignaturas que se puede aplicar la actividad: Tecnologías de la Información y la Comunicación; Matemáticas; Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

### 8.3 Almuerzo en lo alto de un rascacielos

Capitulo: The dad who knew too little (*El padre que sabía demasiado poco*). Temporada 14, episodio 8.

Figura 5. The Simpsons New York



Fotograma de *Los Simpson* (Groening, Brooks y Kirkland, 2004): La familia Simpson cambia su habitual sofá de su salón, por una viga de hierro en un rascacielos de Nueva York.

- Preguntas de inicio (tras presentar en el aula el fotograma de la serie de televisión Los Simpson):
  - ¿Qué vinculación creéis que tiene el fotograma presentado con la asignatura?

- ¿Qué imagináis que está ocurriendo?
- ¿De qué otra manera se os ocurre inmortalizar ese momento a través de una fotografía?
- Preguntas de desarrollo
  - ¿Qué fue la Crisis del 29?
  - ¿Cuál fue el motivo para que estos once trabajadores realizaran dicha fotografía?
  - ¿Si fuerais políticos que tipo de medidas adoptaríais para hacer frente al desempleo?

Fotografía original: *Lunch atop a Skyscraper (almuerzo en lo alto de un rascacielos)* tomada en B/N por Charles C. Ebbets el 20 septiembre de 1932 durante la construcción de un nuevo rascacielos en Nueva York. La fotografía muestra once obreros sentados en una viga de hierro, sin ningún sistema de seguridad, retando al vértigo con total naturalidad.

Figura 6. Almuerzo en lo alto de un rascacielos



- Preguntas de finalización
  - ¿Cómo valoráis la repercusión que ha tenido la fotografía, considerada actualmente la imagen del día del trabajador?

Asignaturas que se puede aplicar la actividad: Tecnologías de la Información y la Comunicación; Geografía e historia; Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

#### 8.4 Simpson defeats Prince

Capítulo: Lisa's Substitute (*El sustituto de Lisa*) Temporada 2, episodio 19.



Figura 7. Simpson derrota a Prince



Fotograma de *Los Simpson* (Groening, Brooks y Moore, 2002). Martin Prince enseña la portada del periódico *The Daily Fourth Gradian* y el titular indica: “*Simpson defeats Prince*” (Simpson derrota a Prince). Bart se presenta a las votaciones de delegado de clase frente a Martin Prince, aunque las apuestas dan a Bart favorito terminó siendo el ganador Prince. Debido a esas expectativas que existían con respecto a Bart, el titular se adelantó, anteponiendo los sondeos a la realidad final.

- Preguntas de inicio (tras presentar en el aula el fotograma de la serie de televisión *Los Simpson*):
  - ¿Qué vinculación creéis que tiene el fotograma presentado con la asignatura?
  - ¿Qué imagináis que está ocurriendo?
  - ¿De qué otra manera se os ocurre inmortalizar ese momento a través de una fotografía?
- Preguntas de desarrollo
  - ¿En qué año se produjeron estas elecciones presidenciales en Estados Unidos?
  - ¿Si fuerais políticos que tipo de campaña realizaríais para poder convencer a la sociedad de que seríais los/as mejores candidatos/as?

Fotografía original “*Dewey defeats Truman*”: aparece el ganador de las elecciones Harry S. Truman sonriendo de forma irónica y sujetando el titular del periódico *Chicago Daily Tribune*, que indicaba: “*Dewey defeats Truman*” (Dewey derrota a Truman). Eso ocurrió, debido a que días anteriores los sondeos señalaban a Dewey con victoria aplastante ante Truman. El periódico requería la impresión horas

antes de su publicación, y se dejó llevar por documentos que afirmaban una aplastante victoria para Dewey.

Figura 8. Dewey derrota a Truman



- Preguntas de finalización
  - ¿Cómo valoráis que los sondeos influyeran al medio informativo?

Asignaturas que se puede aplicar la actividad: Tecnologías de la Información y la Comunicación; Geografía e historia; Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

### 8.5 Las aventuras de Tom Sawyer

Capítulo: Simpsons Tall Tales (*Cuentos populares o Relatos extraordinarios*). Temporada 12, episodio 269.

