

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**LA ENSEÑANZA DE LOS VALORES A TRAVÉS DE DIBUJOS ANIMADOS EN
ALUMNOS DE 2° GRADO DE PRIMARIA**

PRPUESTA PEDAGÓGICA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

P R E S E N T A:

ABIGAIL PACHECO HERNÁNDEZ

ASESORA

LIC. MARÍA ALEJANDRA HUERTA GARCÍA

CIUDAD DE MÉXICO, SEPTIEMBRE DE 2025.



Educación
Secretaría de Educación Pública



Ciudad de México, a 22 de septiembre de 2025

DESIGNACIÓN DE JURADO AUTORIZACIÓN DE ASIGNACIÓN DE FECHA DE EXAMEN

La comisión de titulación tiene el agrado de comunicarle que ha sido designado miembro del Jurado del Examen Profesional de la pasante **PACHECO HERNANDEZ ABIGAIL** con matrícula **160920059**, quien presenta el Trabajo Recepcional en la modalidad de **PROPUESTA PEDAGÓGICA** bajo el título: **"LA ENSEÑANZA DE LOS VALORES A TRAVÉS DE DIBUJOS ANIMADOS EN ALUMNOS DE 2º GRADO DE PRIMARIA"**. Para obtener el Título de la **LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

Jurado	Nombre
Presidente	LIC. FRANCISCO LEONARDO SAAVEDRA
Secretario	LIC. MARIA ALEJANDRA HUERTA GARCIA
Vocal	MTRA. ELIZABETH ROA LUCIO
Suplente 1	MTRO. ELIAS MORA VELAZQUEZ
Suplente 2	-----

Con fundamento al acuerdo tomado por los sínodos y de la egresada, se determina la fecha de examen para:

el viernes 03 de octubre de 2025 a las 10:00 am
EXAMEN PRESENCIAL

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

Georgina Ramírez Dorates
RESPONSABLE DE LA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

Cadena Original:

||1591|2025-09-22 14:57:07|092|160920059|PACHECO HERNANDEZ ABIGAIL|G|LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA|1|F|3|4|LA ENSEÑANZA DE LOS VALORES A TRAVÉS DE DIBUJOS ANIMADOS EN ALUMNOS DE 2º GRADO DE PRIMARIA|LIC.|FRANCISCO LEONARDO SAAVEDRA|LIC.|MARIA ALEJANDRA HUERTA GARCIA|MTRA.|ELIZABETH ROA LUCIO|MTRO.|ELIAS MORA VELAZQUEZ||2025-10-03|10:00|361|0|AFZGHX1Yrg||

Firma Electrónica:

ZGfkbMM/z+Q1YyozYw4DjGuq49KFNbyVQkkrzwKjOjL7AEsjcR6os/DuB2AAHjksxkxW4LByisvvikPrBVewK8EA6ZPr+zlU5Q /77iHxPqjDnYXytegPv851wBreID0xnlZ5aVP6X5rdkPoC/vYbZTM3k2Yayc2HqFog4rfa9q9ZK6N5OZQY2B6kcfOmpZWxm m+Wd1DPCbK7uonFUEWhMD4Q/nkRcQWGeL5Q2V4DBIMAh7bq/xfCnexp7OzyPSeN9bmHH+BSPGbWIN48XwODjKTr85UB 3nD1zGDQboECZKQBY/y6WrdyuffdN0QAbUJAMQx3tQ123AneeCQfaG3bthsmB3L17btQVijQELIHr7TwUBBPBbcvCMpOjCz cEnUOLUso09Kjvm9yNDgfhVh8X9kfzzgXNRd96O4FD76dkFua3FqVjoCUVsw3Mj+HLdWpOVj3XW1+m+w/XoIDoN/yDipuM eX9gd2Noaurfm4VGtLu+O+1rv2HXbaizVO46IEDeIAFIqq5JfksGWty5oTEIF6cStafgaOHV82Clr3rZAhFV9EBudWRfK1FIBGFW g7KCWGu3jfa/5SCmwLeBgChEIOeSYdJM+WAvuZkXKcT1IZYlnxGQh7sxQPDXb5REQjx08kPH2vp88R6RRSpyjwdhrYIDbMPY+

Fecha Sello:

2025-09-22 14:57:07



"El presente acto administrativo ha sido firmado mediante el uso de la firma electrónica avanzada del funcionario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de la resolución, de conformidad con los artículos 38, párrafos primero, fracción V, tercero, cuarto, quinto y sexto, y 17 D, tercero y décimo párrafos del Código Fiscal de la Federación. De conformidad con lo establecido en los artículos 17-I y 38, quinto y sexto párrafos del Código Fiscal de la Federación."



2025
Año de
La Mujer
Indígena

Carretera al Ajusco, No. 24 Col. Héroes de Padierna, Alcaldía Tlalpan C.P. 14200, Ciudad de México.
Tel: (55) 56 30 97 00 www.upn.mx

ÍNDICE

Introducción.....	1
Capítulo 1. Los valores en la sociedad.....	5
1.1 ¿Qué son los valores?	5
1.2 ¿Por qué enseñar valores?	9
1.3 Valores y formas de ver al mundo	12
1.4 La enseñanza de los valores en las instituciones escolares	15
1.5 Programas para reforzar el tema de valores en las escuelas de Educación Básica	18
1.6 Cambios sociales y el uso didáctico de las TIC en el contexto actual	23
Capítulo 2. La incorporación de los dibujos animados en el aula: Una estrategia para enseñar valores.....	25
2.1 El aprovechamiento de los medios audiovisuales para la enseñanza de los contenidos curriculares.....	26
2.1.1 Los contenidos televisivos y su influencia en el aprendizaje.....	28
2.1.2 Un acercamiento al concepto de dibujos animados.....	33
2.2 Algunas consideraciones para educar a través de los medios audiovisuales: los dibujos animados	40
2.3 La formación docente para el uso de los medios y las TIC en el ámbito educativo.....	42
2.3.1 Habilidades docentes para el manejo de los medios.....	52
Capítulo 3. Propuesta pedagógica para enseñar los valores mediante los dibujos animados.....	55
3.1 Planteamiento metodológico.....	55
3.2 Los sujetos de investigación.....	57

3.3 Aspectos pedagógicos de la propuesta.	57
3.4 Planeación de la Propuesta Pedagógica.	58
3.4.1 Selección didáctica de los dibujos animados.....	60
3.4.2 Secuencias didácticas para enseñar los valores por medio de dibujos animados a estudiantes del 2° de Educación Primaria.....	70
3.4.3 Secuencia Didáctica 1.....	71
3.4.3 Secuencia Didáctica 2.....	75
3.4.5 Secuencia Didáctica 3.....	78
3.4.6 Secuencia Didáctica 4.....	82
3.4.7 Secuencia Didáctica 5.....	85
3.4.8 Secuencia Didáctica 6.....	88
3.5 Propuesta de evaluación	90
Conclusiones.....	95
Referencias.....	97

Introducción

Los valores son una parte fundamental del ser humano, porque guían nuestras acciones y nos permiten convivir de la mejor manera con los demás miembros de nuestra comunidad. La práctica de los valores dirige las acciones de los seres humanos desde una consciencia moral.

Siendo que los valores promueven el desarrollo para la sana convivencia, la toma de decisiones ante cualquier conflicto y la construcción de la propia identidad, se considera esencial que los niños¹ fortalezcan el conocimiento de dichos valores para que más tarde puedan integrarlos a su actuar diario. La práctica de los valores también permite contemplar la diversidad cultural que existe y alcanzar una participación más colaborativa.

La presente propuesta surgió al hacer una reflexión de los consumos mediáticos de mayor interés para los estudiantes de Educación Primaria con la intención de retomar su contexto actual e incorporarlo a la enseñanza de los contenidos educativos, especialmente los valores.

Por lo anterior, se analizó que actualmente existe una vinculación entre la relación de los individuos y la violencia que se vive en México, misma que afecta la convivencia dentro de las escuelas. En encuestas del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2018), el 40.9% de los niños de 9 a 11 años mencionan que experimentaron en el último año al menos una situación en donde algún compañero de la escuela: se ha burlado de él, le han puesto apodosos ofensivos, le rechazaron o pusieron en su contra a compañeros, le obligaron a hacer cosas que no quería, le prohibieron participar en juegos, deportes o trabajos en equipo, le quitaron su dinero, útiles o comida, le han pegado, empujado o amenazado.

Del mismo modo, el Instituto para la Economía y la Paz (IEP) proporciona un sondeo en el cual se toman en cuenta las estimaciones del impacto económico de la violencia en México.

¹ Para fines prácticos, en esta investigación se utilizará el genérico masculino, aunque se reconoce la presencia de niños y niñas.

Esta medición enfatiza que la paz en nuestro país se ha deteriorado un 14.4%, con muchos indicadores de delincuencia significativamente más altos que hace nueve años. La tasa de homicidios fue 54.1% más alta en 2023 y que en 2015, mientras que la tasa de delitos cometidos con armas de fuego fue 63.8% más alta, mientras que personas fueron desplazadas a nivel nacional por la violencia en eventos de movimientos masivos. (IEP, 2024).

Con estos datos se demuestra la relevancia de seguir promoviendo el aprendizaje de valores en las escuelas, propiciando el interés y la participación de los estudiantes para que después puedan llevarlos a la práctica. Sin embargo, para trabajar estos contenidos actitudinales es necesario plantear y resolver problemas encaminados a la vida cotidiana, en donde los alumnos se sientan identificados y cuenten con habilidades que les permitan decidir de manera consciente sus acciones para resolver alguna situación o conflicto.

Dado que la Nueva Escuela Mexicana (NEM)² estructura el Plan de Estudios en cuatro campos formativos los cuales integran los distintos ámbitos de la vida, en esta ocasión se trabaja sobre el campo de Ética, Naturaleza y Sociedades donde se enfatiza el reconocimiento y respeto a la dignidad y los derechos de todas las personas. Sin embargo, es necesario considerar los gustos e intereses de los niños para lograr un aprendizaje significativo y favorecer el desarrollo integral de los disidentes.

Una manera de atraer al estudiantado es tomando en cuenta sus intereses, pues son niños que crecieron con los medios audiovisuales y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), mostrando un interés por aprender a través de ellos. “Los saberes que los alumnos han adquirido de los medios, pueden también relacionarse con los conocimientos

² La Nueva Escuela Mexicana (NEM) es el nombre que adquiere un proyecto educativo mexicano con enfoque crítico, humanista y comunitario para formar estudiantes con una visión integral (SEP, 2024).

escolares, siempre que se enseñe a los estudiantes a explicitarlos, identificarlos, utilizarlos, resignificarlos y a enriquecerlos” (Jacquinot, 2003, p. 45).

Los medios al mostrarse atractivos con distintos escenarios y personajes ofrecen realidades y actitudes similares a las de la vida cotidiana. De esta manera, se destaca su importancia para alcanzar un aprendizaje significativo. Por otra parte, los cambios generan nuevas necesidades sociales y el ámbito educativo no es la excepción.

No obstante, se debe tener en cuenta al profesorado, quienes acompañan, guían y emplean el uso de los medios dentro del salón de clases, procurando que estos sean utilizados como un recurso didáctico y fomenten los valores. “La escuela y los docentes deben aceptar que las nuevas generaciones poseen otros modos de aprendizaje” (Jacquinot, 2003, p. 47).

Los dibujos animados además de proyectar valores por medio de diferentes situaciones forman parte de los consumos culturales de los menores, pues de acuerdo con el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT, 2024) el 65% de los niños ve caricaturas o programas infantiles.

Por consiguiente, el presente trabajo condensa una Propuesta Pedagógica que tiene como objetivo brindar a los docentes algunas secuencias didácticas para enseñar el contenido de los valores mediante el uso de los dibujos animados con estudiantes del 2° grado de educación primaria, ya que los objetivos establecidos para este grado escolar corresponden con los valores del respeto, solidaridad, empatía, justicia y amistad mismos que se abordan dentro de la propuesta.

Además, de acuerdo con Gesell (1977, p. 152) a la edad de siete años apreciamos nuevos indicios de capacidad crítica y de razonamiento. El niño es más reflexivo, se toma tiempo para pensar, le interesan las conclusiones y los desarrollos lógicos. Se puede razonar con él, aún en situaciones éticas, cargadas de emoción. En este sentido podemos constatar que a esta edad

los alumnos comprenden las razones, con madurez emocional y cognitiva, especialmente cuando se involucran cuestiones éticas o morales.

Para la realización del trabajo se siguió una metodología de corte cualitativo, la cual según Bisquerra (2004) se centra en comprender los fenómenos sociales y educativos desde una perspectiva holística e interpretativa. La Propuesta Pedagógica se desarrolla en cuatro fases, empleando el análisis de documentos para conocer discursos y materiales previos que fueron empleados para enseñar el tema de los valores y para incorporar los medios y TIC en las escuelas.

Para el desarrollo de la Propuesta Pedagógica fueron seleccionadas tres animaciones: La Pandilla de la Selva, Shaun el cordero y Escandalosos las cuales muestran los valores del respeto, solidaridad, empatía, justicia y amistad.

El trabajo se articula en tres capítulos. En el primero se realiza una aproximación al concepto de los valores, la importancia e influencia de estos con el comportamiento de las personas, su incorporación en las escuelas y el impacto de los cambios sociales para la integración de los medios y TIC en el aula.

El segundo capítulo trata sobre el aprovechamiento de los medios audiovisuales para la enseñanza de los contenidos curriculares, el impacto de los mismos en el aprendizaje, algunas consideraciones para educar a través de los dibujos animados, la importancia de la formación docente y las habilidades que se requieren para el uso didáctico de los medios.

Y el tercer capítulo es el desarrollo de la Propuesta Pedagógica, en este se explica el planteamiento metodológico, la descripción de los sujetos de investigación, algunos planteamientos pedagógicos de la propuesta, la selección didáctica de los dibujos animados para enseñar valores, el desarrollo de las secuencias didácticas, la propuesta de evaluación y finalmente las conclusiones.

Capítulo 1. Los valores en la sociedad

El ser humano por naturaleza, es un ser social que constantemente se relaciona y convive a través de los distintos espacios, y las instituciones escolares no son la excepción. En el momento en que se comienza a interactuar con los demás integrantes, los valores salen a la luz porque estos influyen en el comportamiento de las personas.

Dichas valoraciones aportan cosas positivas a la sociedad, como mantener y fortalecer la convivencia, dar solución a los conflictos que se presentan y tomar decisiones de manera consciente y responsable. Asimismo, la educación en valores es contemplada en los centros escolares, los cuales tienen el compromiso de responder a las necesidades que le demanda la sociedad y colaborar al desarrollo integral de los individuos. “En consecuencia, la visión y la acción de la educación en valores, favorece que sean mejores los actos de los sujetos educativos, modelos para otros, portadores de cultura para un mundo mejor” (Guevara et al., 2007, p. 102).

De este modo, se hace necesario manejar una definición más clara del término valor, ya que el concepto será abordado durante el desarrollo de la Propuesta. Por ello, en este primer capítulo se exponen algunas nociones constituidas por diferentes autores a lo largo del tiempo y desde distintos enfoques. También se habla sobre la importancia que tienen dentro de la sociedad, así como los programas que se han llevado a cabo en la educación primaria para reforzar dicho contenido.

1.1. ¿Qué son los valores?

Los valores siempre han estado presentes en la vida y en el actuar cotidiano de las personas, pues al momento de convivir con los demás miembros se manifiestan las decisiones morales y la propia personalidad. No obstante, el término ‘valor’ ha sido abordado de distintas maneras, por esta razón se retoman algunas nociones que me permitirán definir un concepto más claro y destacar su importancia dentro del marco social.

A lo largo del desarrollo individual y colectivo del ser humano, los valores forman parte de la práctica y del pensamiento educativo. De manera que, se consideran como el punto de partida para analizar los periodos de crisis sociales, políticas y económicas del entorno. Dichas problemáticas son atendidas por el sistema educativo quien tiene la labor de llevar a cabo proyectos en beneficio de la formación de los individuos. Por tanto, podemos decir que existe un vínculo entre educación y valores (Barba, 2005).

Desde el punto de vista filosófico, el término valor no era mencionado como tal, pues en la corriente clásica Sócrates, Platón y Aristóteles abordan la virtud y el bien como uno de los aspectos más sobresalientes de la sociedad. Con el paso del tiempo, la iglesia comenzó a promover los valores religiosos sentando algunas de las bases de lo bueno y lo malo. Después se manejó un lenguaje más filosófico para referirse a todo aquello que hace a una persona digna de aprecio, presentando una definición más axiológica³ del término valor basada en la naturaleza de los valores. Sin embargo, dicho estudio no permitió descubrir de qué manera son asimilados por los seres humanos (Rojas, 2008).

En tal sentido, Frondizi (1972), aborda las Teorías de la axiología desde dos posibilidades: las *subjetivas* y las *objetivas*. En cuanto a las primeras, Alexius Meinong (1894), fue el pionero en descubrir al valor como un deseo o interés que se produce por un sentimiento de agrado. La teoría subjetiva considera que los valores dependen de los sujetos que los crean, es decir, valoramos las cosas por el simple hecho de desearlas (Rojas, 2008).

Por el contrario, la teoría *objetiva* concibe a los valores como independientes de las valoraciones que hace el sujeto de los bienes. Dicho de otra manera, son cualidades que

³ La palabra axiología proviene del griego *axios* que significa '*digno*' o '*que tiene valor*'. En filosofía significa Teoría de los valores (Real Academia Española [REA], 2024).

descansan en sí mismas, es decir, en el objeto valioso. Estos son percibidos por la vía emocional, en el preferir amar u odiar (Rojas, 2008).

En efecto, se coincide con Frondizi (1972) en que la interacción sujeto-objeto permite que los seres humanos realicen sus propias valoraciones porque “(...) el valor supone el aspecto objetivo y subjetivo: no basta la presencia física de un objeto con todas sus cualidades y propiedades, si no existe un sujeto que emita una valoración del objeto” (Rojas, 2008, p. 17).

Por otra parte, se identifican dos perspectivas del término valor: la psicopedagógica y la sociológica. En ambas se transmiten los valores desde la práctica docente. La primera es representada por Lawrence Kohlberg en 1957, quien define a los valores como construcciones individuales o subjetivas basadas en las preferencias del modo de actuar de cada persona, es decir, son orientaciones particulares que guían las acciones a través de una decisión moral (Fierro y Carbajal, 2003). Respecto a la perspectiva sociológica, en 1970 Agnes Heller ve a los valores como productos culturales, los cuales surgen en un momento de la historia y se espera que trasciendan al ámbito de la sociedad (Fierro y Carbajal, 2003).

En ambos enfoques se desarrolla la moralidad de las personas mediante tres etapas. La primera es la socialización, en donde se transmiten las valoraciones y se espera que los sujetos se adapten a las pautas de la sociedad. La segunda consiste en interiorizar y respetar dichas normas al momento de tomar una decisión. Y en la última nombrada hacia una moral autónoma, el individuo es capaz de cuestionar las reglas vigentes de su propia cultura y dejarse guiar por aquellos principios éticos universales, los cuales son elegidos de manera libre (Fierro y Carbajal, 2003).

Igualmente, es preciso contemplar que desde pequeños la comunidad nos transmite cultura y tradiciones propias, mismas que vamos interiorizando a lo largo de nuestra vida. Un ejemplo son los colectivos como la familia, la escuela, los medios de comunicación y el grupo de

iguales que varían conforme a la edad y tienen gran influencia en la formación de nuestros valores (Moleiro, 2001 citado por Guevara et al., 2007).

Desde el enfoque pedagógico se postula que la ética conduce hacia las normas morales y a la reflexión del comportamiento. Además, la práctica pedagógica es una formación que refleja un estilo de vida ético y un modelo a seguir para los estudiantes. En consecuencia, se le distingue como un elemento integrador que guía la educación en valores (Orostegui et al., 2015). Por esta razón, se propone una instrucción basada en el diálogo, que fomente la sensibilización del ser humano y la transformación social a través del desarrollo personal y profesional.

Por otro lado, se define al valor ético moral como la significación positiva para la dignidad humana en un sentido amplio y para la satisfacción de necesidades y la práctica social, de elementos psicológicos que a través de su participación en la autorregulación de la conducta hacen posible la adaptación del ser humano (Sánchez, 2006).

Tomando en cuenta todas estas concepciones, se puede decir que los valores son acciones que se manifiestan a través de un proceso socializador y que forman parte del crecimiento humano. De igual forma, son creados y elegidos de manera individual para regular moralmente nuestra conducta. Los valores nos conducen hacia a una conciencia moral, pero sobre todo al progreso del pensamiento reflexivo.

En tal sentido, el ser humano determina su propia manera de accionar ante las diversas circunstancias que se le presentan. De ahí la importancia de generar propuestas pedagógicas que les permitan a los sujetos comprender, elegir y experimentar los valores de manera subjetiva confrontando así la diversidad de opiniones que existen para lograr una sociedad más democrática.

1.2 ¿Por qué enseñar valores?

En cuanto a la formación en valores, se considera necesario que estos sean incluidos dentro de los programas educativos, ya que como miembros pertenecientes a una comunidad debemos participar en la construcción de un mundo mejor, poniendo en práctica nuestras acciones de manera responsable pero también tomando en cuenta a los demás sujetos.

Es conveniente considerar que la educación nos prepara para la vida, nos permite participar dentro de un grupo social, enfrentar las diversas problemáticas del contexto y plantear posibles soluciones a través de la crítica y la reflexión, esto con la intención de buscar un bien común.

A pesar de las diferentes perspectivas de la educación en valores, todas coinciden con el mismo objetivo: reconstruir las bases de la convivencia humana (Barba, 2005). Además “(...) la educación es fundamental en la consolidación de propósitos formativos de las personas con la conciencia clara de transformar esta sociedad y, por ende, el planeta” (Orostegui et al., 2015, p. 273).

Tan solo en la mitad de este siglo, la enseñanza de los valores ha sido discutida por psicólogos, filósofos y pedagogos, pero desde las sociedades antiguas se ha visto como una manera de mantener la cohesión ideológica, ya que su enseñanza permite la construcción y el desarrollo de la identidad en los sujetos (Rodríguez, 2000).

Por lo tanto, se reconoce a las escuelas como una de las instituciones que se encarga de preparar a las futuras generaciones para enfrentar las problemáticas que acontecen en el entorno.

Cada sociedad, en un momento determinado de su historia, selecciona del sistema general de valores aquellos que considera más adecuados para satisfacer las necesidades sociales, siendo la escuela la institución encargada de su transmisión y

desarrollo, por medio de la actividad educativa que se desarrolla en su seno. (Parra, 2003, p. 70)

En efecto, la enseñanza de los valores permite la existencia plena de los sujetos, así como su integración al mundo externo. También es importante tener en cuenta que a cada instante nos relacionamos dentro una gran diversidad social. Por tanto, la educación es el componente clave para mantener un orden pacífico. Dado que “[...] cuantas más complejas y plurales son las sociedades, como acontece en las sociedades democráticas actuales, tanto más necesaria se hace la tarea de una educación en valores para el mantenimiento de la cohesión social” (Parra, 2003, p. 70).

Del mismo modo, la educación debe abarcar la sensibilización en los estudiantes, pues de esta manera podremos lograr una humanización en los mismos. Con base en esto, si se quiere formar en valores es necesario incentivar la construcción de una identidad y las aspiraciones en los estudiantes, ya que su enseñanza no se limita únicamente al conocimiento conceptual.

Lejos de tratarse de valores que son meramente enseñados, mostrados, teorizados, es preciso gestar las condiciones para que las personas en proceso de crecimiento madurativo sean capaces de hacerse con matices de valores de forma singular en situaciones de interacción social. (Díaz y Rodríguez, 2008, p. 162)

Los centros educativos tienen como compromiso el desarrollo y crecimiento de la humanidad así como la responsabilidad de involucrar a los docentes quienes forman parte de la transformación social.

Por consiguiente, durante el proceso de enseñanza el maestro debe poner en práctica los valores, ser un ejemplo para los estudiantes y sobre todo considerar la inteligencia moral que ellos poseen, es decir, tomar en cuenta los múltiples elementos como el autoconocimiento, la

sensibilidad, la empatía y la comprensión crítica (Díaz y Rodríguez, 2008). Dicho de otra manera, la formación que se ejerce en los estudiantes tendrá que fortalecer los valores, pues no solo se requieren de conocimientos teóricos, también de contenidos actitudinales.

El educador transmite conocimientos, teoría e instruye, pero además en la escuela el educando va formando su carácter con todos los factores que le rodean, tales como la misma convivencia que tiene con sus compañeros, los profesores y el personal administrativo. (Rodríguez, 2000, párr. 44)

Las instituciones escolares deben proporcionar una educación integral a los estudiantes incluyendo el conocimiento científico, pero también el aprendizaje de patrones culturales los cuales están llenos de valores y brindan un desarrollo tanto individual como social. En particular se debe abordar la sensibilización en el ser humano (Guevara et al., 2007).

En igual forma, la educación es el medio por el cual podemos promover la conciencia moral que les permitirá a los educandos resolver los conflictos que se les presenten. De ahí que su formación tiene que ser dirigida desde el terreno de la pedagogía, donde el profesor deberá ser un acompañante en el desarrollo cognitivo y cognoscitivo que va moldeando las actitudes, comportamientos, sentimientos y valores (Orostegui et al., 2015).

Se procura que los alumnos reflexionen sobre sus propias acciones y procedan de manera crítica. “La educación moral o educación en valores pretende, básicamente, que se aprendan y efectúen determinados valores por parte de quienes están aún en proceso de formación volitivo, cognitivo y emocional, todo ello inmerso en un proceso de maduración personal” (Díaz y Rodríguez, 2008, p. 162).

En consecuencia, los alumnos asumirán el tema de manera autónoma y reflexiva construyendo así su propio esquema de valores y actuando ante las diversas situaciones que se

le acontecen. Asimismo, se debe evitar enseñar un solo sistema de valores, ya que esto originaría el establecimiento de un parámetro universal que estanca el pensamiento crítico y la reflexión.

La formación en valores posibilita que los alumnos transiten de una perspectiva egocéntrica, a una sociocéntrica, conformando así sus propios principios. En otras palabras, pasar de una conciencia “de mí mismo” a una “de nosotros” hasta llegar a una comprensión planetaria y reconocer que todos formamos parte una aldea global⁴ donde a través de nuestras acciones cumplimos con la obligación de actuar de manera libre y responsable (Fierro y Carbajal, 2003).

Por otra parte, se debe tener en cuenta que los valores pueden variar según las condiciones del contexto y que su enseñanza se adapta a la realidad de cada persona.

Todos los sujetos estamos expuestos al medio social, del cual aprendemos valores, creencias, hábitos, normas, etc. Sin embargo, no podemos afirmar que todo lo que se observa aporta buenos conocimientos a los sujetos, por ello su instrucción requiere de un acompañamiento que oriente y posibilite un análisis reflexivo.

Por consiguiente, la formación en valores contribuye a la personalidad de los individuos, dado que su ausencia originaría una falta de conciencia en los mismos y consecuentemente una crisis individual que les impediría reflexionar sobre su accionar. Por esta razón, se reconoce la importancia de contribuir a las aportaciones pedagógicas que impulsan la enseñanza de los valores en las escuelas.

1.3 Valores y formas de ver al mundo

La manera de distinguir al mundo se va transformando y esto va generando nuevos desafíos en la sociedad y más aún en el ámbito educativo. “Los grandes cambios históricos y culturales implican ciertamente mutaciones de valores. Y es precisamente en este punto donde

⁴ Hace referencia al planeta Tierra, en tanto que un mundo interconectado y globalizado (RAE, 202).

podríamos comprender nuestra realidad actual en cuanto a la llamada “crisis de valores” que vivimos” (Rojas, 2008, p. 28). Dicho de otra manera, la forma de percibir la realidad influye en el comportamiento de personas y en la información que retienen.

Las crisis sociales han tenido consecuencias en el sentido de la vida y en las actitudes del hombre, de modo que se ha establecido un individualismo donde los sujetos se centran en sí mismos, teniendo como base la voluntad y el deseo en lugar de la inteligencia y la razón. En efecto, las relaciones humanas actúan de manera egoísta, sin tomar en cuenta a los demás individuos (Rojas, 2008).

Así pues, es necesario considerar la diversidad cultural que existe en la sociedad, ya que esta nos permite reconocernos como seres únicos y alcanzar una participación más colaborativa.

Además, el ser humano vive en constante relación con el medio ambiente, en el que están incluidas otras personas de diferentes características, lo cual le exige un proceso de adaptación e implica que sea capaz de asumir una actitud ponderada y ética ante situaciones presentes en el medio externo. (Guevara et al., 2007, p. 100)

Por otra parte, la modificación de valores se ve reflejada en el comportamiento de las personas y a su vez en la violencia que reside en nuestro país, misma que perjudica el tejido social y la relación entre individuos. En este sentido el Instituto para la Economía y la Paz (IEP), proporciona una medición integral de la paz y la violencia durante el año 2024.

Dicho sondeo enfatiza que en México la paz en nuestro país se ha deteriorado un 14.4%, con muchos indicadores de delincuencia significativamente más altos que hace nueve años. La tasa de homicidios, por ejemplo, fue 54.1% más alta en 2023 que en 2015, mientras que la tasa de delitos cometidos con armas de fuego fue 63.8% más alta, mientras que personas fueron desplazadas a nivel nacional por la violencia en eventos de movimientos masivos como: la

violencia provocada por los carteles de droga, el conflicto político y social, la migración, falta de empleo, pobreza, inseguridad etc. (IEP, 2024).

Otro rasgo referido a los vínculos entre sujetos son los menores de edad, quienes también se han visto afectados dentro de su entorno escolar, ya que algunos de ellos no logran relacionarse de la mejor manera por motivos de discriminación, agresiones o rechazos por parte de sus compañeros.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2018) realizó una Encuesta Nacional sobre Discriminación (ENADIS) en la cual el 40.9% de los niños de 9 a 11 años mencionó que algún compañero o compañera de la escuela: se ha burlado de él (ella) o le han puesto apodos ofensivos; le rechazaron o pusieron en su contra a compañeros o compañeras; le obligaron a hacer cosas que no quería; le prohibieron participar en juegos, deportes o trabajos en equipo; le quitaron su dinero, útiles o comida; le han pegado, empujado o amenazado.

Por consiguiente, los resultados presentados por la ENADIS demuestran que valores como el respeto, solidaridad, empatía, amistad y justicia están ausentes en las acciones de los niños, especialmente en aquellos que se encuentran cursando la educación primaria⁵. De ahí que, es necesario contribuir a la formación en valores y seguir fomentando la sana convivencia dentro de las escuelas.

En correspondencia, la educación es una de las soluciones para erradicar el problema de valores que se vive hoy en día en nuestro país, pues como se ha mencionado anteriormente, esta institución tiene la labor preservar el desarrollo humano y la cohesión social.

⁵ La educación básica en México está integrada por tres niveles: preescolar, primaria y secundaria. El nivel primaria tiene seis grados. De acuerdo con los datos oficiales, se incorpora a niños a partir de los 6 años. La conclusión de este nivel se acredita mediante un certificado oficial que constituye un requisito indispensable para ingresar a nivel secundaria. La educación secundaria se imparte en tres grados y da cobertura a jóvenes entre 12 a 15 años. También se acredita por un certificado oficial (Narro, et al., 2012).

1.4 La enseñanza de los valores en las instituciones escolares

La educación en valores no había sido contemplada como tal en la enseñanza formal, sin embargo, esta se fue incluyendo paulatinamente dentro de los programas de estudio en México.

En el siglo XIX, posterior a la Guerra de Independencia, liberales y conservadores luchaban por la distribución del poder en México. De modo que, en el año de 1814 la Constitución de Apatzingán recoge el texto “Los Sentimientos de la Nación” escrito por José María Morelos y Pavón, en el cual se habla de la educación como una responsabilidad del Estado. Sus principales preocupaciones se centraron en construir una nación independiente.

Más adelante, el 18 de octubre de 1833 el vicepresidente Valentín Gómez Farías, junto con su más cercano colaborador José María Luis Mora, promulgaron la primera Reforma liberal, donde aparece por primera vez la materia “Civismo”. Igualmente, se estableció la prohibición para que el clero y el ejército intervinieran en los asuntos políticos.

A partir de la Reforma liberal el papel de la educación comenzó a tomar importancia y a considerarse como una obligación que debía ofrecer el Estado a toda la población. De esta manera apareció por primera vez el concepto de educación laica. Sin embargo, las leyes de Reforma provocaron revueltas por el alto clero y los caudillos militares, quienes veían peligrar sus privilegios.

En 1867 el entonces presidente de México, Benito Juárez García triunfa con la Ley Orgánica de Instrucción Pública en el Distrito Federal, misma que hasta ahora han tenido gran influencia en el sistema educativo mexicano. Con las posturas de esta ley se estableció la instrucción primaria como obligatoria y gratuita; la creación de la instrucción secundaria para el sexo femenino; las diversas instituciones de educación superior; y la fundación de la Escuela Nacional Preparatoria (De la Fuente, 2009).

Posteriormente, en la Constitución de 1857 se implementa en el artículo 3° que la educación debía ser una función del Estado Mexicano. Al mismo tiempo, se decretó que la formación elemental debía ser laica, gratuita y obligatoria. En la Constitución de 1917 la noción de enseñanza se extendió como un derecho fundamental y se le atribuyó un carácter nacional y democrático.

Después con el período presidencial de Lázaro Cárdenas del Río (1934-1940), el pensamiento socialista intervino y la reformación de dicho artículo delimitó que la educación debía ser socialista y estar basada en el progreso científico. En el año de 1946 el Secretario de Educación Pública, Jaime Torres Bodet, señaló que la educación sería obligatoria, laica, gratuita, nacional y democrática. De igual forma, “Tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria y la conciencia de solidaridad internacional en la independencia y la justicia” (Zorrilla, 1998, p. 4). Por tanto, se implementó la asignatura de Civismo que tuvo como finalidad enseñar normas de urbanidad y fomentar la disciplina. Las actividades consistían en: honores a la Bandera, festividades cívicas y “buenos hábitos”, es decir, acudir con puntualidad, el uniforme limpio y guardar silencio en clases.

En el sexenio de Luis Echeverría Álvarez (1970-1976), se reformaron los Planes y programas de estudio para la educación primaria y secundaria. Desapareció la asignatura de Civismo y se instituyeron cuatro áreas de conocimiento: matemáticas, español, ciencias naturales y ciencias sociales. En esta última, se incorporó la enseñanza de la historia y geografía, con un análisis sociológico y antropológico de la situación en México y el mundo. También, se utilizaron ejemplos de prácticas culturales abordando problemas de pobreza y desigualdad.

En 1993, durante el gobierno del presidente Carlos Salinas de Gortari (1988-1994), la Secretaría de Educación Pública (SEP) integra nuevamente la enseñanza del Civismo dentro de los Planes de estudio para la educación primaria y secundaria. En estos programas aparecen

como asignaturas independientes, en primaria se conocía como Educación Cívica y los contenidos se referían al conocimiento de los derechos y deberes, a la práctica de los valores en la vida personal y en relación con los demás integrantes de la comunidad. Mientras tanto, en secundaria la materia de Civismo se basó en adquirir los conocimientos, habilidades y valores que favorecerían un alto grado de independencia en las prácticas de la vida cotidiana, así como impulsar la participación en la política.

Durante la presidencia de Vicente Fox Quesada (2000-2006), se propuso una Reforma Integral de la Educación Secundaria (RIES), en la cual se incluían diversos cambios en el sistema educativo mexicano, entre ellos suprimir la asignatura de Civismo de los planes y programas de estudio. También se eliminó la materia de Historia para el primer año y se impartió Física, Química y Biología.

En la administración de Felipe Calderón Hinojosa (2006-2012) se creó la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) en el año 2011, misma que retomó la enseñanza del Civismo como asignatura nombrada Formación Cívica y Ética (FCyE). También impartida en los seis años de educación primaria y los dos últimos grados de secundaria. Su objetivo consistió en configurar una articulación en el desarrollo de ciudadanos democráticos y a las formas de relación interna.

Actualmente la materia de FCyE dejó de ser una asignatura independiente y los valores son fomentados en el Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria 2022, en el campo formativo de Ética, Naturaleza y Sociedades que establece la Nueva Escuela Mexicana (NEM⁶). No obstante, se requiere un mayor interés y una constante renovación, ya que está no puede avocarse solamente a las normas, la disciplina y los “buenos hábitos”. Dichos contenidos precisan de estrategias que impulsen un desarrollo en actitudes y un interés por los valores en los estudiantes, promoviendo una buena interacción entre individuos.

⁶ Proyecto educativo mexicano

Juárez (2017) realiza una investigación que lleva por nombre “Civismo y formación ética: grandes ausentes frente a enormes problemas” en donde varios profesores de educación primaria y secundaria mencionan la necesidad de implementar estrategias para que los contenidos de FCyE tengan un mayor impacto en los alumnos, ya que algunos de ellos consideran esta materia como una de las menos importantes y que los conocimientos que se les enseñan son innecesarios para el futuro o no tiene ningún efecto en su trayectoria académica. Además, los educandos mencionan que, en la escuela continúan persistiendo algunas prácticas de violencia como peleas, insultos y robo de pertenencias entre compañeros.

En virtud de los resultados, podemos decir que la enseñanza de los valores es subestimada por los mismos alumnos, por los que se considera necesario llevar a cabo estrategias didácticas que les permitan a los estudiantes profundizar dichos contenidos de manera positiva, reconociendo la importancia de los valores dentro y fuera de la escuela.

1.5 Programas para reforzar el tema de valores en las escuelas de Educación Básica

En México la educación básica se conforma por tres niveles: preescolar, primaria y secundaria. La primera es impartida a menores de 3 a 5 años, mientras que la educación primaria se brinda a niños de 6 a 11 años. Y, en cuanto a secundaria se atiende a estudiantes de 12 a 15 años de edad. Cuando los estudiantes concluyen un nivel se les acredita con un certificado terminal por parte de la SEP.

Actualmente la SEP establece un Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria donde la organización curricular estructura los contenidos en cuatro campos formativos; 1) Lenguajes, 2) Saberes y Pensamiento científico, 3) Ética, Naturaleza y Sociedades, y 4) De lo Humano a lo Comunitario. En cuanto al tercer campo se favorece la reflexión en torno a nociones de libertad y responsabilidad, así como la construcción de saberes, conocimientos y valores que les permitan a los estudiantes el desarrollo y fortalecimiento de su autonomía e identidad personal y comunitaria (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2024).

En el campo de Ética, Naturaleza y Sociedades se pretende que los alumnos se responsabilicen sobre el impacto de sus acciones en los ámbitos personal, social y natural y contribuyan al bienestar común (SEP, 2024, p. 148).

Así pues, su enseñanza requiere de ciertos elementos y pautas que configuran los objetivos, los contenidos, los aspectos metodológicos y los procedimientos para su evaluación. Este campo está orientado a que los niños adquieran y desarrollen de manera gradual, razonada, vivencial y consciente:

- Sentido de pertenencia e identidad personal y colectiva, el cual inicia en el contexto familiar con la lengua, las costumbres, las concepciones del mundo y los estilos de vida que se comparten, y que se amplían al entorno local, nacional, regional y mundial.
- Reconocimiento de las diversas sociedades y culturas para ejercer el pensamiento crítico en torno a sus historias, costumbres, tradiciones, saberes y formas de convivir, y de esta manera, dar significado y valor a su propia cultura y a otras.
- Convicciones, principios éticos y valores democráticos como el respeto, la libertad, la justicia, la honestidad, la responsabilidad, la reciprocidad y la empatía, que les sirvan de guía para prácticas personales y colectivas, así como para reflexionar y hacer juicios críticos, tomar decisiones, participar y relacionarse de forma positiva y pacífica con las demás personas.
- Respeto y protección de los derechos humanos conforme avancen en su trayecto educativo y de vida, y conozcan su importancia para la organización de la vida en sociedad, aprendan a defenderlos ante situaciones de desigualdad e injusticia, así como a ejercerlos de manera informada y pacífica; lo que supone exigir su cumplimiento para sí y para todas las personas, respetando todas las diversidades.
- Responsabilidad en el cuidado y conservación de la naturaleza a partir de la concepción de que todas las personas forman parte de ella, y asuman compromisos de bajo impacto

ambiental y de sustentabilidad para garantizar el derecho de todas las personas y seres vivos, a un ambiente sano en el presente y futuro.

- Desarrollo de las conciencias histórica y geográfica basadas en el análisis de las transformaciones sociales, naturales, culturales, económicas y políticas ocurridas en su localidad, el país y el mundo en tiempos y espacios determinados para que comprendan que el presente es el resultado de las decisiones y acciones de las sociedades del pasado, y asimismo que el futuro depende de las decisiones y acciones actuales (SEP, 2024, pp. 149-151).

La organización curricular de los aprendizajes esperados se distribuye por fases de acuerdo al nivel de educación preescolar, primaria o secundaria. En la tabla 1 se muestran cada una de ellas.

Tabla 1.

Organización Curricular por Fases del Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria.

ORGANIZACIÓN CURRICULAR POR FASES

Fase 1. Educación Inicial

Fase 2. Educación Preescolar 1º 2º 3º

Fase 3. Educación Primaria 1º 2º

Fase 4. Educación Primaria 3º 4º

Fase 5. Educación Primaria 5º 6º

Fase 6. Educación Secundaria 1º 2º 3º

Nota. Reproducida de *Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria 2022*, por SEP, 2024, p. 157 [ISBN electrónico], p. 157 (<https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Plan-de-Estudio-ISBN-ELECTRONICO.pdf>).

Por otro lado, el Plan y programa de estudio sugiere que durante la enseñanza se articulen los procesos formativos, la evaluación, la gestión escolar, los materiales y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) (SEP, 2024).

En cuanto a los contenidos de la fase 3, en el campo formativo de Ética, Naturaleza y Sociedades se fortalecen los valores del respeto, solidaridad, empatía, justicia y amistad en el salón de clases. Además, los niños adquieren las bases de ciudadanía activa al participar en la construcción de acuerdos y reglas en sus espacios de convivencia; al reconocer la diversidad en las personas, en las familias, la escuela y la comunidad, y al participar en la transformación de los conflictos mediante el diálogo para promover una cultura de paz (SEP, 2022, p. 41). De modo que, el programa analítico que determina el Plan de Estudios 2022:

[...] se adecua a las condiciones concretas en las que se realizan los procesos de enseñanza y aprendizaje, a las particularidades de la enseñanza de las profesoras y profesores, así como a las necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje de las y los estudiantes. (SEP, 2024, p. 155)

En la tabla 2 se presenta de manera específica, los contenidos y los Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA's) para el segundo grado. En este esquema se aprecia el respeto hacía los derechos en la familia o en la comunidad.

Es importante destacar que, si bien en la fase 3 también se abarcan los contenidos para el primer año, en el segundo grado se pretende que los alumnos lleven a cabo una participación más activa por medio del dialogo y acciones para ejercer los derechos.