Figura 9. Bart y Nelson



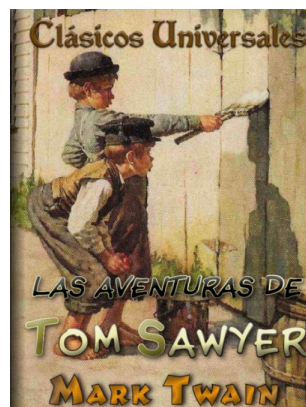
Fotograma de *Los Simpson* (Groening, Brooks y Anderson, 2009): Bart y Nelson personifican a Tom Sawyer y Huckleberry Finn. En el fotograma se encuentran pintando una valla de blanco, hasta que comienzan a engañar a sus amigos para que la pinten por ellos.

- Preguntas de inicio (tras presentar en el aula el fotograma de la serie de televisión *Los Simpson*):

- ¿Qué vinculación creéis que tiene el fotograma presentado con la asignatura?
- ¿Qué imagináis que está ocurriendo?
- ¿De qué otra manera se os ocurre inmortalizar ese momento a través de una fotografía?
- Preguntas de desarrollo
  - ¿En qué año se publicó la novela de las aventuras de Tom Sawyer, actualmente considerada una de las obras maestras de la literatura?
  - ¿Con qué seudónimo era conocido Samuel Langhorne Clemens?

Fotografía original de las aventuras de Tom Sawyer del escritor Mark Twain. Sawyer es castigado por su tía sin jugar y le ordena que pinte una valla como castigo. Con su astucia e inteligencia, cada vez que un amigo se acerca por la valla para hablar con él y reírse de que un sábado no pueda estar jugando. Sawyer incita de forma irónica y persuasiva para que terminen no solo ayudándole a pintar toda la valla, sino que en muchas ocasiones, son ellos los que la pintan mientras Sawyer descansa. Al final, ninguno de sus amigos se libra de la brocha.

Figura 10. Tom Sawyer



- Preguntas de finalización
  - ¿Cómo valoráis la actitud de Tom Sawyer con respecto al castigo?

Asignaturas que se puede aplicar la actividad: Tecnologías de la Información y la Comunicación; Lengua y literatura; Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

## 9. Resultados

Los resultados que se obtienen del estudio con respecto a la fotografía como recurso didáctico:

- Actualiza y rememora recuerdos que se han vivido en el pasado y los traslada de repente al aula.
- Debido a una infoxicación en contenidos, la fotografía adquiere un mayor valor como recurso didáctico, ya que simplifica la información y ayuda a la mente asimilarla mejor.
- Se genera una empatía cognitiva y afectiva por medio de los componentes que presenta el contenido visual.
- Despierta un pensamiento divergente y autoestimulación del aprendizaje.
- Genera una mayor conciencia, hace reflexionar y ayuda a pensar a través de una comunicación no verbal.

La actividad presentada en el estudio ha conseguido en el alumnado los siguientes resultados:

- El (95%) ha destacado la importancia e impacto global que tiene una fotografía para quien la contempla, ya que no entiende de idiomas ni fronteras.
- El (65%) reconoce que no contaba con conocimientos previos suficientes para identificar lo que existía detrás de los fotogramas presentados en la actividad, siendo el aprendizaje muy productivo.
- La fotografía *The Kiss* junto a la fotografía Almuerzo en lo alto de un rascacielos la han identificado con un (90%), pero un (65%) reconocen que desconocían la historia que existía detrás de ella y les ha parecido muy interesante su vinculación al contenido.
- Se ha promovido una alta participación del alumnado (75%) cuestionándose cosas e interviniendo en la realización de preguntas, algo muy positivo debido a que normalmente es el docente quien lleva el mayor peso interrogativo en las aulas. Entre

los motivos que se han diagnosticado de esa alta participación, se encuentran:

- Una mayor curiosidad por el contenido de estudio, debido a que el (100%) del alumnado conocía la serie de televisión Los Simpson y en algún momento la habían visionado. Eso ha facilitado la empatía cognitiva, debido a que el contenido lo han percibido de una manera más estimulante en sus mentes.
  - Por su componente lúdico se sentían que no estaban atrapados o acotados en el entorno educador de la asignatura y reflexionaban con una mayor autonomía.
  - Cuando se acerca un contenido al lenguaje donde ellos mejor transitan, se sienten más seguros y motivados para participar en el juego de la interacción social.
- Los interrogantes dirigidos hacia la imaginación han llevado a que el cerebro del alumnado despierte. Cuanto más se estimula a través del pensamiento divergente, mayor beneficio en aprendizajes se obtiene. Eso da como resultados, a que cuanto mayores recursos y diversos en contenidos se establezcan en el aula, mayor probabilidad se obtiene de que se trabajen los dos hemisferios del cerebro.