Tabla 2.

Contenidos y Procesos de Desarrollo de Aprendizaje del campo formativo Ética, Naturaleza y Sociedades fase 3.

Contenido	Procesos de desarrollo de aprendizaje Segundo grado
Situaciones de violencia, injusticia o discriminación, que afectan a integrantes de nuestras familias, la escuela o la comunidad.	Dialoga sobre los efectos de la violencia, injusticia y la discriminación hacia personas y grupos por características como edad, identidad de género, orientación sexual, origen cultural o étnico, el idioma que hablan, su origen nacional, características físicas, discapacidad, religión, condición social, económica o migratoria, entre otras. Propone acciones y establece compromisos para favorecer el respeto a los derechos de todas las personas y los comparte con su familia y la comunidad.

Nota. Adaptado de *Programa de Estudio para la Educación Primaria: Programa Sintético de la Fase 3*, por Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56. https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Programa_Sintetico_Fase_3.pdf

Sin duda, existen cambios en el entorno que precisan de condiciones necesarias para que los alumnos aprendan a convivir y relacionarse de la mejor manera con sus iguales. Incluso Meza y Suárez, 2006 (citados por Orostegui et al., 2015), indican que una conciencia moral requiere de una formación no solo para los docentes, sino para la misma institución, puesto que ambas deben cambiar y transformarse en beneficio de la educación. Por ello, didácticas innovadoras y creativas son claros principios éticos que procuren el aprendizaje de los valores.

1.6 Cambios sociales y el uso didáctico de las TIC en el contexto actual

Todas las transformaciones sociales tienen un impacto en el ambiente escolar, por esta razón los profesores deben estar preparados para enfrentarse a las exigencias que el mismo entorno le demanda, creando nuevos y mejores escenarios pedagógicos.

Un claro ejemplo de esto fue la pandemia provocada por el coronavirus (COVID-19)⁷, la cual trajo consigo cambios económicos y sociales. En cuanto al ámbito educativo, las escuelas se vieron obligadas a cerrar sus puertas y sustituir las clases presenciales por clases en línea. En México, se utilizaron otros recursos como el programa de televisión pública “Aprende” y su página web, para que la educación básica continuará durante el confinamiento. Por consiguiente, los profesores tuvieron que hacer uso de los medios y las TIC para continuar con su quehacer educativo, sin embargo, no todos estaban preparados para utilizarlos de manera didáctica ya que la enseñanza reproductiva y memorística fue transferida a las pantallas con monólogos y evaluaciones tipo test (Monereo, 2021).

Cabe señalar que, el impacto de los medios y las tecnologías es inevitable, ya que estos forman parte de la vida de los alumnos (Calzadilla, 2010). Dicha situación nos lleva a considerar la integración de los medios de comunicación en el salón de clases, dado que pueden ser utilizados como un recurso para promover un aprendizaje más significativo en los estudiantes. De acuerdo con Prensky (2011), las nuevas generaciones están inmersas en los ordenadores, video juegos, música digital, teléfonos móviles y audiovisuales. Además, son estos mismos niños y jóvenes, los nativos digitales⁸ quienes poseen una cultura donde prima el ciberespacio, lo audiovisual, hipertextual y multimedia, los que llegan al aula y esperan que los contenidos se

⁷ La COVID-19 es la enfermedad causada por el nuevo coronavirus conocido como SARS-CoV-2. La OMS tuvo noticia por primera vez de la existencia de este nuevo virus el 31 de diciembre de 2019, al ser informada de un grupo de casos de «neumonía vírica» que se habían declarado en Wuhan (República Popular China). <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/q-a-detail/coronavirus-disease-covid-19>

⁸ Los nativos digitales son aquellas generaciones que han nacido y crecido con la tecnología y utilizan la “lengua digital” (Prensky, 2011).

adapten a sus intereses, junto con un docente capaz de dar respuesta a sus interrogantes (Mirete, 2010).

En este sentido podemos decir que, la integración de los medios de comunicación requiere de estrategias didácticas, ya que el manejo de los equipos tecnológicos por sí solos no solucionan la problemática de la enseñanza. “Reiteramos que los problemas de la escuela no provienen de la incorporación mayor o menor de tecnología, sino de su modelo comunicativo, vertical, secuencial y autista, que no se abre al exterior” (Quiroz, 2010, p. 196).

Para conseguir un cambio consciente, intencional y dirigido hacia una mejora, es fundamental llevar a cabo una renovación que cuente con un soporte didáctico por parte del profesorado y de la administración educativa (Santibáñez, 2005). “La formación tecnológica y pedagógica de los docentes es un aspecto fundamental para lograr integrar los medios audiovisuales al contexto educativo más adecuado” (Adame, 2009, p. 10).

Por esta razón, docentes deben continuar con su formación y adquirir mayores competencias, actitudes y metodologías que les permitan incorporar a los medios de comunicación en su práctica educativa y emplearlos como un apoyo que acompaña la explicación y facilita el aprendizaje de los contenidos escolares, de lo contrario solo serán vistos como una presentación más que sustituye la exposición del maestro. En efecto, los recursos son un medio y no un fin en sí.

Capítulo 2. La incorporación de los dibujos animados en el aula: Una estrategia para enseñar valores

El proceso de adquisición del conocimiento es un modelo mediante el cual las personas aprenden dentro y fuera de la escuela, pues todo aquello que se encuentra en el entorno interviene en el nuestro actuar incluyendo a los medios de comunicación.

Es cierto que la principal función de los medios de comunicación no es educar, pero los sujetos aprenden porque en ellos se transmiten valores, conductas y costumbres a través de los programas que se muestran en distintos formatos; culturales, de entretenimiento, informativos, de ficción, solo por mencionar algunos. Además, se destaca que existe una relación entre los jóvenes y los medios que contribuye al proceso de construcción de su identidad.

Los medios de comunicación, especialmente los dibujos animados, predominan en el comportamiento de los estudiantes, por ello se considera que estos pueden ser empleados como un recurso para educar en valores mediante un seguimiento didáctico y no una mera transmisión de información. De esta manera, su incorporación en el aula se presenta como una oportunidad para profundizar en el tema y que los alumnos disfruten aprender.

En el presente capítulo, se abordan algunos aspectos y habilidades que deben tener en cuenta los educadores para poder beneficiarse y aprovechar de la mejor manera los medios audiovisuales y los recursos TIC en el contexto educativo. También trata sobre la relevancia que tiene la continua y permanente formación docente para el uso e integración de los dibujos animados en el salón de clases.

2.1 El aprovechamiento de los medios audiovisuales para la enseñanza de los contenidos curriculares

Los aprendizajes que el ser humano obtiene no provienen únicamente del ámbito escolar, pues se adquieren conocimientos dentro y fuera de la escuela.

El conocimiento ya no se limita al campo escolar, ni se administra exclusivamente desde allí. Asimismo, las actitudes, normas y valores provienen de referentes muy diversos y con los cuales los padres y maestros se ven obligados a negociar, pero que no pueden ignorar. (Quiroz, 2010, p. 195)

Así pues, se debe tener en cuenta que los medios audiovisuales forman parte del entorno y por lo tanto estos también comunican valores, conductas y costumbres que contribuyen a la construcción de la identidad de los alumnos. Algunos programas televisivos han sido utilizados por profesores para enseñar diversos contenidos escolares, como los documentales, películas o cortos animados, por mencionar algunos. Sin embargo, se requiere de una mediación basada en el diálogo, la cual permite asignar nuevos significados, desarrollar el pensamiento crítico y tomar postura frente a los mensajes que se transmiten (Aguilar, 2004).

Existen audiovisuales como el cine, la televisión y los videos que poseen una combinación de imagen y sonido que resultan atractivos para los estudiantes a la hora de enseñar algún contenido curricular y de esta forma procurar un aprendizaje más significativo.

El empleo de los audiovisuales en la enseñanza puede resultar enriquecedor puesto que permite desarrollar diversas funciones educativas. Entre estas destaca que:

- Aumenta la eficacia de las explicaciones del profesor, enriqueciendo los limitados resultados de las clases convencionales.
- Permite analizar la relación existente entre las partes y el todo en un modelo o proceso.

- Ayuda a desarrollar capacidades y actitudes porque exigen un procesamiento global de la información que contienen.
- El uso de imágenes permite presentar abstracciones de forma gráfica, ayudando a analizar con detalle distintas fases de procesos complejos.
- Los montajes audiovisuales pueden producir un impacto emotivo que genere sentimientos favorables hacia el aprendizaje, estimulando la atención y la receptividad del alumno.
- Las imágenes proporcionan experiencias que ayudan a conocer mejor el pasado o ver realidades poco accesibles habitualmente.
- Introducen al alumnado en la tecnología audiovisual que es un componente importante en la cultura moderna. (Adame, 2009).

Los audiovisuales como medios de entretenimiento, también pueden constituirse como un recurso lúdico dentro del aula. Para su utilización Adame (2009, p. 4) sugiere dar seguimiento a los siguientes pasos; 1) Planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje 2) Selección del medio audiovisual a utilizar 3) Presentación y utilización del material audiovisual y 4) Realización de actividades posteriores a la presentación del montaje.

Del mismo modo, si se aplica una metodología activa y participativa en el aula con el uso de estos recursos, se pueden desarrollar otros aspectos como:

- Fomentar la participación, el interés por un tema y el espíritu crítico en debates relacionados con la información presentada en el audiovisual.
- Facilitar el aprendizaje por descubrimiento, ya que las imágenes posibilitan la realización de comparaciones y contrastes con el fin de establecer semejanzas y diferencias.
- Desarrollar la creatividad y evitar el aprendizaje exclusivamente memorístico.

- Ayudar al alumno a comprenderse mejor a sí mismo y a su entorno, ya que pueden ser el punto de partida para analizar algunos de los problemas que preocupan a los estudiantes, así como la relación que establecen con su medio social y natural.
- Mejorar el proceso educativo, con fines de retroalimentación, análisis crítico y búsqueda de soluciones (Adame, 2009).

Con relación a esto, podemos reconocer que los audiovisuales pueden ser utilizados como una herramienta educativa, puesto que tienen la capacidad de facilitar la comprensión a los alumnos por medio de imágenes, sonidos y gráficos (Vital, Ontiveros, Guerra y Gutiérrez, 2021). Pero, para trabajar con estos medios es oportuno conocer las incidencias que estos tienen en los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues con base en esto podemos diseñar nuevas estrategias de enseñanza.

2.1.1 Los contenidos televisivos y su influencia en el aprendizaje

Los contenidos televisivos emiten una gran variedad de información que no solo informa y entretiene, también educa y lo hace no solo con aquellos programas clasificados como educativos sino con cualquier tipo de contenido. Y, aunque esta no es su principal intención, las personas adquieren nuevos conocimientos.

Los contenidos televisivos nos proporcionan diversos valores, conductas, actitudes e ideales, los cuales se exteriorizan en todo lo que hacemos, decimos o pensamos. Tradicionalmente, se han considerado como los principales agentes de socialización: la familia, la escuela, el grupo de iguales, los medios de comunicación - la televisión - y, actualmente, tendríamos que añadir la influencia de las tecnologías digitales como es el caso de Internet (Yubero, 2004).

En igual forma, la televisión posee un importante papel socializador, y esta no es otra cosa que la preparación para vivir dentro del marco social (Aldea, 2007). La educación que

recibimos puede estar presente en prácticas educativas a lo largo de toda la vida, en los grupos de amigos, en la familia y en los medios de comunicación (Yubero, 2004).

Los medios audiovisuales utilizan tácticas persuasivas que logran captar nuestra atención e intervenir en nuestro actuar. “A través de sus contenidos, el medio televisivo difunde modelos de vida, actitudes, valores sociales y normas de comportamiento, configurándose como un elemento influyente en el desarrollo de los telespectadores infantiles” (Vázquez, 2011, p. 2).

Es necesario destacar que el aprendizaje social se manifiesta a través de la observación de los comportamientos ajenos y de sus consecuencias. A esto se le conoce como aprendizaje vicario, el cual se produce por las conductas reales de los seres humanos, pero también por los modelos simbólicos como los personajes de la televisión, los cuales comunican valores humanos y patrones de comportamiento que se aprenden (Vázquez, 2011).

Los niños y niñas, adquieren su identidad personal a medida que atraviesan por un proceso de socialización con su entorno, así también, los medios de comunicación juegan un papel importante en sus vidas, como los cuentos, las películas, etc., que transmiten información sobre los papeles o funciones de cada sexo y que son asimilados de forma inconsciente, hasta integrarlos como algo natural en su comportamiento. (Patiño, 2011, p. 190)

En efecto, podemos subrayar que los contenidos televisivos intervienen en la construcción individual de los sujetos pues comunican valores y cultura. Estos pueden constituirse como un eficaz instrumento cultural que potencia el aprendizaje de costumbres y comportamientos, los cuales van conformando nuestra personalidad. “La educación no es solo un contenedor de conceptos, sino un aprendizaje para la vida en sociedad en el que la televisión tiene mucho que aportar desde un punto de vista educativo-cultural” (Aguaded y Ortiz, 2022, p. 34).

Todo lo que se transmite a través de los medios configura un elemento importante para los telespectadores infantiles, pues son ellos quienes interactúan con los contenidos, especialmente con las series de animaciones. Además, se van relacionando con los personajes, los problemas y soluciones que se presentan (Vázquez, 2011).

Los niños al estar expuestos a los contenidos audiovisuales muestran una fuerte atracción por la diversidad de animaciones que se presentan. En tanto que la actuación de los personajes puede enseñar valores culturales.

Hay que mencionar que los personajes de las series infantiles resultan fascinantes para los estudiantes de edades comprendidas entre los 6 y 8 años, y que la mente de los infantes trata de asumir e interiorizar inconscientemente todos los valores, normas, actitudes, roles y deseos debido a que la imagen de los protagonistas se transforma en admirable, deseable e imitable para los niños (Perlado y Sevillano, 2003).

También se ha comprobado que los contenidos televisivos moldean la conducta y la percepción de los infantes en edades críticas, lo cual significa que aprenden a través de lo que ven y escuchan para después imitarlo en la vida real (Mornhinweg y Herrera, 2017). Otro rasgo que debemos tener en cuenta es que existe un efecto de los contenidos que se transmiten en el televisor sobre los niños, especialmente cuando:

- Los valores o teorías se repiten de un programa a otro
- Los valores son representados en forma dramatizada de modo que provoquen reacciones primordialmente emocionales
- De alguna manera se vinculan con las necesidades inmediatas del niño
- El espectador tiende a rehusar una actitud crítica y a sentirse ligado al medio de difusión

- A través de sus amigos, padres o el ámbito inmediato, el espectador no posee ya un conjunto de valores que le proporcionen pautas para comparar las teorías ofrecidas por la televisión (Aldea, 2007).

Es preciso distinguir que el espectador no es un sujeto pasivo que únicamente se somete a la influencia de los medios, al contrario, se le considera como un receptor activo que va construyendo su propio conocimiento, pues aprende de todos y cada uno de los programas que se emiten. Los medios, además de crear nuevas formas de percibir el mundo, difunden nuevos conocimientos. “El niño como receptor activo, involucra una actividad mental de elaboración de sentido y actuación: el mensaje lo lleva a “actuar”, ya sea con una respuesta verbal, una acción, una reflexión o una construcción de significado” (Aguilar, 2004, p. 130).

Así pues, la televisión y la educación deben buscar un punto de aproximación ya que ambas inciden en el proceso formativo de los sujetos. En este sentido “No debemos darle la espalda a la realidad de nuestros escolares. Si la televisión está tan presente en sus vidas, como educadores debemos integrarlas en la cotidianeidad escolar” (Llorent y Marín, 2016, p. 80).

Por otra parte, se persigue desaparecer la barrera que existe entre los medios y los centros educativos. Del mismo modo, se pretende llamar la atención del alumnado, pues son ellos quienes están más familiarizados con todo lo que se muestra en la televisión.

Debido a que los contenidos televisivos forman parte de la educación informal de los estudiantes, estos son considerados como un recurso de apoyo al aprendizaje. No obstante, su integración requiere que exista un diálogo de por medio que le permita desarrollar el pensamiento crítico, la reflexión y tomar una postura frente al mensaje (Aguilar, 2004).

Dado que poseen una gran capacidad para influir en las acciones de los sujetos, formar actitudes o valores, incitar a la acción, entre otras actividades debemos plantearnos la

necesidad de introducir a los medios en general dentro del ámbito formal de las relaciones de los individuos. (Marín et al., 2011, p. 346)

El uso de las pantallas no es bueno ni malo en sí; todo depende del potencial que se le dé para adquirir actitudes positivas, inculcar aspectos sociales, culturales y corregir conductas. Por ello, se requiere de una mediación por parte del profesorado para orientar el aprendizaje de los alumnos y ayudarles a interpretar los mensajes que se transmiten en los medios. Todo lo que se comunica es ubicado dentro de un marco social, de ahí que el docente debe ser la piedra angular para poder incluirlos en la formación de los sujetos (Llorent y Marín, 2016).

En tal sentido, la eficacia de los medios en la educación dependerá de la integración y el andamiaje de los maestros; así pues, el acompañamiento contribuye a un mejor aprovechamiento de los medios audiovisuales en el aula. La mediación pedagógica se reconoce como un proceso que debe despertar el interés de los estudiantes. Además, es considerada como una herramienta comunicativa que permite establecer un diálogo y un compromiso con los alumnos, así como desarrollar la creatividad y la experiencia (Ramírez et al., 2020).

Los relatos narrativos son mucho más fuertes y persistentes cuando los maestros participan, porque complementan la actitud de escucha activa y crítica acerca del visionado. Por otro lado, deben procurar que cualquier programa pueda ser abordado de manera educativa, independientemente de que lo sea o no. “La televisión educa, solo hay que saber emplearla para que tenga una influencia positiva en los espectadores” (García y Torres, 2009 citados por Llorent y Marín, 2016, p. 81).

En igual forma, su uso debe superar la función de apoyo y transformarse en una estrategia que les permita a los estudiantes desarrollar nuevos significados. Las palabras, las imágenes y los sonidos que se muestran en las pantallas poseen un gran poder que atrae, comunica y

refuerza los valores, actitudes y conductas, pero que a su vez propicia nuevas estrategias de enseñanza.

Si consideramos que las imágenes y mensajes que se emiten por los receptores de televisión son portadores de valores de tipo social, parece lógico que su estudio sea fundamental para una educación en valores y que, por lo tanto, forme parte de los contenidos educativos comunes en las enseñanzas obligatorias. (Maeso, 2008, p. 421)

La incorporación de los medios en la enseñanza requiere de planteamientos lúdicos, donde los infantes jueguen a los programas o con los juguetes de los personajes representando roles y acciones. Para el desarrollo de la presente propuesta se tomaron en cuenta los dibujos animados, ya que estos además de llamar la atención de los infantes, comunican conductas y valores que pueden ser abordados de manera didáctica, pero sin olvidar la guía y el acompañamiento que deben cumplir los docentes para posibilitar el análisis y la reflexión del visionado. Así pues, es importante tener en cuenta la definición y características de este tipo de contenidos televisivos, los cuales contribuyen a una enseñanza más significativa para el tema de valores.

2.1.2 Un acercamiento al concepto de dibujos animados

Los dibujos animados, también conocidos como caricaturas, forman parte de los intereses del alumnado ya que resultan ser atractivos para el público infantil ya que de acuerdo con la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales realizada por el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT, 2024), el 72% de los niños dijeron ver canales de televisión abierta, de los cuales el 65% señaló que ve caricaturas o programas infantiles; 53% películas; 27% series y 22% telenovelas.

Asimismo, se ha demostrado que el tipo de contenido que ven los estudiantes sí influye en su aprendizaje académico y moral, y que las imágenes coloridas y animadas atraen tanto al

público infantil como juvenil (Mornhinweg y Herrera, 2017). En tal sentido, si se enseña el tema de valores con los programas de animación podremos procurar un mejor aprendizaje en los alumnos.

Si bien los dibujos animados son aquellas animaciones que “consisten en figuras en movimiento compaginadas, con el fin de enviar mensajes claros y entretener a la audiencia más joven” (Mornhinweg y Herrera, 2017, p. 22).

Los dibujos animados interpretados como una narración realizada mediante una sucesión de imágenes que aparecen en pantalla, constituyen un recurso fácil y accesible (...), para transmitir una serie de valores culturales y educativos que, paralelamente, se representan también a través de otros medios de comunicación como los videojuegos, los juegos por ordenador, las publicaciones infantiles y juveniles, por citar los más extendidos. (Rajadell et al., 2005, párr. 11)

Dado que los personajes de las animaciones infantiles comunican valores y actitudes a los individuos, estos pueden ser recuperados para educar en las escuelas (Vázquez, 2011). Sin pretender una clasificación única, Rajadell et al., (2005), agrupa las series animadas que transmiten valores en cuatro bloques:

1. Etnológico: A través de las actuaciones y pensamientos de los protagonistas se manifiestan una serie de conceptos, ideologías o situaciones que son, o deberían por lo menos parecerse a nuestra sociedad. Por ello, se diferencian aspectos de carácter informativo, histórico, moral y humorístico básicamente. Ofrecen información del momento histórico, del ambiente geográfico, de elementos cotidianos y de costumbres que a pesar de estar traducidas al siglo XXI conservan ciertos valores etnológicos.

2. Didáctico: Proponen una nueva alternativa de educación, caracterizada básicamente por la clarividencia de los valores y por la moralidad que transmite. Su enseñanza de carácter indirecto, bajo un prisma totalmente lúdico y agradable ha supuesto una mayor aceptación por parte de los niños de diversas generaciones.
3. Psicológico: Alimentar la imaginación y la fantasía son dos funciones básicas de las series animadas, pero también colaboran en el desarrollo de aptitudes personales y sociales. Mantienen la atención y le permite reflexionar sobre el mundo que le rodea y sobre él mismo. Se identifica con el protagonista, clarifica valores para descubrir su propia identidad y a su vez, favorece la evolución psicológica del niño. El contenido debe provocar la satisfacción de las necesidades psicológicas infantiles y para ello resulta indispensable una secuenciación y una coherencia lógica desde el principio hasta el final.
4. Lingüístico: Fuente de aprendizaje de la lengua materna de manera lúdica. Mientras el niño o el muchacho está contemplando la pequeña pantalla, está recibiendo una enseñanza de la estructura y composición lingüística de su lengua: nuevo vocabulario, formación de frases, expresiones típicas, etc. A lo largo de su evolución histórica se algunas se han caracterizado por un lenguaje más bien escueto que, en el momento actual, podría definirse como un auténtico contralenguaje, basado en monosílabas, en muletillas y en palabras poco educadoras (insultos, groserías, etc.).

Debido a la variedad de dibujos animados que miran los niños, no existe una clasificación exclusiva de los mismos. Para el presente trabajo, se retomó la tipología propuesta por Mornhinweg y Herrera (2017), en la cual se considera la imagen, los objetivos, el desarrollo y los conceptos que se transmiten para poder categorizar las animaciones:

- ❖ Contenido Positivo: Así se considera a los dibujos animados que presentan conceptos reales, mensajes afirmativos, buenas costumbres y responden al conocimiento práctico y útil con relación a los estándares de la sociedad.
- ❖ Contenido de Aprendizaje Académico: Enfocado en la difusión de mensajes que van acorde con los procesos de aprendizaje escolar y los planes de estudio universales como el abecedario, los números, palabras, problemas matemáticos y de lógica, entre otros.
- ❖ Contenido de Aprendizaje Moral: Enfocado en la difusión de mensajes positivos a través del ejemplo. Dibujos animados que presentan buenas costumbres y enseñan valores, siguiendo modelos básicos de la convivencia en familia, el compañerismo, la amistad y el “buen actuar”.
- ❖ Contenido Negativo: Se les considera a los dibujos animados que perpetúan las malas costumbres, comportamientos inadecuados, mensajes ambiguos que van en contra de los estatutos sociales de la actualidad.
- ❖ Contenido de Comportamiento Violento: Dibujos animados en los que se observan situaciones con altos contenidos de violencia, confrontaciones entre las personas, uso de armas y la presencia de sangre que mantiene ejemplos negativos y erróneos.
- ❖ Contenido de Lenguaje y Conceptos Inadecuados: Dibujos animados en los que el mensaje y contenido están cargados de antivalores y malas costumbres, además de mostrar conceptos y acciones no aptas para niños y jóvenes. Utilizan lenguaje soez e inadecuado. (pp. 22-27)

En relación a esto, podemos mencionar que algunas animaciones se basan en aspectos de nuestra realidad actual. Incluso, los medios audiovisuales desarrollan sistemas perceptivos muy distintos a los de la lectura, y activan los procesos mentales con algunas respuestas de carácter emotivo (Aldea, 2007). Las escenas que se muestran en los audiovisuales permiten

identificar sentimientos, emociones, actitudes o situaciones particulares (Aguilar, 2008, p. 31). Por consiguiente, esto tiene mucho que aportar a la parte de la sensibilización en el ser humano.

Se puede constatar que, cuando los niños ven un dibujo animado crean una cierta empatía con los personajes y desarrollan un sentimiento por las acciones que se muestran. “En la televisión prima lo intuitivo y lo emocional sobre lo racional y lo intelectual. En ella se privilegia las respuestas emotivas y la seducción” (Aguaded, 2008, p. 296).

Los protagonistas hacen visibles sus emociones provocando que los estudiantes los perciban de una manera muy personal. Sus expresiones se muestran de manera dramática provocando que estas sean reconocidas por los mismos individuos.

Si observamos a nuestro niño o a nuestro alumno mientras está mirando una serie de dibujos le veremos sonreír o asustarse dependiendo de las escenas que aparezcan y que, con la exageración que caracteriza a estas series, sus sentimientos se reforzarán. (Rajadell et al., 2005, párr. 36)

Los sujetos adquieren cierta afinidad con los protagonistas y las circunstancias que se presentan en los dibujos animados. “El visionado de la televisión es un proceso mediado, que va más allá de una relación unidireccional del medio sobre las personas e incide en la capacidad de procesamiento de la información, la afectividad, la personalidad, etc.” (Medrano, 2006, p. 94).

Consecutivamente, los dibujos animados contribuyen al desarrollo de los propósitos de la educación infantil, pero también a las capacidades de los procesos como observar, escuchar, descubrir, sentirse motivado e involucrarse (Llorent y Marín, 2016).

Se ha llegado a la conclusión de que los niños recuerdan más los aspectos del relato visto (personajes y situaciones), que del escuchado pues les permiten narrar con precisión y concreción toda la historia (Medrano, 2006). Adicionalmente, debe guiar una reflexión sobre las

acciones que llevan a cabo los protagonistas, ya que durante la transmisión de las animaciones se van mostrando diferentes valores y conductas.

Con el mismo interés que se enseña a leer y a escribir, es indispensable que la escuela alfabetice frente a los medios, que el alumno aprenda a analizar y a discriminar lo que se está transmitiendo a través de esos personajes y entornos tan atractivos que le atraen y que le atrapan. (Rajadell et al., 2005, párr. 35)

Por tanto, la integración de un medio o tecnología requiere también de renovaciones metodológicas, donde los contenidos puedan ser impartidos de una manera más significativa y enriquecedora para los estudiantes (Llorent y Marín, 2016).

Los dibujos animados representan otra alternativa de enseñanza-aprendizaje en la que el niño o la niña pueden aprender conceptos, procedimientos, actitudes y normas, a través de sus héroes favoritos, aunque resulta indispensable la función reguladora de los maestros y de los padres. (Rajadell et al., 2005, párr. 34)

Los profesores de educación básica pueden hacer uso de los contenidos televisivos desde cuatro ámbitos del currículo escolar: 1) Como instrumento o estrategia didáctica en cualquier área de aprendizaje (lenguas, social, matemáticas, artes plásticas). 2) Como una variable que favorezca la interdisciplinariedad mediante programas sobre la vida en otros planetas, las costumbres en otros países, el mundo animal. 3) Como estrategia para transmitir información estructurada que proviene fuera del aula y, 4) Como un medio para dar a conocer la información elaborada por los mismos estudiantes (Medrano, 2006).

La educación en valores mediante la incorporación de los dibujos animados requiere de un modelo didáctico integrador, flexible y abierto para los alumnos. Para ello, los docentes deben disponer de actitudes y competencias necesarias para incluirlos no solo de manera técnica, sino también lúdica. Es decir, deben producir las condiciones necesarias para que el proceso de

enseñanza-aprendizaje sea fortalecido y desarrollado bajo una cohesión grupal. Para utilizar dichas animaciones dentro del aula, se deben considerar algunos aspectos, entre ellos:

- La existencia de una audiencia específica, el nivel de conocimiento previo, la edad, los niveles culturales y el grado de motivación.
- El contexto de utilización de los programas, pues, en la elaboración de una televisión educativa ha de partirse de la audiencia específica a la que va destinada.
- Los objetivos didácticos, en la medida en la que se responde al qué, quién, cómo, cuándo y por qué se va a enseñar.
- Una buena planificación y producción audiovisual, así como unos óptimos materiales auxiliares, dado que la televisión didáctica tiene que responder a las estrategias de estímulo y recuerdo de todo lo aprendido (Albero, 1987 citado por Aguaded, 2003, párr. 52).

En cuanto a la integración de los dibujos animados para la enseñanza de los valores, tiene como sustento pedagógico dos cuestiones: la primera, que este tipo de contenidos genera una fuerte atracción por parte de los estudiantes; la segunda, que en ellos se transmiten normas, actitudes y conductas que pueden ser trabajadas en el salón de clases para abordar el tema de los valores.

Todo lo anterior nos permite ampliar el conocimiento sobre la incorporación de los medios en el área educativa y delimitar aquellos que motivan y promueven el conocimiento de los estudiantes, como los dibujos animados. Los programas de televisión (teleseries, concursos, “reality shows”, dibujos animados), los videojuegos y los contenidos de las revistas juveniles han marcado lo que debe ser el punto de partida para los materiales educativos del siglo XXI (Moro, 2007). Siendo así, los profesores deben tener presente algunos elementos a la hora de integrar los dibujos animados en el aula y enriquecer el aprendizaje con actividades didácticas.

2.2 Algunas consideraciones para educar a través de los medios audiovisuales: los dibujos animados

Llegados a este punto, podemos dar cuenta que los dibujos animados pueden ser utilizados como un recurso de apoyo para enseñar el tema de los valores, dado que en ellos se muestran conductas y acciones a través de los personajes que ahí aparecen.

Entendemos que la televisión en general y las series de dibujos animados en particular pueden introducirse como un recurso más de la clase, sumándose a las aportaciones de las TIC a las aulas, así como lo han hecho las pizarras digitales y los ordenadores. (Llorent y Marín, 2016, p. 75)

Es importante que los dibujos animados sean abordados mediante planteamientos didácticos para poder vincularlos con los contenidos, es este caso, con los se encuentran establecidos en el Plan de estudios para la educación básica 2022 que establece la SEP, puesto que de esta manera se cumple con el objetivo de estudio y se favorece el proceso enseñanza-aprendizaje.

En definitiva, las estrategias utilizadas tienen que estar relacionadas con el contexto. Por consiguiente, la inclusión de los medios audiovisuales requiere de una serie de cambios pedagógicos, en donde los docentes puedan adaptarlos a los contenidos y características de los educandos (Aguilar, 2004).

Para la integración de los recursos audiovisuales en la enseñanza se debe tener en cuenta la permanente necesidad de innovar y mejorar las prácticas educativas. Por lo tanto, se considera necesario que los docentes conozcan la oferta actual de los dibujos animados rescatando aquellos que promuevan valores, realicen un análisis previo desde una postura de observador y no consumidor y fomenten una visión crítica de los mismos (Vidal, 2016).

Por su parte Mornhinweg y Herrera (2017), presentan una serie de recomendaciones para trabajar con los dibujos animados en las escuelas de educación primaria, de las cuales se destacan:

- Utilizar dibujos animados en la educación primaria, como parte de las estrategias pedagógicas acorde a los contextos actuales
- Instalar televisores en las aulas de clase para la implementación de herramientas tecnológicas y la proyección de material audiovisual animado, adecuado para el plan de estudios.
- Evaluar películas y dibujos animados para la búsqueda de contenido acorde a fines directos de la enseñanza primaria.
- Implementar foros de discusión, con los estudiantes para evaluar su nivel de comprensión y medir los efectos de estos nuevos métodos en el aula de clase.
- Educar a los padres para explicar los efectos de los dibujos animados en las edades de desarrollo de los infantes y cómo identificar el tipo de contenido al que su hijo está expuesto y cuanta influencia puede tener sobre su conducta.

Respecto a la planeación de la clase, se deben tomar en cuenta a los alumnos y a su propio contexto porque esto interviene en la elaboración de las estrategias didácticas. Santibáñez (2005) estima cinco elementos a la hora de diseñar un currículum; 1) Las personas a las que va dirigido, necesidades, motivación, ambiente social. 2) Los fines y objetivos a conseguir 3) Los contenidos propios del área a trabajar, selección y organización 4) La metodología o modo de interacción didáctica, y finalmente 5) La evaluación.

Adicionalmente, se reflexiona sobre la dimensión afectiva, individual y social de las personas, esto con el objetivo de exponer algunos planteamientos para adquirir o desarrollar actitudes y valores por medio de los contenidos audiovisuales (Santibáñez, 2005). El uso de los dibujos animados en la enseñanza forma parte de las innovaciones pedagógicas, por lo que se

deben conocer las estrategias cognitivas que contribuyen al aprendizaje, los procedimientos y a las acciones que los alumnos van desarrollando a lo largo de su proceso formativo.

Por otra parte, la enseñanza personalizada se presenta como una estrategia para que el alumno piense, perciba y tome conciencia sobre las situaciones presentadas en los audiovisuales; respondiendo sin temor ni inhibiciones con la conducta que el considere como la más adecuada; se le facilite el intercambio de sentimientos y experiencias en un marco de libertad y comprensión ante el visionado; profundice en aspectos de orientación y colaboración; utilice la simulación social como estrategia para fomentar la relación cooperativa; y, reflexione para consolidar o cambiar las actitudes mostradas en las animaciones.

En el contexto educativo, no se trata de lidiar con los medios, más bien de utilizarlos para impulsar y estimular el aprendizaje de los valores (Aldea, 2007). Por este motivo se propone contribuir a la formación docente para que mediante secuencias didácticas el profesorado aproveche el potencial de estos medios.

2.3 La formación docente para el uso de los medios y las TIC en el ámbito educativo

Actualmente, los jóvenes interactúan cada vez más con los medios de comunicación y las TIC, pues les resulta atractivo todo lo que se manifiesta a través de ellos. De ahí que los alumnos se muestran interesados por todo lo que ven y escuchan a través de los diferentes medios como la televisión, las plataformas digitales o de streaming⁹. Por lo tanto, podemos considerar la incorporación de los medios de comunicación dentro de la enseñanza ya que pueden generar nuevas dinámicas en el aula, pero también una constante formación, actualización y un perfeccionamiento en el profesorado (Aguaded, 2003).

⁹ Reproducción de audio, video y otros contenidos multimedia en un dispositivo en tiempo real por medio de internet.

Respiramos comunicación audiovisual en nuestro entorno profusamente mediático, y lo hacemos no solo desde la tradicional televisión, el cine, la radio o la prensa escrita, sino a través de, o gracias a los ordenadores y las redes sociales, las tablets, los teléfonos móviles de última generación o los videojuegos, en un mundo en donde la comunicación es cada vez más convergente y confluye en un mismo dispositivo tecnológico. (Gozálvez et al., 2014, p. 19)

No podemos negar que los medios están siempre presentes en nuestra vida, sin embargo, para lograr incorporarlos al ámbito educativo se requieren nuevas actitudes por parte de los maestros hacia los medios, la aplicación de diferentes metodologías y mejores formas de organizar y afrontar el trabajo en el aula con los estudiantes (Adame, 2009). Uno de los principales objetivos de la formación profesional es enriquecer la formación de los estudiantes. De ahí que, los profesores adquieran nuevas habilidades mediáticas para enseñar de manera más crítica y creativa (Gozálvez et al., 2014).

Dado que los estudiantes aprenden de y con los medios, las escuelas tienen que adaptarse a nuevos escenarios de aprendizaje. Los docentes deben contar con una formación que les posibilite incorporar dichos recursos de manera significativa y lúdica, no solo proyectiva. Debemos reflexionar sobre las prácticas educativas y considerar la integración de los medios en el ámbito escolar para mejorar la enseñanza y aprendizaje de los educandos.

La actualización posee un incuestionable valor y responde a la necesidad de adaptar, generar, mejorar y dotar de nuevo significado a la tarea docente. De manera que, las llamadas renovaciones pedagógicas son una exigencia de tipo ético y social. La formación docente se fundamenta con la importancia de la educación a lo largo de la vida y con la adquisición de habilidades que permiten enfrentar a las constantes transformaciones del contexto. Por eso se dice que la preparación es la llave de acceso a un mundo cambiante (Trejo, 2019).

Con base en el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2021), el concepto de *formar* significa ‘dar forma a algo’ o adquirir preparación intelectual, moral o profesional. Como resultado, el papel de los maestros trasciende del aula para contribuir al desarrollo de los estudiantes y a la mejora de la sociedad.

“El término formación alude a la idea de continuidad, que empieza con una formación inicial específica para seguir a lo largo de toda la carrera docente” (Santibáñez, 2005, párr. 20). De igual forma, el pedagogo Paulo Freire (2008), destaca que es necesaria una docencia comprometida, donde el educador se asuma como un ser social, histórico, transformador y realizador de sueños, pues posee el papel de actor social. Por esta razón Parra (2014) denota que los profesores deben recibir una actualización continua que les permita guiar de manera efectiva la enseñanza y promover la reflexión para la mejora de la labor educativa en cualquier entorno.

Las metodologías habituales ya no resultan suficientes en un contexto lleno de tecnologías, puesto que existen nuevas formas de comunicar el conocimiento a los estudiantes. Por ello, es imperativo ocuparnos de la formación docente, pues esta no puede conformarse solamente con un buen dominio del tema o con el conocimiento de los materiales didácticos que se utilizan. También se tiene que reflexionar sobre la propia instrucción, la cual se refiere a la forma de cómo se debe enseñar, cómo se enseña y cómo es que los estudiantes aprenden (Espinosa, 2016).

Los maestros son un elemento clave para relacionar los contenidos curriculares con los recursos de apoyo y tienen como labor social un principio de responsabilidad que se entiende como una exigencia ética para conservar, mejorar y actualizar su nivel de competencia técnica, cognitiva y metodológica. Igualmente, las profesiones son realidades dinámicas que se desarrollan junto con la comunidad en la que se inscriben (Gozálvez et al., 2014).

La formación docente debe desarrollar ciertas habilidades y competencias para combinar aspectos técnicos, pedagógicos y metodológicos, porque de nada sirve brindar de aparatos a las escuelas si se desconoce la forma para poder vincularlos con los contenidos curriculares como ha pasado durante los últimos años.

En nuestro país se ha incursionado por parte de la SEP en diversos programas para integrar a los medios de comunicación y las TIC en la educación básica. Algunos de los más representativos son: Enciclomedia, Habilidades digitales para todos, Mi Compu.mx y más recientemente, Aprende 2.0.

Respecto al programa Enciclomedia, fue implementado por la SEP y entró en vigor en el año 2004. Su principal objetivo fue contribuir a la calidad de la educación primaria e impactar en el aprendizaje de los estudiantes.

El Enciclomedia es una herramienta didáctica desarrollada por científicos e investigadores mexicanos, que relaciona los contenidos de los libros de texto gratuito con el programa oficial de estudios y diversos recursos tecnológicos como audio y video, a través de enlaces de hipermedia que conducen al estudiante y maestro a un ambiente colaborativo y organizado por temas y conceptos que sirvieron de referencia a recursos pedagógicos relacionados con el currículo de educación básica. (SEP, 2004, p. 11)

Para el desarrollo de este programa el equipamiento consistió en una computadora de escritorio por aula, recursos interactivos precargados, proyectores y pizarrones electrónicos (SEP, 2016). No obstante, los resultados fueron poco alentadores ya que hizo falta una mejor capacitación para el empleo de los recursos mientras que los estudiantes no tuvieron interacción con la tecnología y la conectividad fue muy limitada (Garay, 2019).

Más tarde en el año 2009 a través de la Dirección General de Materiales Educativos (DGME) la SEP inició el programa Habilidades Digitales para Todos (HDT). Con este programa

se quiso mejorar el aprendizaje a nivel primaria y secundaria, por lo que se dotaron de aulas telemáticas, con computadoras de escritorio y material educativo precargado para los docentes de primaria. Mientras que en secundaria se proporcionó una laptop para cada alumno. Su enfoque pretendió:

Impulsar el desarrollo y utilización de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las escuelas de educación básica para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento. Es importante destacar que el objetivo del Programa Habilidades Digitales para Todos es contribuir a desarrollar las habilidades digitales y el uso de las TIC no sólo entre los alumnos, sino también entre directivos y maestros. (SEP, 2011, p. 7)

Igualmente se consideraron cinco componentes: 1) Componente pedagógico, que consistía en las acciones para enseñar y aprender en el aula telemática. 2) Componente de gestión, como las herramientas necesarias para que la escuela se organice a fin de lograr el aprendizaje de los alumnos. 3) Componente de operación, se refiere a las acciones de coordinación, planeación y de dirección del proyecto, los estudios experimentales y de ampliación. 4) Componente de infraestructura tecnológica, son los modelos de equipamiento tecnológico y conectividad de escuelas y profesores. 5) Componente de acompañamiento para las acciones de capacitación y asesoría permanentes (SEP, 2016).

Garay (2019) menciona que, en esta ocasión se fundamentó el desarrollo de habilidades digitales, la formación y la certificación del personal docente en la integración de las TIC, mostrándose un trabajo más centrado en la alfabetización digital y a pesar de lograr ciertos avances quedaba clara la necesidad de continuar trabajando en el progreso de dichas habilidades.

Más adelante, en el ciclo escolar 2013-2014 la SEP ejecutó el programa Mi Compu.Mx que tuvo como propósito contribuir mediante el uso y aprovechamiento de la computadora personal, a la mejora de las condiciones de estudio de los niños, la actualización de las formas de enseñanza, el fortalecimiento de los colectivos docentes, la revalorización de la escuela pública y la reducción de las brechas digitales y sociales entre las familias y comunidades que integran el país. Así pues, se le proporcionó una laptop con contenidos educativos a cada estudiante de 5° y 6° de primaria de escuelas públicas, así como al personal docente, directivo y supervisor que atendía estos grados (SEP, 2016).