Sobre la experiencia de presentar imágenes para trabajarlas en el ámbito educativo, los resultados al igual que en los estudios de la autora Yamila Rigo (2014) han sido muy positivos, y los alumnos expresaron la importancia de extenderse dicha actividad a otras asignaturas.

## 10. Conclusiones

Para empezar, las primeras comunicaciones ya se basaban en imágenes y la fotografía desde sus inicios ha sido el medio de expresión que más ha comunicado al mundo. Un 80% de lo que recordamos viene a través de las imágenes y tan solo un 20% de lo que leemos, eso indica, la importancia de acercar cada vez más el contenido gráfico al aula como estrategia educomunicativa.

Los fotogramas y las fotografías que se han presentado en el aula, han jugado con lo intelectual y visual del alumnado, con lo cognitivo y lo emocional, y les han enseñado a mirar con ojos más sabios para saber ver mejor por medio de las imágenes. De modo, que han enriquecido

su componente cognitivo mediante un aprendizaje observacional y estratégico, llevándoles a la adquisición de mejores conocimientos. También han dado rienda suelta a la imaginación, debatiendo ideas desde un pensamiento divergente. Y han adquirido mejores habilidades para ser más críticos y participativos ante los mensajes presentados por medio de la alfabetización mediática.

En ese sentido, se considera que la actividad les ha proporcionado experiencias muy enriquecedoras por medio del entretenimiento, activándoles un alto grado en motivación que es la gasolina del cerebro. Se ha observado, que cuanto más motivados se encuentran, mejor actitud tienen no solo en los aprendizajes sino en la interacción con sus compañeros. De ahí la importancia, de compaginar en las asignaturas presentadas actividades que cuenten con recursos lúdicos por medio del entretenimiento, debido a que además de despertar la curiosidad en el alumnado rompe la rutina diaria del aula. De lo contrario, la apatía o desmotivación pueden afectar seriamente en sus rendimientos académicos, llevando a que la información perdure menos tiempo en su memoria y que desconecten más rápido del contenido, consiguiéndose que finalmente presten más atención a lo que ocurre fuera de la ventana del aula que dentro de ella.

Para finalizar, los resultados del estudio han demostrado que en una sociedad globalizada donde cada vez más predominan las imágenes, es necesario que el lenguaje icónico tenga una mayor presencia en las aulas y de esa forma se genere una mejor simbiosis entre el ver-saber.

## Referencias bibliográficas

- Alonso Tapia, J. (2005). *Motivar en la escuela, motivar en la familia*. Madrid: Ediciones Morata.
- Anagnostou, L. (2009). Maze Solving Algorithms: Tremaux's Algorithm Visual Example. YouTube, [Figura 4]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6OzpKm4te-E>
- Carrasco, J. (2010). *Cine y televisión digital*. Manual técnico. Barcelona: Edicions de la Universidad de Barcelona.
- Carrasco Capilla, J. M. (2015). El papel de la televisión en Los Simpson y su percepción por la audiencia juvenil. [Trabajo Fin de Grado]. Medios de comunicación y audiencia juvenil. Facultad de empresa y comunicación. Universidad Internacional de la Rioja.
- Derringer, N. (2016, 10 de noviembre). Dewey defeats Truman 2.0, and why so many pollsters were blindsided by Trump. *Bridge* [Figura 8]. Recuperado de <https://www.bridgemi.com/public-sector/dewey-defeats-truman-20-and-why-so-many-pollsters-were-blindsided-trump>
- Dussel, I. y Gutiérrez, D. (2006). *Educación la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen*. Buenos Aires: Editorial Manantial /Fundación OSDE.
- Fraile-Jurado, P., Sánchez-Escalera, D. y Medina-Vizueté, B. (2016). El uso de la fotografía como recurso docente para la interpretación del territorio en el aula: las potencialidades de geophotopedia. *Didáctica Geográfica*, 17, 63-78.
- García Rivera, M. (2013). *La fotografía un recurso didáctico*. [diapositivas de PowerPoint]. Recuperado de <https://prezi.com/f3iauth5sbut/la-fotografia-un-recurso-didactico/>
- Gómez Echevarría, C. (2015, 14 de agosto). ¿Qué pasa en tu cerebro cuando tomas fotos?. *Vice*. Recuperado de [https://www.vice.com/es\\_co/article/ex3wwe/qu-pasa-en-tu-cerebro-cuando-tomas-fotos-le-preguntamos-al-neurofotografo](https://www.vice.com/es_co/article/ex3wwe/qu-pasa-en-tu-cerebro-cuando-tomas-fotos-le-preguntamos-al-neurofotografo)
- Gonza, G. I. (2015). El uso de la fotografía y recursos visuales en investigaciones sobre estudios migratorios. XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Grande-López, V. (2018). Ver mundos diferentes estimula la imaginación, *Revista científica de educación y comunicación* Hachetetepé, 17, 71-82.
- Groening, M, Brooks, J. L. (Productores) y Silverman, D. (Director). (2001). Bart the General. [Series de t.v.]. The Simpsons DVD, episode 5, season 1 [Figura 1]. Estados Unidos: 20th Century Fox