Posteriormente, en el 2016 apareció el proyecto @prende 2.0 como una iniciativa impulsada por la SEP que tuvo como antecedente Enciclomedia, HDT y Mi Compu.Mx. Se implementó como un programa piloto en 3,000 escuelas primarias a principios de 2017. Las aulas @prende 2.0 comenzaron a operar en el ciclo escolar 2018-2019. Durante su implementación participó el entonces secretario de Comunicaciones y Transportes, Gerardo Ruiz Esparza y el titular de la Secretaría de Educación Pública Aurelio Nuño Mayer. Su objetivo principal consistió en:

Promover el desarrollo de habilidades digitales y el pensamiento computacional de manera transversal al currículum de acuerdo al contexto y nivel de desempeño que permitan la inserción efectiva de las niñas y los niños en México en la sociedad productiva y democrática del siglo XXI. (SEP, 2016)

Para este programa, se tomaron en cuenta seis componentes: 1) Desarrollo profesional docente en TIC. 2) Recursos educativos digitales. 3) Iniciativas estratégicas. 4) Equipamiento (Aula @prende 2.0). 5) Conectividad. 6) Evaluación y monitoreo. Con este trabajo se creó una plataforma para que niños, jóvenes, padres de familia y público general accedan a aquellos recursos educativos digitales que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje (SEP, 2016).

A pesar de los esfuerzos que tuvo este programa para integrar el uso de las herramientas digitales a la educación básica en la Agenda Digital Educativa (ADE) emitida por el Senado de la República (2020) se denota que, la conectividad de los dispositivos presentó irregularidades y no podían ser utilizados por los estudiantes, no se contaba con un modelo pedagógico de implementación por lo que los docentes no reconocían la propuesta de uso para el aprendizaje y la estrategia de capacitación y acompañamiento no se proyectó para toda la duración del programa piloto.

Por otro lado, los contenidos relacionados con los medios y las TIC son contemplados únicamente durante los dos primeros semestres de la Licenciatura en Educación Primaria. Esto de acuerdo con la Malla curricular de la Licenciatura en Educación Primaria que establece la Dirección General de Educación Superior para el Magisterio (DGESUM) en el Anexo 5 del acuerdo 16/08/22. (Tabla 3 y 4).

En relación a lo anterior se precisan nuevas metodologías dentro del salón de clases puesto que el mismo contexto demanda adquirir nuevos y mejores conocimientos en beneficio del desarrollo educativo. Además, no podemos ignorar el hecho de que el estudiantado se encuentra inmerso en un entorno rodeado de tecnologías y medios de comunicación que atraen su atención y que forman parte de su realidad. Por lo tanto, se espera que su incorporación en la enseñanza permita un aprendizaje más significativo.

Así bien, los maestros pueden vincular estos medios como recursos de apoyo para la enseñanza de los contenidos escolares por medio de métodos didácticos, evitando que estos sean únicamente transmisores de información para los estudiantes. No obstante, la adquisición de las habilidades para el uso de los medios y las TIC deben ser continuas y permanentes. Igualmente, deben ser consideradas en la formación de los futuros profesores ya que la tecnología sigue avanzando y esto puede traer ciertos beneficios en la parte educativa.

En este sentido, los pedagogos quienes se encargan de diseñar los programas para el desarrollo profesional docente también deben tomar en cuenta aquellos ambientes de aprendizaje para evolucionar la estructura conceptual desde una perspectiva constructivista social (Espinosa, 2016).

Tabla 3

Malla curricular de la Licenciatura en Educación Primaria



I. 10 Malla curricular de la Licenciatura en Educación Primaria

Trayectos	FASE 1 INMERSIÓN		FASE 2 PROFUNDIZACIÓN				FASE 3 DESPLIEGUE	
	Semestre 01	Semestre 02	Semestre 03	Semestre 04	Semestre 05	Semestre 06	Semestre 07	Semestre 08
Fundamentos de la educación	El sujeto y su formación profesional 4Hrs. / 4.5Cr.	Filosofía y sociología de la educación 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 6Hrs. / 6.75Cr.	Flexibilidad curricular 6Hrs. / 6.75Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 6Hrs. / 6.75Cr.	Flexibilidad curricular 8Hrs. / 9Cr.
	Bases filosóficas, legales y organizativas del sistema educativo mexicano 4Hrs. / 4.5Cr.							
Bases teóricas y metodológicas de la práctica	Teorías del desarrollo y aprendizaje 4Hrs. / 4.5Cr.	Desarrollo socioemocional y aprendizaje 4Hrs. / 4.5Cr.	Pedagogías situadas globalizadoras 4Hrs. / 4.5Cr.	Pedagogía y didáctica del aula multigrado 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.		
		Planeación para la enseñanza y evaluación de los aprendizajes 4Hrs. / 4.5Cr.		Interculturalidad crítica e inclusión 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.		
Práctica profesional y	Acercamiento a prácticas	Análisis de prácticas y	Intervención didáctico-	Estrategias de trabajo docente y	Investigación e innovación	Práctica docente y proyectos de	Flexibilidad curricular	Flexibilidad curricular

Nota. Reproducida de SEP. (2023). *Anexo 5 del acuerdo 16/08/22* [PDF]. (p. 22).
https://dgesum.sep.gob.mx/storage/recursos/2023/08/3EmyP2Zz8h-ANEXO_5_DEL_ACUERDO_16_08_22.pdf

Tabla 4

Malla curricular de la Licenciatura en Educación Primaria

Trayectos	FASE 1 INMERSIÓN		FASE 2 PROFUNDIZACIÓN				FASE 3 DESPLIEGUE	
	Semestre 01	Semestre 02	Semestre 03	Semestre 04	Semestre 05	Semestre 06	Semestre 07	Semestre 08
saber pedagógico	educativas y comunitarias 6Hrs. / 6.75Cr.	contextos escolares 6Hrs. / 6.75Cr.	pedagógica y trabajo docente 6Hrs. / 6.75Cr.	saberes pedagógicos 6Hrs. / 6.75Cr.	de la práctica docente 6Hrs. / 6.75 Cr.	mejora escolar y comunitaria 6Hrs. / 6.75 Cr.	14Hrs. / 15.75Cr.	20Hrs. / 22.5Cr.
Formación pedagógica, didáctica e interdisciplinar	Aritmética. Su aprendizaje y su enseñanza 4Hrs. / 4.5Cr.	Álgebra. Su aprendizaje y su enseñanza 4Hrs. / 4.5Cr.	Geometría. Su aprendizaje y su enseñanza 4Hrs. / 4.5Cr.	Música, expresión corporal y danza 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 6Hrs. / 6.75 Cr.	Flexibilidad curricular 6Hrs. / 6.75Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.	
	Lenguaje y comunicación 4Hrs. / 4.5Cr.	Literatura y mediación lectora 4Hrs. / 4.5Cr.	Desarrollo de la literacidad 4Hrs. / 4.5Cr.	Educación física y salud 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 6Hrs. / 6.75 Cr.	Flexibilidad curricular 6Hrs. / 6.75Cr.		
	Ciencias Naturales. Su aprendizaje y su enseñanza 4Hrs. / 4.5Cr.	Geografía. Su aprendizaje y su enseñanza 4Hrs. / 4.5Cr.	Historia. Su aprendizaje y su enseñanza 4Hrs. / 4.5Cr.	Formación cívica y ética. Su aprendizaje y su enseñanza 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.		
Lenguas, Lenguajes y tecnologías digitales	Tecnologías digitales para el aprendizaje y la enseñanza 4Hrs. / 4.5Cr.	Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida. Su pedagogía y didáctica 4Hrs. / 4.5Cr.	Lengua de señas mexicana 4Hrs. / 4.5Cr. Inglés. Inicio de la comunicación básica 4Hrs. / 4.5Cr.	Inglés. Desarrollo de conversaciones elementales 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.	Flexibilidad curricular 4Hrs. / 4.5Cr.		

Nota. Reproducida de SEP. (2023). *Anexo 5 del acuerdo 16/08/22* [PDF]. (p. 23).
<https://dgesum.sep.gob.mx/storage/recursos/2023/08/3EmyP2Zz8h-ANEXO 5 DEL ACUERDO 16 08 22.pdf>

2.3.1 Habilidades docentes para el manejo de los medios

Considerando que nuestro actual escenario está en constante relación con los medios audiovisuales y en particular con los dibujos animados, se destaca que los profesionales de la educación requieren de habilidades que les permitan crear nuevas estrategias didácticas y ambientes de aprendizaje.

Se entiende por habilidades aquellas rutinas que existen para llevar a cabo tareas específicas; se desarrollan mediante técnicas, con entrenamiento y práctica, logrando así la destreza de diversos dominios (Trianes y Gallardo, 2008 citados por Trejo, 2019).

Paralelamente, podemos reconocer que otras formas de enseñanza promueven un mayor significado a los contenidos y crean diferentes entornos para el aprendizaje. Por tanto, los docentes deben adquirir habilidades digitales que les permitan hacer uso de los medios y las TIC en su quehacer educativo.

Todas estas facultades aportan al crecimiento profesional de los educadores y al de sus alumnos, pues ambas partes se ven beneficiadas durante la enseñanza de los temas escolares. A la hora de realizar una tarea o proyecto los educadores ponen de manifiesto aquellas habilidades que ya han adquirido, mientras que los alumnos aprenden de una manera más participativa y lúdica.

Por otra parte, es necesario que el maestro demuestre una actitud positiva ante la incorporación de los recursos dentro del aula, ya que algunos profesores aún se sienten inseguros para guiar dicho aprendizaje, dado que, no solamente implica un manejo técnico de los mismos, sino también un uso didáctico. Se podría decir que algunos no poseen los conocimientos o habilidades para el manejo de las tecnologías en el aula o simplemente desconocen las ventajas que les pueden ofrecer en el proceso formativo (Mirete, 2010). “No es suficiente tener acceso a los medios y la tecnología, hay que aprender los procedimientos para

poder usarlos de forma crítica, creativa y enriquecedora” (Aldea, 2007, p. 29). En consecuencia, resulta imprescindible que los educadores desarrollen habilidades que les permitan utilizar a los medios de comunicación y las TIC como un recurso para la enseñanza de los diversos temas escolares. Procurando que estos no sean trabajados de manera tradicional.

Consideramos que en el escenario educativo actual la inclusión de las nuevas tecnologías de la comunicación ya no es optativa, sino que es algo que la realidad nos impone, pues su presencia es constante en todos los ámbitos y se constituye, en nuestros alumnos, en una forma natural de relación con la realidad. (Martinez, Graieb, Fantini y Joselevich, 2015, párr. 19)

Los profesores deben estar abiertos al cambio y a las adaptaciones que se requieran, ya que sus alumnos se encuentran inmersos en un mundo de medios y tecnologías de las cuales aprenden fuera de las aulas. Otro aspecto que debemos tener en cuenta a la hora de educar es la forma en la que los niños aprenden, pues no solo asimilan información por medio de textos, también lo hacen a través de las imágenes, sonidos, relaciones y movimientos que llaman su atención.

Uno de los principales medios que atrae a los alumnos son los dibujos animados porque combinan imágenes y sonidos. Por lo tanto, estos pueden ser utilizados por los profesores como un recurso didáctico que les permitan optimizar el aprendizaje de los estudiantes. Por eso es necesario que los profesores cuenten con dichas habilidades que les permitan integrarlos de forma educativa, pues de lo contrario serán empleados como un simple medio que transmite información unidireccional.

De modo que los profesores requieren una constante y permanente formación para seguir adquiriendo habilidades mediáticas que le permitan brindar a los estudiantes nuevas formas de comprender y aprender los contenidos de manera significativa.

Siendo así, en el capítulo siguiente se presenta una Propuesta Pedagógica para incorporar los dibujos animados en el aula para enseñar el tema de valores a estudiantes del segundo año de educación primaria. La integración de este medio en el ámbito educativo tiene la finalidad de atraer la atención del alumnado y ser un recurso de apoyo a la enseñanza.

En los párrafos siguientes se desarrolla la metodológica de la propuesta, las animaciones que se emplean y algunas secuencias didácticas para que los profesores puedan utilizar los dibujos animados para enseñar valores en el salón de clases.

Capítulo 3. Propuesta pedagógica para enseñar los valores mediante los dibujos animados

En la actualidad, las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), tienen cada vez más presencia en nuestras vidas. Además, se han tratado de incorporar en los diferentes ámbitos sociales incluyendo las instituciones escolares. Sin embargo, para que dichos recursos puedan ser aprovechados de mejor manera en los centros educativos es necesario considerar la formación docente.

La iniciativa de promover su inclusión dentro de las aulas no es una tarea fácil. De ahí que es fundamental contribuir a la preparación del profesorado, pues son quienes pueden incentivar un aprendizaje significativo en sus estudiantes a través del uso de TIC.

El presente capítulo, condensa una Propuesta Pedagógica en la cual se plantea el uso de los dibujos animados, o caricaturas, para reforzar el contenido de los valores en alumnos de 2° grado de educación primaria. La propuesta consta de tres etapas: la planeación, la selección de los dibujos animados y algunas secuencias didácticas para enseñar valores por medio de los dibujos animados. De igual forma, cabe mencionar que dicha propuesta se encuentra articulada con el campo formativo de Ética, Naturaleza y Sociedades del Plan de Estudio para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria 2022 que establece la SEP.

3.1 Planteamiento metodológico

Se propone aplicar la propuesta pedagógica en una escuela primaria pública de la Ciudad de México, particularmente con los docentes que imparten el segundo grado de educación primaria. Para ello se sugiere trabajarla con el campo formativo de Ética, Naturaleza y Sociedades y cubrir los objetivos que señalan el Plan de Estudio 2022. Así como también desarrollar la personalidad moral, generar actitudes de participación responsable en un ambiente de respeto y valorar de las diferencias, donde los derechos humanos, la diversidad y la conservación del ambiente forman parte de una sociedad en construcción.

La propuesta pretende reforzar el contenido de la fase 3 del campo formativo antes mencionado que señala: “Situaciones de violencia, injusticia o discriminación, que afectan a integrantes de nuestras familias, la escuela o la comunidad” (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56). Así como también los PDA’s que mencionan lo siguiente:

Dialoga sobre los efectos de la violencia, injusticia y la discriminación hacia personas y grupos por características como edad, identidad de género, orientación sexual, origen cultural o étnico, el idioma que hablan, su origen nacional, características físicas, discapacidad, religión, condición social, económica o migratoria, entre otras. (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56)

Propone acciones y establece compromisos para favorecer el respeto a los derechos de todas las personas y los comparte con su familia y la comunidad. (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56)

De esta manera los valores del respeto, solidaridad, empatía, equidad y justicia serán trabajados de acuerdo a los contenidos que se establecen en el programa de educación básica.

Para la elaboración de este trabajo se utilizó una metodología de corte cualitativo la cual se precisa como una investigación que “refleja, describe e interpreta la realidad educativa con el fin de llegar a la comprensión o a la transformación de dicha realidad, a partir del significado atribuido por las personas que lo integran” (Bisquerra, 2009, pp. 283-284).

La investigación cualitativa es una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimiento. (Sandín, 2003, citado por Bisquerra, 2009, p. 276).

Los siguientes subtemas explican las tres fases correspondientes a la parte metodológica de la propuesta; la planeación, la selección de los dibujos animados y el desarrollo de las secuencias didácticas para enseñar los valores a través de los dibujos animados.

3.2 Los sujetos de investigación.

La propuesta está dirigida a los alumnos del segundo grado de educación primaria en edades comprendidas entre los 7 y 8 años que, de acuerdo con Piaget e Inhelder (1997), estos niños se encuentran en el estadio de las operaciones concretas. En esta etapa:

Los niños son capaces de razonar utilizando conceptos; y ante tareas que implican las nociones de conservación, razonan ante las transformaciones y no se dejan guiar por las apariencias perceptivas. (...). Pueden establecer relaciones cooperativas y tomar el punto de vista de los demás. Su moral deja de ser tan heterónoma como era antes, y empieza a construir su moral autónoma. (Hernández, 2011, p. 183)

En esta edad los menores aprenden por medio del pensamiento lógico para la resolución de problemas. Comienzan a formar un criterio propio ya que tienen la condición de razonar por sí mismos, pero sin dejar de tomar en cuenta el punto de vista de sus compañeros.

3.3 Aspectos pedagógicos de la propuesta.

Retomando la teoría de Vygotski, la propuesta pretende compartir saberes, habilidades, valores, actitudes y normas, mediante la interpretación y asimilación de manera conjunta. Desde este enfoque, los saberes no solo se transmiten y reproducen, sino que también son interpretados y asimilados de manera individual por los propios sujetos. Por tanto, la participación es imprescindible para la apropiación de los contenidos y efectuar la reconstrucción cultural (Hernández, 2011).

Se sostiene que existe una interacción entre las condiciones sociales y los componentes biológicos de la conducta puesto que nos vamos desarrollando dentro de nuestro contexto

(Vygotski, 2000). En correspondencia, los alumnos interiorizan y construyen estos valores que le son comunicados para después ponerlos en práctica de manera individual, así como también solucionar los conflictos que se le presentan en su vida diaria.

En este paradigma el profesor es considerado como un guía que se encarga de mediar el aprendizaje de los alumnos y estudiar su crecimiento mediante la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Esta es concebida como la distancia que existe entre las tareas que el individuo puede realizar por sí solo y la resolución de un problema mediante la ayuda de un adulto (Hernández, 2011).

De acuerdo con Paulo Freire, la educación debe centrarse en los estudiantes y no únicamente en depositar los conocimientos sin ninguna reflexión. Se espera que los sujetos se muestren más participativos y activos en la construcción de su propio aprendizaje, logrando así la autonomía, concienciación y libertad (Freire, 2007).

En este proceso pedagógico se ve al estudiante como un sujeto activo y participe en su aprendizaje. Siendo así, la enseñanza debe partir de sus propios intereses y conocimientos.

Con la propuesta se busca que los alumnos adquieran aprendizajes significativos y no memorísticos, partiendo de los conocimientos previos para darle mayor relevancia a los contenidos. Por otra parte, se reconoce la importancia de los medios audiovisuales como materiales de apoyo en la enseñanza y promover la disposición de los estudiantes por querer aprender.

3.4 Planeación de la Propuesta Pedagógica.

Para la realización de la Propuesta es necesaria la intervención del profesorado quien se encargará de mediar y guiar el aprendizaje de los alumnos, tal como se menciona en el paradigma de Vygotski. Se espera que los valores sean asimilados por los estudiantes para la reconstrucción cultural.

Para el diseño de la propuesta se contempló la enseñanza a partir de los intereses de los estudiantes, la participación activa, la autonomía y la concienciación que menciona Paulo Freire.

Partiendo del aprendizaje significativo de David Ausubel, se sugiere que los alumnos encuentren relevancia a los contenidos, muestren disposición por aprender, y que los materiales que se utilicen sean significativos para ellos, existiendo una reciprocidad entre el sujeto que aprende y la potencialidad de los recursos que se emplean (Ausubel, 1963).

El aprendizaje significativo sustenta un método de enseñanza que potencia la participación del estudiantado en la construcción de su propio aprendizaje. Es por ello que se pretende diseñar una propuesta que permita a los docentes emplear los dibujos animados como un recurso didáctico en la enseñanza.

De ahí que, el saber pedagógico consiste en brindar recursos y estrategias que contribuyan a la formación de los docentes, permitiendo mejores resultados en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Por tanto, es necesario diseñar Propuestas pedagógicas que generen espacios para transformar las prácticas educativas empleando nuevas metodologías en el aula.

Desde el enfoque crítico de Paulo Freire una Propuesta Pedagógica debe ser transformadora, promoviendo la reflexión en los estudiantes y un aprendizaje participativo. La educación, no es solo la transmisión de conocimientos, sino una herramienta para la emancipación y el desarrollo de la conciencia crítica (Freire, 2008).

De igual forma, la Propuesta debe marcar una línea de trabajo, una meta, la cual tiene que ser realista y no alejarse de nuestra manera de educar. Al igual que el proceso educativo, la propuesta es un documento continuo que constantemente se va revisando y actualizando, es decir, donde los colectivos van incorporando nuevos conocimientos (Sáinz de Vicuña, 2008).

Esta modalidad se encarga de adaptar los contenidos a las características de los alumnos, pero que además toma en cuenta los factores sociales y culturales de los mismos. También se abarcan conceptos sobre la permanente necesidad de innovar y mejorar las prácticas de enseñanza para facilitar la inclusión y el uso de las tecnologías, esto con el único objetivo de mejorar el proceso educacional (Quiroz, 2010).

Tomando en cuenta todas estas concepciones, se considera que los educadores utilicen procedimientos interactivos con los educandos para promover una participación activa. En el presente trabajo se propone utilizar como recurso didáctico los dibujos animados para enseñar valores en el segundo grado de educación primaria.

El objetivo de la Propuesta consiste en mejorar el aprendizaje de los contenidos curriculares y adecuarlo a las necesidades del alumnado. Para el diseño de la misma, se llevó a cabo una selección didáctica de los dibujos animados que se utilizaron para elaborar las secuencias didácticas, las cuales pueden ser empleadas por los docentes para enseñar el tema de valores.

3.4.1 Selección didáctica de los dibujos animados

Ya que se propone trabajar con dibujos animados como recurso didáctico, se consideró necesario realizar una selección didáctica de los mismos para poder vincularlos con los contenidos curriculares del campo formativo Ética, Naturaleza y sociedades.

Se hizo una revisión de los dibujos animados tomando en cuenta las etapas del desarrollo de Jean Piaget partiendo de la etapa preoperacional en la cual se encuentran los alumnos del segundo grado de primaria. En esta fase los niños perciben interés hacia los dibujos, imágenes y juegos simbólicos. Su orientación hacia los problemas es de tipo cualitativo y los sentimientos intervienen en la solución de un problema ya que se forman los sentimientos interindividuales (Piaget, 1991).

Por este motivo, se seleccionaron animaciones llamativas, que tuvieran diferentes escenarios y personajes, los cuales mostrarán sentimientos para que los alumnos tuvieran cierta empatía o se identificarán con alguna de sus personalidades.

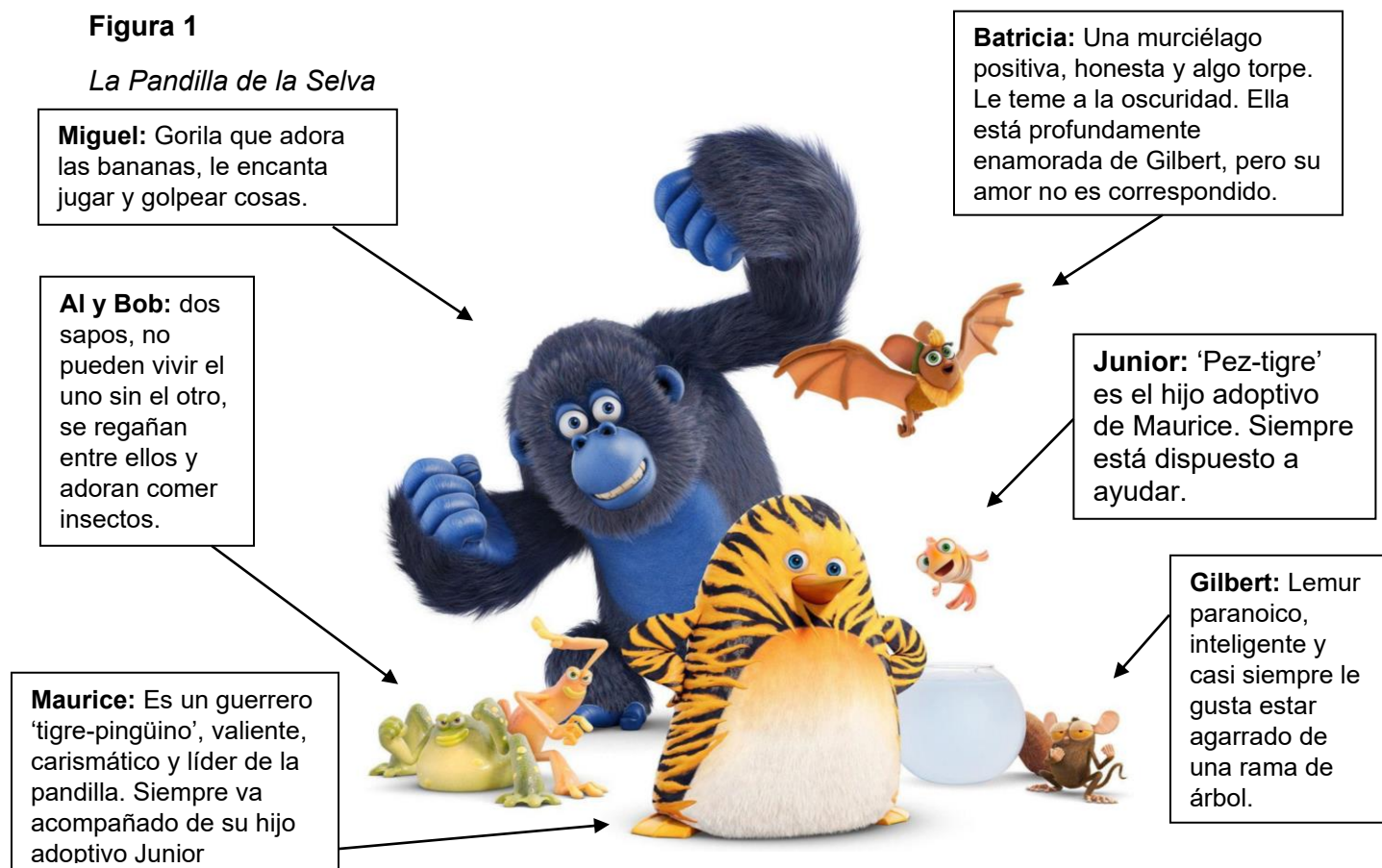
Los dibujos animados que se eligieron para la elaboración de la Propuesta Pedagógica son: “La pandilla de la selva”, “Shaun el cordero” y “Escandalosos”. En los episodios seleccionados se recuperan los valores del respeto, solidaridad, empatía, amistad y justicia. También se tomó en cuenta el discurso y la actuación de cada uno de los personajes.

La animación de “La Pandilla de la Selva” de origen francés, fue lanzada en el 2013 y está dirigido al público infantil. Es producida por Master Film, France 3 Cinéma, S.N.D y TAT Productions. Actualmente se encuentran disponibles algunos capítulos en el sitio web de Youtube. Cuenta con 3 temporadas y un total de 157 episodios. Cada capítulo tiene una duración aproximada de 11 minutos.

De esta misma animación se crearon dos películas, la primera, titulada Una jungla de locura: El regreso al polo sur, que fue lanzada en 2017 y la segunda película, Una jungla de locura 2 estrenada en 2024. La serie trata de Maurice, un pingüino que fue criado como un guerrero tigre. Él y sus amigos que viven en la selva procuran mantener el orden y la justicia. A continuación, se muestra a los personajes y sus características (Figura1):

Figura 1

La Pandilla de la Selva

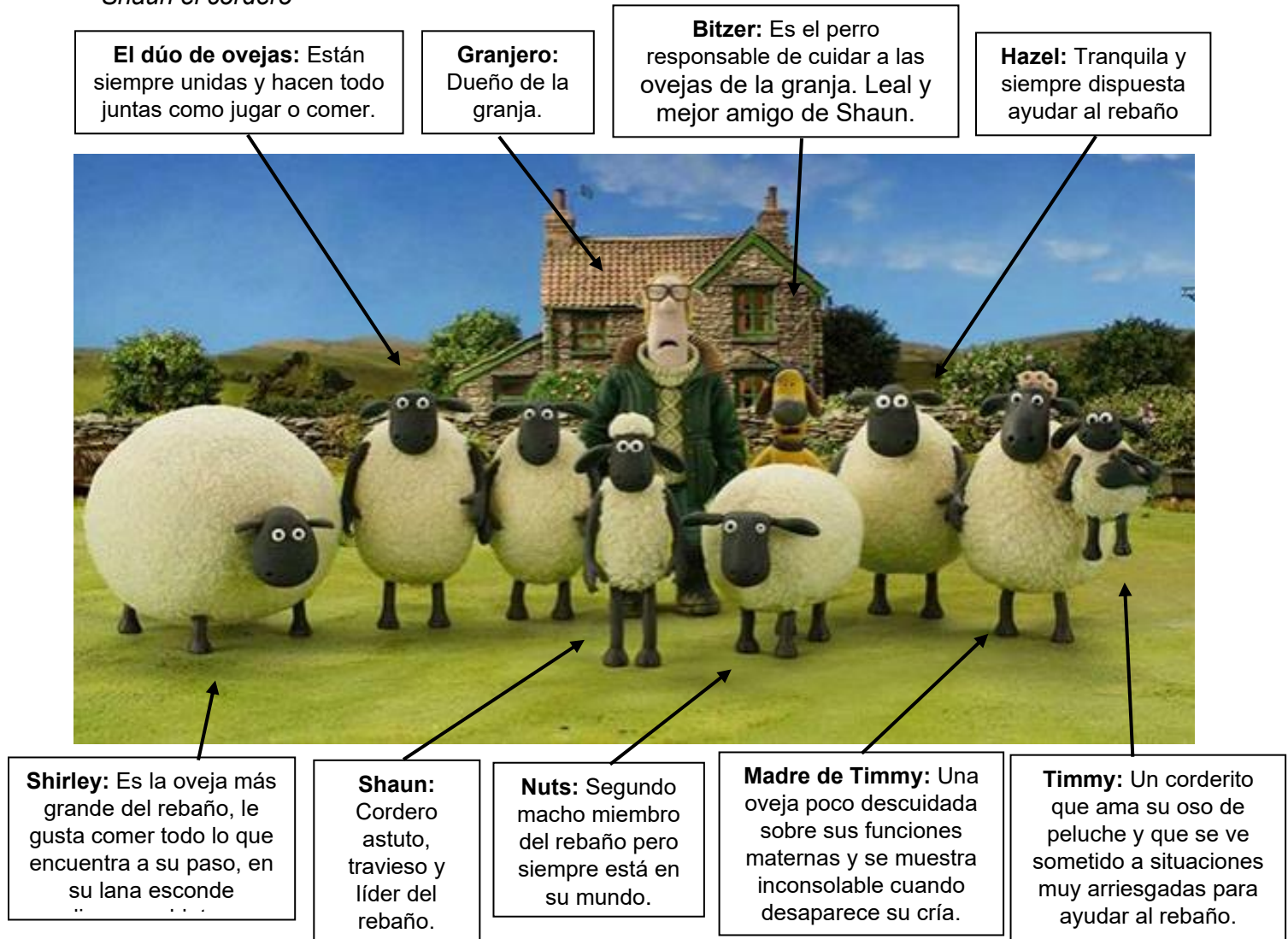


Nota. Adaptada de *Animales selva* [Imagen], por ArtStudio, s.f., Pinterest (<https://ar.pinterest.com/pin/jungle-cartoon-movies-cartoon--412712753342260781/>).

Por otro lado, la animación de “Shaun el cordero” se encuentra disponible en la plataforma de Netflix y el sitio web de YouTube. Es producida por Aardman Animations y está dirigida a todo público. Consta de 6 temporadas y un total de 170 episodios desde su lanzamiento en el 2007. Cada capítulo tiene una duración aproximada de 6 minutos. Este dibujo animado trata sobre una oveja llamada Shaun, que junto con sus amigos viven diferentes aventuras intentando resolver los problemas que ocurren en la granja. (Figura 2).

Figura 2

Shaun el cordero



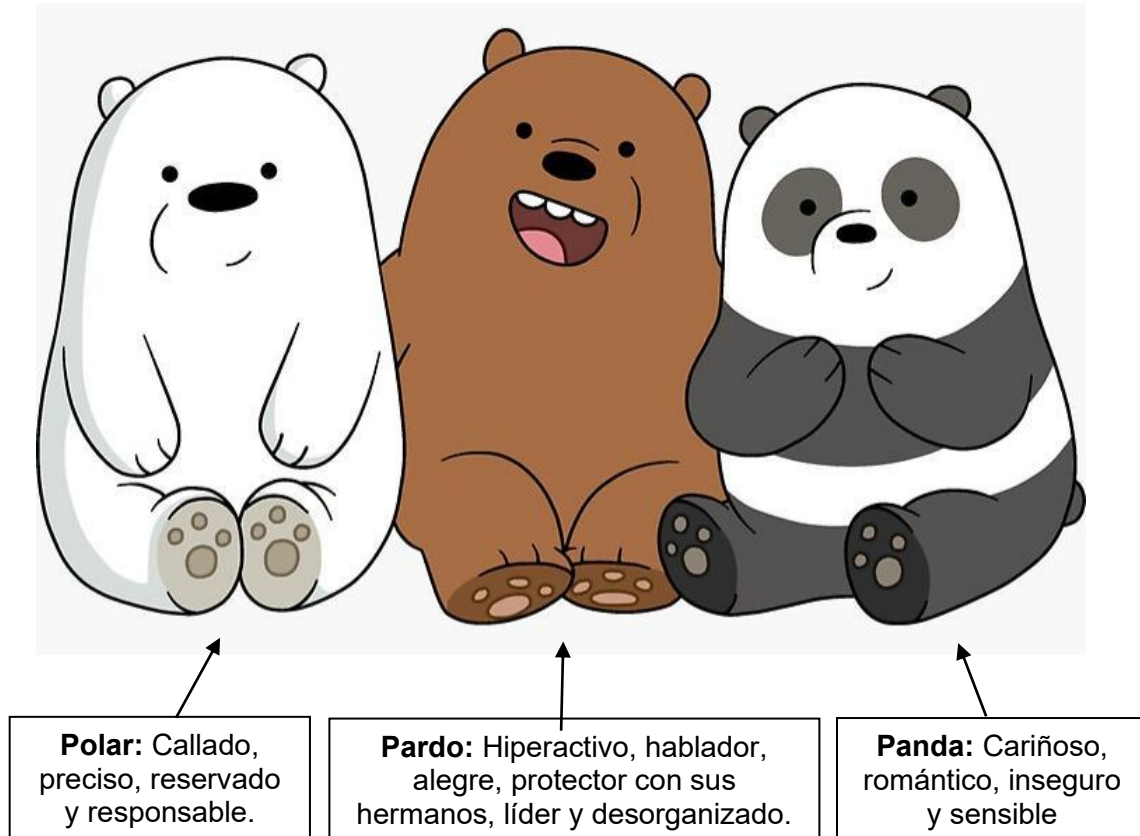
Nota. Adaptada de *La oveja Shaun* [Imagen], por Mundo Diversal, s.f. <https://www.mundodiversal.es/la-oveja-shaun/>

La serie animada de “Escandalosos” pertenece al estudio de Cartoon Network y fue creada por Daniel Chong en el 2015. Esta animación se transmite por televisión de paga, aunque algunos capítulos se encuentran disponibles en plataformas como Netflix, HBO Max y en el sitio web de YouTube. La serie consta de 4 temporadas y 140 capítulos con una duración aproximada de 11 minutos.

Este dibujo animado trata de Polar, Pardo y Panda (Figura 3), tres osos que intentan de integrarse a la sociedad, aunque tienen dificultades para asimilar la civilizada naturaleza de los humanos, sin embargo, siempre cuentan con el apoyo incondicional de hermanos que se tienen.

Figura 3

Escandalosos



Nota: Adaptada de Los osos [Imagen], por Fandom, s.f.
https://escandalosos.fandom.com/es/wiki/Los_Osos

En las siguientes figuras se describen a los demás personajes de este dibujo animado y que también interactúan con los tres osos:

Figura 4

Tabes



Tabes: Es una guardabosques del parque en donde viven los osos, es confiada, persistente y leal con sus amigos.

Nota: Adaptada de Dulce Panqué [@DulcepanqueCP]. (2020, 10 de marzo). [Imagen compartida en un tuit]. X. <https://x.com/DulcepanqueCP/status/1237193457967550466>

Figura 5

Cloe



Cloe: Niña prodigio de diez años, amiga de los osos. Al igual que los osos le cuenta trabajo socializar, pero se muestra muy solidaria.

Fuente: Adaptada de SitckPN. (s.f.). *Escandalosos personaje Chloe Park* [Imagen]. <https://www.stickpng.com/es/img/dibujos-animados/escandalosos-we-bare-bears/escandalosos-personaje-chloe-park>

Figura 6

Charlie



Charlie: Pie grande amigo de los osos, optimista, ruidoso, alegre y excéntrico. No le gusta interactuar con los humanos.

Nota: Adaptada de *Charlie personaje de escandalosos* [Imagen], por Pinterest, s.f.
<https://mx.pinterest.com/pin/583427326715033802/>

Figura 7

Nom Nom



Nom Nom: Koala estrella de internet, tiene mal humor, egoísta y

Nota: Adaptada de *Nom Nom personaje escandalosos* [Imagen], por Pinterest, s.f.
<https://en.pinterest.com/pin/686165693224095199/>

También se realizó una breve sinopsis para explicar de qué trata cada uno de los capítulos seleccionados y las situaciones que en ellos se presentan.

A continuación, se muestra una breve sinopsis para explicar de qué trata cada uno de los capítulos seleccionados y las situaciones que en ellos se presentan. Esta inspección que delimita las acciones de los protagonistas, prestando especial atención a los valores del respeto, solidaridad, empatía, amistad y justicia que se proyectan.

La Pandilla de la Selva

Nombre del episodio	La Pandilla de la Selva al volante.
Contexto	La trama se desarrolla en una selva.
Link del capítulo	https://youtu.be/3VOdhQ0Hbp4?feature=shared
Sinopsis del episodio	Unos koalas van a pedir ayuda a la pandilla de la selva porque unos mandriles que se dedican a las carreras de autos llegaron a invadir el lugar en donde los koalas ofrecen masajes de relajación para los demás animales. Y, para poder recuperarlo los mandriles los retan a una carrera, quien gané se quedará con el espacio. Sin embargo, los koalas no son buenos conduciendo y la pandilla de la selva corre en su lugar. Durante la carrera los mandriles comienzan a hacer trampa para que sus oponentes pierdan. Los animales tendrán que ingeniárselas para ganar la carrera.
Valores que se trabajan	Solidaridad y justicia.
Partes en donde se muestran los valores	En la primera escena aparecen los animales de la pandilla de la selva descansando, hasta que Bob y Gilbert tienen una pequeña discusión en donde Bob se burla de los ojos de Gilbert. En seguida ve claramente el valor de la solidaridad y justicia cuando Maurice le comenta Junior que un verdadero guerrero tigre no debe burlarse del aspecto de sus oponentes porque eso no es justo.

	En la siguiente escena unos koalas van a pedir ayuda a la pandilla de la selva, por lo que ellos se demuestran solidarios ante su problema y deciden ayudarlos a recuperar su territorio. En la quinta escena se puede observar el trabajo en equipo cuando el koala John Allen hace un mapa para que Gilbert pueda guiarse en el circuito de la carrera. Al finalizar la carrera podemos ver que la pandilla de la selva logra ganar la carrera de manera justa, sin hacer ninguna trampa y los koalas recuperan su territorio.
--	--

Shaun el cordero

Nombre del episodio	Reparto peligroso.
Contexto	Granja Mossy Bottom.
Link del capítulo	https://youtu.be/JHwCDJe9fkQ?feature=shared
Sinopsis del episodio	Cada vez que el cartero va a entregar la correspondencia a la casa del granjero, el perro Bitzer lo persigue, por lo que el granjero decide castigarlo y lo saca de la casa. El cordero Shaun y sus amigos realizan distintas pruebas para ayudar a Bitzer para que no ataque al cartero. Justo cuando están a punto de rendirse Shaun decide comportarse como un perro que ataca al cartero, de esta forma Bitzer logra observar su comportamiento y cambiar su conducta.
Valores que se trabajan	Respeto y empatía.
Partes en donde se muestran los valores	En la tercera escena podemos percatarnos del valor de la empatía cuando el granjero castiga a Bitzer por tirarle el café encima y ladrarle al cartero. A lo que Shaun y sus amigos deciden ayudarlo para que deje de atacar al cartero. En la octava escena también podemos ver el valor de la empatía cuando Shaun decide actuar como un perro y le pide a Bitzer que tome el lugar del cartero para que experimente lo que tiene que pasar el cartero cuando él lo persigue. En esta misma escena Bitzer comprende que debe actuar con mayor respeto hacia el trabajo del cartero.

Escandalosos

Nombre del episodio	Fiestas navideñas
Contexto	Las situaciones se desarrollan en Bahía de San Francisco, EE. UU. También se muestran diversos escenarios relacionados con la geografía del lugar como: playas, bosques, parques, restaurantes, centros comerciales, calles, escuelas.
Links del capítulo	https://youtu.be/PGsEkL68JUY?feature=shared https://youtu.be/ezWRa6UkPMA?feature=shared https://youtu.be/_CVeMiE-6fs?feature=shared
Sinopsis del episodio	Pardo, Panda y Polar reciben cuatro invitaciones de fiestas navideñas, tres de ellas son de sus amigos Tabes, Charlie, Cloe y una de Nom Nom quien los invita por equivocación. Los tres osos deciden repartirse el tiempo para poder asistir a todas las celebraciones. Pero, cada vez que se van de una fiesta, sus amigos se ponen tristes y decepcionados por su comportamiento, mientras que en la fiesta de Nom Nom son expulsados. Después se dan cuenta de que abandonaron a sus verdaderos amigos por nada, así que deciden arreglar la situación y buscan una forma de poder disculparse con ellos.
Valores que se trabajan	Empatía y amistad.
Partes en donde se muestran los valores	En la primera escena podemos ver como Panda, Pardo y Polar reciben cuatro invitaciones para pasar las fiestas navideñas. Tres de ellas son de sus amigos y una de Nom Nom la súper estrella de internet. En esta parte se puede observar la emoción que sienten los tres osos por ser tomados en cuenta por sus conocidos, reforzando en la mayoría de los casos el valor de la amistad. En la sexta escena se ve el valor de la amistad cuando los osos se dan cuenta que terminaron decepcionando a sus amigos, por preferir ir a la fiesta de Nom Nom quien los trata mal. Al final se muestran empáticos y deciden darle un regalo especial a cada uno de sus amigos para disculparse por su comportamiento.

3.4.2 Secuencias didácticas para enseñar los valores por medio de dibujos animados a estudiantes del 2° de Educación Primaria

Para el desarrollo de la propuesta se realizaron tres secuencias didácticas, cada una con una duración de 45 minutos. Estas están relacionadas con el tema de los valores y tienen la finalidad de demostrar que los medios audiovisuales pueden ser incorporados como un recurso didáctico que contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje.

La propuesta pedagógica tiene el objetivo de brindar a los docentes estrategias para enseñar valores mediante el uso de los dibujos animados a estudiantes del segundo grado de educación primaria. Igualmente, se espera que los conocimientos no solo se queden a nivel cognitivo, sino que se trasciendan a la puesta en práctica.

Dicho trabajo es vinculado con el contenido “Situaciones de violencia, injusticia o discriminación, que afectan a integrantes de nuestras familias, la escuela o la comunidad” que se encuentra en el campo formativo Ética, Naturaleza y Sociedades del Programa Sintético de la fase 3 que establece la NEM (SEP, 2024, p. 56).

A continuación, se presentan las secuencias didácticas realizadas con las tres animaciones seleccionadas: “La Pandilla de la Selva”, “Shaun el cordero” y “Escandalosos”, para enseñar los valores del respeto, solidaridad, empatía, amistad y justicia.