- Groening, M, Brooks, J. L. (Productores) y Faughnan, M. (Director). (2007). Stop, or My Dog Will Shoot!. [Series de t.v.]. The Simpsons DVD, episode 398, season 18 [Figura 3]. Estados Unidos: 20th Century Fox
- Groening, M, Brooks, J. L. (Productores) y Kirkland, M. (Director). (2004). Stop, or My Dog Will Shoot!. [Series de t.v.]. The Simpsons DVD, episode 299, season 14 [Figura 5]. Estados Unidos: 20th Century Fox
- Groening, M, Brooks, J. L. (Productores) y Moore, R. (Director). (2002). Lisa's Substitute [Series de t.v.]. The Simpsons DVD, episode 19, season 2 [Figura 7]. Estados Unidos: 20th Century Fox
- Groening, M, Brooks, J. L. (Productores) y Anderson B. (Director). (2009). Lisa's Substitute [Series de t.v.]. The Simpsons DVD, episode 269, season 12 [Figura 9]. Estados Unidos: 20th Century Fox
- Hernández V. Y. (2009). Las aventuras de Tom Sawyer. *liberbooks.com*. [Figura 10]. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/99231057/Las-aventuras-de-Tom-sawyer-Mark-twain>
- Irwin, W; Conard, M. T. y Skoble, A. J. (2009). *Los Simpson y la filosofía*. Barcelona: Blackie Books.
- Marta Lazo, C. y Tovar Lasheras, A. (2011). Los Simpson, un fenómeno social con 20 años de permanencia en la programación televisiva, *Revista Mediterránea de comunicación*, 2, 125-139.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.
- Rivera Escobar, R. (2007). *La era silente del dibujo animado*. Fondo editorial Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Fondo editorial.
- Rosenberg, E. (2016, 13 de septiembre). ¿Era Greta Friedman la enfermera de la famosa foto del beso en Times Square? [Figura 2]. Alfred Eisenstaedt/Time & Life Pictures, Getty Images. *The New York Times*, Recuperado de: <https://www.nytimes.com/es/2016/09/13/greta-friedman-quien-decia-ser-la-enfermera-de-la-famosa-foto-del-beso-en-times-square-murio-a-los-92-anos/>
- Ruiz Lázaro, P. J. (2013). Los problemas escolares en la adolescencia. *Pediatría Integral*, 2, 117-127.
- Sánchez, C. H. (2010). Los diez mejores momentos matemáticos de Los Simpson. *Revista de Didáctica de las Matemáticas*, Números, 73, 35-40.
- Siggins, L. (2007, 22 de enero). Two skyscraper men identified as Irish, *The Irish Times* [Figura 6]. Recuperado de <https://www.irishtimes.com/news/two-skyscraper-men-identified-as-irish-1.1291029>
- Velduque Ballarín M. J. (2011). Historia del Cine I: orígenes. Principio técnico y perceptivo de la imagen en movimiento. Desarrollo del lenguaje cinematográfico. *Revista de Claseshistoria*, 199.



Weiner B. (1986). *An attributional theory of motivation and emotion*. New York: Springer Verlag.

Yamila Rigo, D. (2014). Aprender y enseñar a través de imágenes. Desafío educativo. *Revista de investigación Arte y sociedad*, 6.