3.4.3 Secuencia Didáctica 1

Sesión 1					
Campo Formativo: Ética, Naturaleza y Sociedades			Eje articulador: Interculturalidad crítica		
Contenido: Situaciones de violencia, injusticia o discriminación, que afectan a integrantes de nuestras familias, la escuela o la comunidad (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).			PDA: Dialoga sobre los efectos de la violencia, injusticia y la discriminación hacia personas y grupos por características como edad, identidad de género, orientación sexual, origen cultural o étnico, el idioma que hablan, su origen nacional, características físicas, discapacidad, religión, condición social, económica o migratoria, entre otras (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).		
Dibujo animado que se proyectará: La Pandilla de la Selva					
Nombre del episodio: La Pandilla de la Selva al volante					
Valores que se trabajan: Solidaridad y justicia.					
Duración de la secuencia: 45 min.					
Objetivo general: Que los alumnos identifiquen los valores de la solidaridad y justicia, así como las situaciones en las cuales son puestos en práctica.					
	Actividades	Objetivos particulares	Descripción	Recursos	Tiempo
Inicio	Presentación del tema y “Lluvia de ideas”	Introducir a los alumnos en el tema y saber que valores conocen los estudiantes.	Se brindará a los alumnos una breve presentación sobre el tema de valores y su importancia en nuestro entorno social.	Hojas de colores Diurex Pizarrón blanco	15 min.
			Posteriormente, se les proporcionará hojas		

			de colores para que escriban o realicen un dibujo de los valores que ellos conocen. Los irán pegando en el pizarrón, para formar una lluvia de ideas y saber cuáles son los que más identifican.		
Desarrollo	1er momento: “Los valores”	Conocer los valores de la solidaridad y justicia a través del dibujo animado “La Pandilla de la Selva”.	Retroalimentar la lluvia de ideas y de ser necesario mencionar aquellos valores que hayan faltado. Mencionar que en la sesión se trabajará con el valor de la justicia y solidaridad. Se mencionarán ejemplos de la vida cotidiana.	Ninguno	5 min.
	2do momento: “Proyección del dibujo animado”		Una vez expuesto el tema se pasará a proyectar el episodio “La pandilla de la selva al volante” del dibujo animado La Pandilla de la Selva https://www.youtube.com/watch?v=3VOdhQ0Hbp4	Computadora con acceso a Internet Proyector	15 min.

Antes de proyectar la animación se les pedirá a los estudiantes que presten especial atención a las acciones de cada uno de los personajes. Esto con la finalidad de reforzar el tema y ver algunas situaciones en la que se ponen en práctica los valores de la solidaridad y justicia.					
Cierre	“Reflexión del dibujo animado”	Profundizar en torno al dibujo animado los valores que se muestran.	Al terminar la proyección se procederá a realizar una dinámica para reflexionar entorno al dibujo animado. Es necesario contemplar un buen espacio para que los estudiantes puedan moverse. El maestro deberá mencionar alguna característica y quienes la cumplan deberán levantarse de su lugar. Por ejemplo, se pondrán de pie los que tengan hermanos y los que se levanten	Ninguno	10 min.

cambiarán de lugar
solamente con los
que se hayan parado,
el último en sentarse
deberá responder una
de las siguientes
preguntas: ¿Qué
personaje te gustó
más y por qué?,
¿Cómo crees que
actuó la pandilla de la
selva con los koalas?,
¿Qué opinas sobre
los monos de fuego?,
¿Pudiste identificar
algún valor?

Con esta actividad se
busca profundizar los
valores de la justicia y
solidaridad.

3.4.3 Secuencia Didáctica 2

Sesión 2					
Campo Formativo: Ética, Naturaleza y Sociedades		Eje articulador: Interculturalidad crítica			
Contenido: Situaciones de violencia, injusticia o discriminación, que afectan a integrantes de nuestras familias, la escuela o la comunidad (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).		PDA: Propone acciones y establece compromisos para favorecer el respeto a los derechos de todas las personas y los comparte con su familia y la comunidad (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).			
Valores que se trabajan: Solidaridad y justicia.					
Duración de la secuencia: 45 min.					
Objetivo general: Que los alumnos reconozcan aquellas acciones que les permitan poner en práctica el valor de la solidaridad y justicia, ya sea en su familia, escuela o comunidad.					
	Actividades	Objetivos particulare s	Descripción	Recursos	Tiempo
Inicio	“Quizz solidaridad y justicia”	Reconocer el valor de la solidaridad y justicia.	Para retroalimentar el valor de la solidaridad y justicia los alumnos responderán de manera grupal el siguiente quizz https://view.genially.com/680d68089ee912fa89fb11a9/interactive-content-pregunta-15 de elaboración propia (Juego de Quizz solidaridad y justicia, 2025a)	Computadora con acceso a internet Proyector	5 min.

			para identificar las acciones de los personajes en el dibujo animado mismas que refuerzan dichos valores.		
Desarrollo	“Tarjetas de la solidaridad”	Reflexionar y aplicar el valor de la solidaridad .	Se les pedirá a los alumnos que piensen en aquellas personas que necesiten ayuda o algún lugar en el que ellos puedan apoyar, por ejemplo, personas hospitalizadas, con falta de recursos, sin hogar, inmigrantes o refugios animales. Se puede retomar el caso de la pandilla de la selva que ayudo a los koalas. Después se les solicitará que realicen una tarjeta con un dibujo o un mensaje para agradecer o motivar a aquellas personas que lo necesiten. Las tarjetas serán puestas en un sobre y se les pedirá que las envíen al destinatario que ellos eligieron.	Hojas de colores Plumones Colores Tijeras	20 min.
Cierre	“Liga de la justicia y solidaridad”	Promover el valor de la justicia y	El maestro formará con los alumnos una “Liga de la justicia y solidaridad”.	Copias Plumones	20 min.

solidaridad	Para ello se le	Colores
en su	proporcionará a cada	Tijeras
entorno	uno un pequeño logo de	
escolar y	super héroe que podrán	
comunitari	colorear, decorar y	
o.	portar. A modo de	
	ejemplo, se sugiere	
	utilizar una posible	
	imagen como la	
	presentada en la figura	
	7.	
	Se les mencionará que	
	ellos tendrán el deber de	
	ayudar y ser siempre	
	justos con las personas	
	dentro y fuera de la	
	escuela.	
	Asimismo, elaborarán un	
	pacto y cada uno	
	mencionará lo que hará	
	para cumplir con su	
	deber.	

Figura 7

Liga de la justicia y la solidaridad



Nota. Elaboración propia.

3.4.5 Secuencia Didáctica 3

Sesión 3					
Campo Formativo: Ética, Naturaleza y Sociedades			Eje articulador: Interculturalidad crítica		
Contenido: Situaciones de violencia, injusticia o discriminación, que afectan a integrantes de nuestras familias, la escuela o la comunidad (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).			PDA: Dialoga sobre los efectos de la violencia, injusticia y la discriminación hacia personas y grupos por características como edad, identidad de género, orientación sexual, origen cultural o étnico, el idioma que hablan, su origen nacional, características físicas, discapacidad, religión, condición social, económica o migratoria, entre otras (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).		
Dibujo animado que se proyectará: Shaun el cordero					
Nombre del capítulo: Reparto peligroso					
Valores que se trabajan: Respeto y empatía.					
Duración de la secuencia: 45 min.					
Objetivo general: Que los alumnos reconozcan los valores del respeto y empatía en situaciones de su vida cotidiana.					
	Actividades	Objetivos particulares	Descripción	Recursos	Tiempo
Inicio	“Todos somos piezas”	Promover el valor de respeto y empatía dentro del salón de clases.	Se iniciará con la dinámica “Todos somos piezas” donde el profesor le proporcionará a cada estudiante un dibujo de una pieza de rompecabezas (véase el ejemplo en la figura 8).	Colores Tijeras Diurex	15 min.

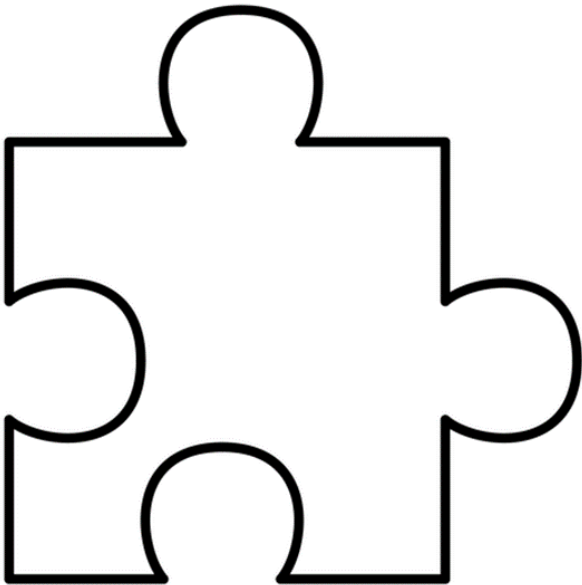
Los alumnos escribirán su nombre y la decorarán como ellos quieran. Después la recortarán y la irán pegando en una parte del salón hasta armar un solo rompecabezas con todas las piezas. Al final el maestro mencionará que todos son piezas diferentes pero fundamentales en el salón de clases, y que debemos aceptar y apreciar todas esas diferencias que nos hacen ser únicos y diferentes pero tratados por igual. Todo esto conformando el valor del respeto y empatía.					
Desarrollo	1er momento: "Proyección del dibujo animado"	Estimar los valores del respeto y empatía para la resolución de conflictos.	Presentar el episodio "Reparto peligroso" del dibujo animado Shaun el cordero: https://www.youtube.com/watch?v=JHwCDJe9fkQ	Computadora con acceso a internet Proyector	10 min.
	2do momento: "Juego"		Se jugarán cuatro rondas de "Pares y nones". Todos los alumnos	Ninguno	10 min.

Pares y Nones			formarán un círculo tomados de las manos y cantarán la siguiente canción: “A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo ese perderá”. Cuando la canción termine el maestro dirá un número del 1 al máximo de jugadores que hay. Los estudiantes deben agruparse por el número citado. Los que queden solos deberán responder una de las siguientes preguntas: -¿Cómo crees que se comportó Bitzer con el cartero? -¿Qué sintió Bitzer cuando le tocó estar en el lugar del cartero? -¿Cómo crees que se portaron Shaun y sus amigos con Bitzer? -¿Qué valores encontraste en el dibujo animado?		
Cierre	“El autógrafo”	Apreciar las cualidades de cada uno de	Realizar la dinámica “El autógrafo”. Para esta actividad es necesario tener en cuenta un buen espacio para que los	Hojas blancas Lápiz o pluma	10 min.

estudiantes de una forma solidaria y respetuosa.	alumnos puedan moverse. Puede realizarse en el patio de la escuela. Se debe formar un círculo con los alumnos. Cada uno deberá tener una hoja blanca y un lápiz o pluma. El profesor deberá mencionar algunas cualidades para que los participantes puedan conseguir el autógrafo de esa persona. Por ejemplo, consigan el autógrafo del compañero más amable, más bueno en matemáticas, al que más quieren, al más divertido o al que siempre los ayuda. Al último el maestro deberá mencionar que cada alumno posee cualidades diferentes y que éstas son reconocidas por sus compañeros.
--	--

Figura 8

Liga de la justicia y la solidaridad



Nota. Reproducido de *Emoji de pieza de rompecabezas 1*, por Supercoloring, s.f. (<https://www.supercoloring.com/es/dibujos-para-colorear/emoji-de-pieza-de-rompecabezas-1>). Copyright por Supercoloring.

3.4.6 Secuencia Didáctica 4

Sesión 4	
Campo Formativo: Ética, Naturaleza y Sociedades	Eje articulador: Interculturalidad crítica
Contenido: Situaciones de violencia, injusticia o discriminación, que afectan a integrantes de nuestras familias, la escuela o la comunidad (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).	PDA: Propone acciones y establece compromisos para favorecer el respeto a los derechos de todas las personas y los comparte con su familia y la comunidad (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).
Valores que se trabajan: Respeto y empatía.	
Duración de la secuencia: 45 min.	

Objetivo general: Que los alumnos experimenten los valores del respeto y empatía para la resolución de conflictos.

	Actividades	Objetivos particulares	Descripción	Recursos	Tiempo
Inicio	“Si yo fuera...”	Experimentar el valor del respeto y empatía a través de los personajes de la animación.	Para dar continuidad a los valores vistos en el dibujo animado “Shaun el cordero” se realizará una actividad con una ruleta interactiva de elaboración propia (Juego de Si yo fuera, 2025b) del siguiente enlace: https://interacty.me/projects/9006e2f74141323b Para ello se dividirá al grupo en cuatro equipos. Cada equipo tira de la ruleta y compartirá con el resto de la clase que hubieran hecho si ellos fueran el personaje que les tocó en la ruleta. Se debe tomar en cuenta la situación que ocurrió en el episodio “Reparto peligroso de Shaun el cordero.	Computadora con acceso a internet Proyector	15 min.
Desarrollo	“Juego de roles”	Poner en práctica los	Se conservarán los mismos equipos	Ninguno	15 min.

		valores del respeto y empatía.	formados al inicio de la clase. Cada equipo deberá ponerse de acuerdo para que alguien sea la oveja Shaun, otro Bitzer, otro el granjero y el resto de los estudiantes las otras ovejas del rebaño. Los alumnos tendrán que buscar una solución para que Shaun deje de atacar al cartero, justo como aparece al final de la animación.		
Cierre	Representación por parte de los alumnos	Reflexionar en torno al dibujo animado y poner en práctica los valores para buscar una posible solución.	Cada equipo pasará a mostrar su representación.	Ninguno	15 min.

3.4.7 Secuencia Didáctica 5

Sesión 5					
Campo Formativo: Ética, Naturaleza y Sociedades			Eje articulador: Interculturalidad crítica		
Contenido: Situaciones de violencia, injusticia o discriminación, que afectan a integrantes de nuestras familias, la escuela o la comunidad (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).			PDA: Dialoga sobre los efectos de la violencia, injusticia y la discriminación hacia personas y grupos por características como edad, identidad de género, orientación sexual, origen cultural o étnico, el idioma que hablan, su origen nacional, características físicas, discapacidad, religión, condición social, económica o migratoria, entre otras (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).		
Dibujo animado que se proyectará: Escandalosos					
Nombre del capítulo: Fiestas navideñas					
Valores que se trabajan: Empatía y amistad.					
Duración de la secuencia: 45 min.					
Objetivo general: Que los alumnos empleen el valor de la empatía y amistad respetando su propia identidad y la de sus compañeros.					
	Actividades	Objetivos particulares	Descripción	Recursos	Tiempo
Inicio	“Camino de la amistad”	Identificar en que consiste el valor de la amistad y la empatía.	Para iniciar con el valor de la amistad y retroalimentar la solidaridad de manera grupal los alumnos jugarán el juego en línea de elaboración propia (Juego de Camino a la amistad, 2025c) del	Computadora con acceso a internet Proyector	5 min.

siguiente link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23630881-quiz_sobre_camino_a_la_amistad.html al terminar el juego el profesor explicará en que consiste el valor de la amistad y su importancia en nuestra convivencia diaria.					
Desarrollo	1er momento: "Proyección del dibujo animado"	Reconocer el valor de la empatía y amistad por medio del dibujo animado.	Para continuar con el tema de los valores se pasará a proyectar el episodio "Fiestas navideñas" de la animación Escandalosos. Link 1: https://youtu.be/PGsEkL68JUY?feature=shared Link 2: https://youtu.be/ezWRa6UkPMA?feature=shared Link 3: https://youtu.be/CVeMiE-6fs?feature=shared	Computadora con acceso a internet Proyector	10 min.
	2do momento: "Conociendo a mi compañero"	Incentivar el valor de la amistad y empatía entre los	Se moverán algunas bancas para dividir a los alumnos en dos grupos. El maestro escribirá en pedazos de papel el	Hojas blancas Pluma	5 min.

		miembros del grupo.	nombre de los integrantes que conforman el primer grupo. Después a cada estudiante del segundo grupo se le dará uno de los papeles con el nombre de un compañero. Cuando el maestro lo indique deberán reunirse con el compañero que les tocó y se les dará un tiempo aproximado de 5 minutos para platicar entre ellos sobre su color favorito, sus pasatiempos, las cosas que les gustan o incluso algún problema que tengan.		
Cierre	"Pulseras de la amistad"	Reconocer y comprender la identidad y situaciones de los otros.	Se continuará trabajando con las mismas parejas, quienes se sentarán juntas y cada uno de los alumnos le hará una pulsera y una tarjeta a su compañero, tomando en cuenta las cosas que platicaron anteriormente, su color favorito y lo que más les gustan. La intención de la actividad	Hilo elástico Cuentas o algún otro material para hacer pulseras Hojas de colores Colores	25 min.

	consiste en reforzar la amistad y la empatía hacia la otra persona para comprenderlo y apoyarlo si es que está pasando por algún problema o situación personal.
--	--

3.4.8 Secuencia Didáctica 6

Sesión 6					
Campo Formativo: Ética, Naturaleza y Sociedades			Eje articulador: Interculturalidad crítica		
Contenido: Situaciones de violencia, injusticia o discriminación, que afectan a integrantes de nuestras familias, la escuela o la comunidad (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).			PDA: Propone acciones y establece compromisos para favorecer el respeto a los derechos de todas las personas y los comparte con su familia y la comunidad (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública, 2024, p. 56).		
Valores que se trabajan: Respeto, solidaridad, empatía, amistad y justicia.					
Duración de la secuencia: 45 min.					
Objetivo general: Que los alumnos reconozcan cada uno de los valores que se vieron en las clases anteriores.					
	Actividades	Objetivos particulares	Descripción	Recursos	Tiempo
Inicio	“Descubriendo valores”	Retroalimentar los valores del respeto, solidaridad, empatía y amistad.	El maestro formará 4 equipos con el grupo. Cada equipo elegirá un nombre. Se proyectará el juego de elaboración propia (Juego	Computadora con acceso a internet Proyector	10 min.

			de Descubriendo valores, 2025d) del siguiente enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23631165-juego_de_desenredar_valores.html el juego consiste en descubrir el valor que se forma con las letras. El equipo que la encuentre primero irá ganando puntos punto. El equipo ganador será el de mayor puntaje.		
Desarrollo	“Libro de los valores”	Identificar los valores del respeto, solidaridad, empatía, amistad y justicia.	Proporcionar a los alumnos 5 hojas blancas, en la primera hoja harán una portada con el título “Mi libro de valores”, las demás hojas deberán tener el nombre de cada uno de los valores trabajados en las sesiones anteriores (respeto, solidaridad, empatía, amistad y justicia). En esas hojas los alumnos realizarán un dibujo del personaje que ellos consideran que pone en práctica cada uno de los valores escritos en sus hojas. Al terminar sus	Hojas blancas o de colores Colores Plumones Resistol o pritt	25 min.

			dibujos las pegarán de manera que quede como un libro.		
Cierre	“Evaluación final”	Percibir el conocimiento del alumnado sobre los valores trabajados.	Para la parte evaluativa los alumnos realizarán de manera individual un juego en línea de elaboración propia (Juego de Encontrando el valor, 2025e) del siguiente enlace: https://interacty.me/projects/65419705cd2f1cc5 este juego le permitirá al docente saber si logran identificar y relacionar cada uno de los valores con los personajes de los dibujos animados. El juego no termina hasta que logren tener todas las respuestas correctas.	Computadora	10 min.

3.5 Propuesta de evaluación

Para la evaluación formativa se tomará en cuenta el enfoque constructivista, mismo que “Se concibe como un proceso continuo que permite al docente y al estudiante reflexionar sobre el aprendizaje en curso, identificando fortalezas, debilidades y estrategias para mejorar. Este tipo de evaluación prioriza el proceso sobre el producto, fomenta la autorregulación y busca construir un aprendizaje significativo mediante la interacción activa con el entorno y los conocimientos previos del estudiante” (Perrenoud, 2008, p. 65).

Es necesario que el docente lleve a cabo un registro de los avances del alumnado, para reconocer los aprendizajes logrados, identificar errores en el proceso de enseñanza y corregir algunas actividades de ser necesario.

Como bien se menciona, la evaluación no solo permite conocer los logros y dificultades del alumnado, sino orientar el quehacer pedagógico. Es un referente para obtener elementos de mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje y realizar las acciones que se consideren pertinentes. Por otro lado:

La evaluación se constituye en un indicador que posibilita determinar la efectividad y el grado de avance de los procesos de enseñanza, aprendizaje y formación de los estudiantes, a la vez que le permite al docente valorar su propia labor y reflexionar en torno a ella para reorientarla y corregirla, de manera que contribuya, significativamente, a mejorar los procesos de enseñanza en el aula para promover un mejor aprendizaje. (Córdoba, 2006, p. 1)

Partiendo de la evaluación formativa, los resultados obtenidos servirán para conocer la adquisición de conocimientos y habilidades de los estudiantes y para la reflexión en torno a las prácticas de enseñanza, procurando que éstas sean significativas. Es decir, se crea un puente entre la enseñanza y el aprendizaje.

Por esta razón en la última sesión los alumnos realizarán de manera individual un juego en línea titulado “Encontrando el valor” para que el maestro pueda dar cuenta de los conocimientos adquiridos y saber si logran relacionar cada uno de los valores trabajados con los personajes de los dibujos animados vistos en las seis sesiones. Se recomienda que cada alumno lo conteste de manera individual en una computadora. El juego no termina hasta que el alumno tenga todas las respuestas correctas. La plataforma les indicará las que no correspondan para que puedan cambiar sus respuestas y unirlos correctamente.

Asimismo, se propone que los docentes utilicen una rúbrica para evaluar el trabajo, la participación y la actitud de cada uno de los estudiantes durante la realización de las actividades (Tabla 5).

La rúbrica de evaluación precisa valorar los aprendizajes y productos realizados por los estudiantes. Se presentan como tablas que desglosan el nivel de desempeño en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre el rendimiento. Indican el logro de los objetivos curriculares y las expectativas de los docentes (Gatica y Uribarren, 2013). A continuación, se describen cada uno de los niveles de la rúbrica de evaluación:

Siempre: En todas las sesiones el alumno logra un desempeño sobresaliente donde identifica, describe, domina y reflexiona en su aprendizaje de los valores. Participa y trabaja de manera asertiva en el desarrollo de todas las actividades y en la convivencia grupal.

Algunas veces: En ocasiones el estudiante identifica describe, domina y reflexiona en su aprendizaje de algunos valores. Trabaja y algunas veces participa durante el desarrollo de las actividades.

Casi nunca: El estudiante muy pocas veces identifica algunos valores, pero no logra describir ni reflexionar más allá de los conceptos. Su trabajo y participación en las actividades no es de manera constante. En ocasiones muestra respeto a las ideas y opiniones de sus compañeros.

Nunca: El nivel de desempeño del alumno es poco satisfactorio, no logra identificar ni describir los contenidos trabajados. Tampoco participa en el desarrollo de las actividades y muestra poco respeto a las ideas y opiniones de sus compañeros.

Tabla 5

Evaluación de la Propuesta Pedagógica

Rúbrica de evaluación de la Propuesta Pedagógica				
Nombre: _____		Edad: _____		
	Nivel de desempeño			
Criterios a evaluar	Siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
En los dibujos animados identifica el valor del:				
Respeto				
Solidaridad				
Empatía				
Amistad				
Justicia				
Logra poner en práctica el valor del:				
Respeto				
Solidaridad				
Empatía				
Amistad				
Justicia				
Ejemplifica a partir de su experiencia los valores.				
Reflexiona sobre la importancia que tienen los valores en su propio contexto escolar y social.				
Realiza de manera satisfactoria las actividades propuestas.				
Logra poner en práctica el valor del:				
Respeto				
Solidaridad				
Empatía				

Amistad				
Justicia				
Colabora en la realización de las actividades.				
Participa en los juegos de las sesiones				
Muestra interés en las actividades.				
Participa durante clase, dando ejemplos o contribuyendo con información.				
Actitud que presenta durante el trabajo en equipo.				
Aporta ideas				
Coopera				
Con atención				
Se aleja del grupo				
Muestra desinterés				
Toma en cuenta las ideas y opiniones de sus compañeros				
Muestra respeto hacia sus compañeros.				
Su actitud para presentar una actividad grupal es:				
Es penoso				
Es activo				
Con desinterés				
Es cooperativo				
Es participativo				

Nota. Elaboración propia.

Para la aplicación de la Propuesta es importante tomar en cuenta a los alumnos y el contexto en el que se aplicará.

Conclusiones

A manera de conclusión me gustaría mencionar que las habilidades y conocimientos educativos que obtuve en la Universidad Pedagógica Nacional y en el campo formativo de Comunicación Educativa, opción Medios y TIC en el escenario educativo, me permitieron diseñar la propuesta a partir de una visión crítica y didáctica para el uso de los medios de comunicación como los audiovisuales en el aula. Por otra parte, las teorías revisadas me sirvieron de apoyo para guiarme en el desarrollo de las secuencias didácticas.

De la misma forma considero importante tener en cuenta a los educadores, pues son ellos quienes adquieren estas nuevas habilidades para beneficio de su labor en el aula. Es decir, se requieren de proyectos que promuevan la continua formación docente, de ahí que el gobierno de México debe brindar cursos para que los maestros no solamente tengan acceso a dispositivos, sino que también adquieran estas habilidades mediáticas y favorezcan el aprendizaje del alumnado.

Durante la realización de la propuesta puedo destacar que a partir de la problemática planteada mi formación en pedagogía me permitió contribuir al ámbito educativo incorporando los medios audiovisuales para seguir fomentando los valores y erradicar conductas que perjudican la relación entre pares.

A pesar de que en la casa se educa en valores, considero de suma importancia continuar con el fomento de los mismos en las escuelas para combatir problemáticas relacionadas con la convivencia escolar. Siendo necesario continuar en todo momento con el conocimiento y la práctica de los valores dentro y fuera de las escuelas.

De igual forma es importante tener en cuenta estos contenidos dentro de los planes y programas de estudio. Dado que el tema de valores es algo permanente y que no podemos dejar

de lado ya que siempre será importante para aprender a relacionarnos de la mejor manera con los demás miembros de nuestra comunidad.

Como próxima línea de investigación se sugiere dar seguimiento a proyectos en donde se incorporen los medios audiovisuales para la enseñanza de las diferentes asignaturas como; formación cívica y ética, español, matemáticas, exploración de la naturaleza y sociedad, educación artística, etc. Y desde el papel del pedagogo estimo que para el desarrollo de los programas de estudio se considere el uso de los medios y TIC, ya que estos además de ser parte de la realidad de los estudiantes pueden ser aprovechados en el ámbito educativo.

Finalmente me gustaría destacar que a la hora de utilizar materiales didácticos es importante partir de los intereses del alumnado para impulsar un aprendizaje significativo en el alumnado y que trascienda fuera del salón de clases.

Referencias

- Adame, A. (junio de 2009). *Medios audiovisuales en el aula* [PDF].
http://online.aliat.edu.mx/Desarrollo/Maestria/TecEducV2/Sesion5/txt/ANTONIO_ADAME_TOMAS01.pdf
- Aguaded, J. (octubre 2003). *La educación en la televisión: hacia una necesaria integración* [PDF].
http://reddigital.cnice.mecd.es/4/firmas/aguaded_ind.html
- Aguaded, J. (2005). Enseñar a ver la televisión: una apuesta necesaria y posible. *Comunicar*, (25), 51-55.
- Aguaded, J. y Ortiz, M. (2022). La educación en clave audiovisual y multipantalla. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 31-39.
- Aguaded, M. (2008). La familia ante el consumo de la TV de sus hijos: orientaciones y propuestas. *Comunicar*, XVI(31), 293-298.
- Aguilar, L. (2004). Estrategias de aprendizaje en recepción infantil. *Nómaditas*, (21), 128-136.
- Aguilar, L. (2008). Lecturas transversales para formar receptores críticos. *Comunicar*, XVI(31), 27-33.
- Aldea, S. (enero de 2007). Investigación sobre la creatividad y la televisión en los niños. *Revista Internacional de Psicología*, 8(1), 1-29.
- Aranda, J. y Salgado, E. (septiembre-octubre, 2005). La formación de valores en el ser humano. *Innovación Educativa*, 5(28), 33-43.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York: Grune & Stratton.
- Barba, B. (enero-marzo, 2005). Educación y valores: Una búsqueda para reconstruir la convivencia. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 10(24), 9-14.

- Bazadresch, M. (julio-diciembre,1997). La cuestión de los valores en la educación. *Revista Electrónica Sinéctica*, (11), 1-4.
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa* (2ª ed.). La Muralla.
- Bisquerra, R. (Coord.) (2009). Características generales de la metodología cualitativa. En *Metodología de la investigación Educativa*. (275-292). Madrid: Editorial La Muralla, S.A.
- Calzadilla, R. (julio-diciembre, 2010). La crisis Humana como una crisis en la formación de valores. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 11(2), 57-74.
- De la fuente, R. (27 de julio de 2009). *Valentín Gómez Farías* [PDF].
http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/muro/pdf/gomezf_perfil.pdf
- Díaz, J. y Rodríguez, J. (2008). La educación en valores como estrategia de desarrollo y consolidación de la persona moral. *Estudios sobre educación*, (15), 159-169.
- Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública. (2024). *Programa de Estudio para la Educación Primaria: Programa Sintético de la Fase 3* [PDF].
https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Programa_Sintetico_Fase_3.pdf
- Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación (DGESPE). (2018). *Malla Curricular Licenciatura en Educación Primaria* [PDF].
<https://dgesum.sep.gob.mx/planes2022>
- Espinosa, E. (2016). La formación docente en los procesos de mediación didáctica. *Revista Praxis*, 12, 90-102.
- Fandom. (s.f.). *Los Osos* [Imagen]. Escandalosos Wiki.
https://escandalosos.fandom.com/es/wiki/Los_Osos

- Ferrés, J. y Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*, XIX(38), 75-82.
- Fierro, C., & Carbajal, P. (2003). *El docente y los valores desde su práctica. Sinéctica. Revista Electrónica de Educación*, (22), 3-13.
<https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/310>
- Freire, P. (2008). *Pedagogía de la Autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa* (2ª Ed. Revisada). Argentina: Siglo XXI Editores Argentina S.A.
- Garay, L. (2019). La alfabetización digital más allá del uso de las herramientas. Retos para la formación de ciudadanos en sociedades participativas. En P. Morales y D. Martínez (Comps.). *Miradas en articulación*. (pp. 73-89). Editorial de la Universidad de La Plata.
- García, N. (2005). Introducción a la edición 2001. Las culturas híbridas en tiempos de globalización. En *culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. (pp. 1-23). Grijalbo.
- García, R. (2015). *Cine-debate: Una estrategia para enseñar valores a niños de tercer grado de primaria en la materia de formación cívica y ética* [Tesis de licenciatura]. Universidad Pedagógica Nacional.
- Gesell, A. (1977). *El niño de 5 a 10 años*. Paidós.
- González, L. (enero-julio, 1998). Educación, Valores y Democracia. *Revista Electrónica Sinéctica*, (12), 1-9.
- Gozálvez, V., García, R. y Aguaded, J. (2014). La formación en competencias mediáticas: una cuestión de responsabilidad ética en educación superior. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 79(28.1), 17-28.
- Guevara, B., Zambrano, A. y Evies, A. (2007). ¿Para qué educar en valores? *Revista Educación en Valores*, 1(7), 96-106.

Hernández, G. (1998). Descripción del paradigma sociocultural y sus aplicaciones e implicaciones educativas. En *Paradigmas de la psicología de la educación*. (pp. 211-245). Paidós.

Herrera, L. y Torres, R. (2014). *¿Por qué la crisis moral y de valores en nuestro país?* [PDF]. En *Memoria electrónica del XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa* (Ponencia 1016). Consejo Mexicano de Investigación Educativa.

<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1016.pdf>

Instituto para la Economía y la Paz. (2024). *Índice de Paz México 2024: Identificación y medición de los factores que impulsan la paz* [PDF]

<https://static1.squarespace.com/static/5eaa390ddf0dcb548e9dd5da/t/66f4e7475d78640d228b11fa/1727326056124/MPI-ESP-2024-web.pdf>

Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2024). *Reporte de resultados de la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales 2024 (ENCCA)* [PDF].

https://somosaudiencias.ift.org.mx/archivos/6_REPORTE_ENCCA_2024_o.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (6 de agosto de 2018). *Encuesta Nacional sobre Discriminación (ENADIS) 2017* [PDF].

https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/EstSociodemo/ENADIS2017_08.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (23 de marzo de 2021). *INEGI presenta resultados de la encuesta para la medición del impacto COVID-19 en la educación (ECOVID-ED) 2020. Datos Nacionales* [PDF].

https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ECOVID-ED_2021_03.pdf

- Jacquinet, G. (2003). Saberes escolares y saberes mediáticos: ¿choque o cultura? En R. Morduchowicz (Coord.), *Comunicación, medios y educación. Un debate para la educación en democracia* (pp. 43-49). Octaedro.
- Juárez, E. (enero-abril, 2017). *Civismo y formación ética: grandes ausentes frente a grandes problemas. Caso 07: Evaluación de la política educativa en el estado de Guerrero* [PDF]. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/05/07Caso.pdf>
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica*. Barcelona: Paidós.
- Llorent, V. y Marín, V. (2016). La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación Infantil. Una propuesta teórica. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 12(1), 73-82.
- Maeso, F. (2008). La TV y la educación en valores. *Comunicar*, XVI(31), 417-421.
- Martínez, A., Graieb, A., Fantini, V. y Joselevich, M. (octubre de 2015). *Los medios audiovisuales en el aula. Una propuesta para su inclusión pedagógica* [PDF]. https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.8111/ev.8111.pdf
- Marín, V., González, I., Romero, A. y Román, P. (2011). La televisión ¿medio para el desarrollo de la educación infantil? *Educatio Siglo XXI*, 29(1), 345-360.
- Medrano, C. (2006). El poder educativo de la televisión. *Revista de Psicodidáctica*, 11(1), 93-107.
- Mirete, A. (2010). Formación docente en tics. ¿Están los docentes preparados para la (r)evolución tic? *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 4(1), 35-44.
- Moreira, M. (2010). ¿Por qué conceptos? ¿Por qué aprendizaje significativo? ¿Por qué actividades colaborativas? Y ¿Por qué mapas conceptuales? *Curriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa*, (23), 9-23.

Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza.

Archivos de Ciencias de la Educación, 11(12). <http://dx.doi.org/10.24215/23468866e029>

Moreno, W y Velázquez, M. (2017). Estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento crítico.

Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 15(2), 53-73.

Morfín, L. (enero-julio, 1998). La axiología, un marco referencial de los valores. *Revista Electrónica*

Sinéctica, (12), 1-11.

Mornhinweg, G. y Herrera, L. (2017). Los dibujos animados: herramienta para la educación.

Investigación y pensamiento crítico, 5(2), 21-36.

Moro, M. (2007). Educar en valores a través de la publicidad de televisión. *Revista Científica de*

Comunicación y Educación, XV(28), 183-189.

Mundo Diversal. (s.f.). *La oveja Shaun* [Imagen]. <https://www.mundodiversal.es/la-oveja-shaun/>

Narro, R., Martuscelli, J. y Barzana, E. (Coord.). (2012). *Plan de diez años para desarrollar el Sistema*

Educativo Nacional. https://www.planeducativonacional.unam.mx/CAP_07/Text/07_03a.html

Núñez, T. y Loscertales, F. (2008). El cine de animación visto en casa: dibujos animados y TV.

Comunicar, XVI(31), 757-763.

Orostegui, M., Lastre, G., Madero, M. & Gaviria, G. (2015). La ética del profesor religada a la formación

en valores del estudiante. Mirada teórica. *Revista Educación y Humanismo*, 17(29), 272-285.

Pacheco, A. (2025a). *Quizz solidaridad y justicia* [Juego en línea]. Genially.

<https://view.genially.com/680d68089ee912fa89fb11a9/interactive-content-pregunta-15>

Pacheco, A. (2025b). *Si yo fuera* [Juego en línea]. Interacty.

<https://interacty.me/projects/9006e2f74141323b>

Pacheco, A. (2025c). *Camino a la amistad* [Juego en línea]. Educaplay.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23630881-quiz_sobre_camino_a_la_amistad.html

Pacheco, A. (2025d). *Descubriendo valores* [Juego en línea]. Educaplay.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23631165-juego_de_desenredar_valores.html

Pacheco, A. (2025e). *Encontrando el valor* [Juego en línea]. Interacty.

<https://interacty.me/projects/65419705cd2f1cc5>

Parra, J. (2003). La educación en valores y su practica en el aula. *Tendencias pedagógicas*, 8, 69-88.

Patiño, K. (2011). *Representación de la mujer en las princesas de los filmes de Walt Disney* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional de la UPS.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2382/1/UPS-QT00017.pdf>

Peralta, I. (2005). El televisor: la pantalla estelar. *Comunicar*, 1(25), 193-195.

Perlado, L. y Sevillano, M. (2003). La influencia de la televisión en los niños. *Enseñanza*, 21, 163-178.

Pinterest. (s.f.). *Jungle cartoon movies cartoon* [Imagen]. Pinterest.

<https://ar.pinterest.com/pin/412712753342260781/>

Porta, L. (2012). *Educación, valores y ciudadanía: los jóvenes frente al mundo actual. Praxis*

Educativa, 8(8), 42-49. <https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/praxis/article/view/492/435>

Prensky, M. (2011). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the Orizon*, 9(5), 1-6.

Quiroz, M. (2010). Educar en otros tiempos. El valor de la comunicación. En R. Aparici. (coord.).

Educomunicación: más allá del 2.0. (187-203). Gedisa Editorial.

Rajadell, N., Pujol, M. y Violant, V. (2005). *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los*

valores educativos y culturales. *Comunicar*, (25). <https://www.redalyc.org/pdf/158/15825191.pdf>

Ramirez, J. (10 de diciembre de 2019). *¿Qué es la Diversidad Social?*.

<https://www.lifeder.com/diversidad-social/>

Ramírez, M., Cortés, E. y Díaz, A. (2020). Estrategias de mediación tecnopedagógicas en los ambientes virtuales de aprendizaje. *Apertura*, 12(2), 132-149.

Ramos, J. (julio-diciembre, 1997). La escuela como promotora de conflictos entre valores. *Revista Electrónica Sinéctica*, (11), 1-7.

Real Academia Española (RAE). (2024). *Formar*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.).

<https://dle.rae.es/formar>

Rodríguez, C. (2000). Valores y virtudes para una pedagogía actual. *Revista comunicación*, 11(2).

<https://revistas.tec.ac.cr/index.php/comunicacion/article/view/1278/1181>

Rojas, E. (2008). *Educación y valores* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras. [https://repositorio.unam.mx/contenidos/educacion-y-](https://repositorio.unam.mx/contenidos/educacion-y-valores-309961?c=EnMQwM&d=true&q=*&i=1&v=1&t=search_0&as=0)

[valores-309961?c=EnMQwM&d=true&q=*&i=1&v=1&t=search_0&as=0](https://repositorio.unam.mx/contenidos/educacion-y-valores-309961?c=EnMQwM&d=true&q=*&i=1&v=1&t=search_0&as=0)

Ruíz, A. (diciembre 2017). Importancia de los valores humanos en la educación. *Daena: International Journal of Good Conscience.*, 12(3), 345-356.

Sáinz, P. (2008). La propuesta pedagógica. *Aula de infantil*, (43), 5-8.

Sánchez, A. (2006). Los valores ético morales desde una perspectiva psicológica. *Humanidades Médicas*, 6(3). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202006000300006)

[81202006000300006](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202006000300006)

Santibáñez, J. (2005). Televisión: un recurso para adquirir conocimientos, procedimientos y valores. *Comunicar*, 2(25).

Secretaría de Educación Pública. (2011). *Habilidades Digitales para Todos 2009–2012*. [PDF].

<https://sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/2959/5/images/LB%20HDT.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2012). *Libro blanco: Programa Enciclomedia 2006–2012*. [PDF].

<https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/2959/4/images/LB%20Enciclomedia.pdf>

<https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/2959/4/images/LB%20Enciclomedia.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2016). *Programa de inclusión digital 2016-2017* [PDF].

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/162354/NUEVO_PROGRAMA_PRENDE_2.0.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2021). *Evaluación de consistencia y resultados: Aulas @prende 2.0*

[PDF]. https://aprende.gob.mx/wp-content/uploads/2021/08/Rendicion-de-cuentas_Evaluacion-Aulas-Aprende_U077_enero_2021.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2023, agosto). *Anexo 5 del Acuerdo 16/08/22* [PDF]. Dirección General de Educación Superior Universitaria y Posgrado.

https://dgesum.sep.gob.mx/storage/recursos/2023/08/3EmyP2Zz8h-ANEXO_5_DEL_ACUERDO_16_08_22.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2024). *La Nueva Escuela Mexicana y su impacto en la sociedad*

[PDF]. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/05/La-NEM-y-su-impacto-en-la-sociedad.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2024). *Plan de Estudio para la Educación Preescolar, Primaria y*

Secundaria 2022 [PDF]. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Plan-de-Estudio-ISBN-ELECTRONICO.pdf>

Senado de la República. (2020). *Agenda Digital Educativa* [PDF].

<https://infosen.senado.gob.mx/sqsp/gaceta/64/2/2020-02-05->

1/assets/documentos/Agenda_Digital_Educacion.pdf

Staples, A. (2018). La educación después de las reformas de 1833. En Soberanes, J. y Martínez, C. (Coords). *Masonería y sociedades secretas en México*. (pp. 385-400). Instituto de Investigaciones Jurídicas.

Supercoloring. (s.f.). *Emoji de pieza de rompecabezas 1 [Dibujo para colorear]*. Supercoloring.com.

<https://www.supercoloring.com/es/dibujos-para-colorear/emoji-de-pieza-de-rompecabezas-1>

Trejo, K. (2019). Formación docente en competencias con enfoque humanista para adaptarse al cambio. *Revista panamericana de pedagogía. Saberes y quehaceres del pedagogo*, (27), 125-147.

Vázquez, T. (marzo de 2011). Educación informal. Configuración y valores de los protagonistas infantiles. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (35), 1-11.

Vidal, O. (2016). *Los valores de las series de dibujos animados catalogados como irreverentes como elementos para el educador social. Los Simpson y Padre de Familia*. (Trabajo final de grado). Universitat de Barcelona, Facultat d'Educació. <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/110250>

Vygotski, L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. España: Critica Barcelona.

Vital, G., Ontiveros, I., Guerra, C. y Gutiérrez, A. (julio-diciembre, 2021). Video learning: Aprendizaje y educación a través de medios audiovisuales, desde una perspectiva histórica y contemporánea. *Revista Panamericana DE Pedagogía. Saberes y quehaceres del pedagogo*, (32), 216-227.

Yubero, S. (2004). Socialización y aprendizaje social. En D. Páez, I. Fernández, S. Ubillos y E. Zubieta. (Coords.). *Psicología social, cultura y educación*. (pp. 819-844). Pearson Educación.