

UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

Análisis comparativo de la evolución de la animación digital en series infantiles en la década de 1980-1990 y 2013-2021, y su efecto en el desarrollo social de los niños de 10 a 12 años

Ileana Aldeano Hilton
C.I.P. 8-996-1061

Profesor asesor
Francisco Camacho

Proyecto final de graduación presentado como requisito parcial para optar por el título licenciada en Animación Digital, en la Universidad Latina de Panamá

Panamá, República de Panamá

2025

Dedicatoria

Dedico este trabajo con profundo cariño y gratitud a mi **madre**, por su apoyo incondicional, sus palabras de aliento y su constante confianza en mis capacidades; a mi hermano, por ser un ejemplo de perseverancia y fortaleza; y a la memoria de mi padre, quien en vida me brindó amor, consejos y la inspiración para seguir mis sueños. A cada uno de ellos les debo no solo la motivación para elegir mi carrera universitaria, sino también los valores y principios que me han guiado a lo largo de este camino académico y personal.

Agradecimiento

Quisiera expresar mi más profundo agradecimiento a mi **madre**, por su apoyo emocional incondicional, su paciencia constante y sus palabras de aliento, las cuales han sido un pilar fundamental a lo largo de todo mi proceso universitario. A mi hermano, por su disposición permanente para brindarme ayuda y respaldo en cada etapa de este camino académico. También, a la memoria de mi padre, cuya influencia y apoyo fueron esenciales para mi desarrollo y perseverancia en esta trayectoria.

Mi sincero reconocimiento a la profesora **Nereyda Atkins**, por su dedicación, guía y valiosos aportes durante cada sesión, que no solo enriquecieron mi formación profesional sino también ampliaron mi perspectiva personal.

Finalmente, agradezco profundamente a mis amigos, quienes con su compañía, comprensión y constante ánimo estuvieron presentes en los momentos más desafiantes, recordándome la importancia del apoyo mutuo y la motivación en este recorrido académico.

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Ileana Paola Aldeano Hilton con
cédula No. 8-996-1061 estudiante (o Participante)
graduando (a) de la carrera (o Programa) de
Animación Digital

declaro bajo la gravedad del juramento que el material que aparece
en este Proyecto () , Informe de Práctica () , ó Tesis () de
grado es de mi producción intelectual, en razón de lo cual exonero
a la Universidad Latina de Panamá de cualquier responsabilidad
relacionada en este aspecto.

Para que conste firmo la presente declaración el día 14 del mes
de agosto del año 2025.

Firmado *Ileana Aldeano*

Cédula 8-996-1061

ÍNDICE

Contenido

	No. Páginas
Dedicatoria	II
Agradecimiento	III
Declaración Jurada	IV
INTRODUCCIÓN	1
Capítulo 1. Aspectos Generales del Proyecto	3
1. Aspectos Generales del Proyecto	4
1.1. Antecedentes del problema	5
1.2. Situación actual o estado actual del problema.....	7
1.2.1. Situación actual	7
1.2.2. Planteamiento del problema.....	9
1.3. Supuesto (s) General (es)	10
1.4. Objetivo General	12
1.5. Objetivo (s) Específico (s).....	12
1.6. Delimitación, Alcance o Cobertura	13
1.7. Restricciones y/o Limitaciones.....	14
1.8. Justificación del Proyecto	15
1.8.1. Importancia.....	15

1.8.2. Aportes.....	17
Capítulo 2. Aspectos Metodológicos	18
2.1. Planteamiento del problema	19
2.2. Formulación de Supuestos	20
2.3. Definición Operacional de las variables y conceptos	21
2.4. Instrumentación.....	23
2.4.1. Encuestas.....	25
2.4.1.1. Población	25
2.4.1.2. Muestra.....	26
2.4.1.3. Tipo (s) de Muestreo (s).....	26
2.4.2. Entrevistas.....	27
2.4.2.1. Selección de los elementos muestrales	27
2.4.2.2. Procedimientos para su realización.....	28
2.4.3. Observación	30
2.4.3.1. Método (s) de Observación.....	31
2.5. Tipo de Investigación.....	33
2.5.1. Definición.....	34
2.5.2. Justificación.....	34
Capítulo 3. Resultados	36

3.1.	Análisis de los Resultados	37
3.1.1.	De las encuestas	38
3.1.2.	De las Entrevistas	51
3.1.3.	De las observaciones.....	54
Capítulo 4. Presentación y Desarrollo de la Propuesta.....		55
4.1.	Referencias Generales.....	56
4.2.	Análisis de los Costos de implantación	57
4.3.	Análisis de los beneficios de Implantación	58
4.4.	Presentación de la propuesta	59
4.4.1.	Marco Teórico Aplicado a la Propuesta.....	60
4.4.2.	Diseño y Análisis de la Propuesta	62
4.4.3.	Mecanismos para la implantación de la propuesta.....	63
4.5.	Cronograma de Actividades.....	64
Capítulo 5.....		66
Conclusiones.....		67
Recomendaciones		69
Bibliografía.....		70
Anexos		75

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, las series animadas infantiles han evolucionado significativamente en términos de estilo visual, narrativa, técnicas de animación y valores sociales representados. Desde las producciones de los años **1980–1990** hasta las series contemporáneas del periodo **2013–2021**, se observa un cambio notable tanto en la calidad audiovisual como en los mensajes transmitidos. Esta evolución ha coincidido con transformaciones culturales, tecnológicas y mediáticas que han redefinido el papel del contenido animado en la infancia.

Los niños de entre **10 y 12 años**, que se encuentran en una etapa clave de interacción social y formación de identidad grupal, son grandes consumidores de este tipo de contenido. A través de las series animadas, los menores adoptan modelos de comportamiento, estilos de comunicación y referentes simbólicos que pueden influir en su forma de relacionarse con otros, resolver conflictos o percibir normas sociales.

Este proyecto tiene como objetivo realizar un análisis comparativo entre las series animadas infantiles de las décadas de **1980–1990 y las del periodo 2013–2021**, para evaluar de qué manera han cambiado las representaciones sociales, los formatos audiovisuales y su posible impacto en el desarrollo social de los niños. Se examinarán elementos como el diseño de personajes, la diversidad de roles, las relaciones interpersonales y los valores promovidos en ambas épocas, así como el uso de técnicas tradicionales de animación frente a la animación digital actual.

Comprender estas transformaciones resulta clave no solo para valorar la evolución del entretenimiento infantil, sino también para identificar los aportes —o limitaciones— que estas producciones pueden tener en la formación social de los niños en edad escolar. Este análisis también ofrece herramientas para que padres, educadores y creadores de contenido puedan reflexionar sobre el tipo de animación que consumen los niños hoy, y cómo este contenido influye en su desarrollo dentro de una sociedad cada vez más mediada por lo visual.

Capítulo 1

Aspectos Generales del Proyecto

1. Aspectos Generales del Proyecto

El presente proyecto aborda un análisis comparativo sobre la **evolución de la animación digital en series infantiles durante dos periodos clave: 1980–1990 y 2013–2021, y su posible influencia en el desarrollo social de los niños de entre 10 y 12 años**. Esta etapa ha sido elegida por representar un momento decisivo en la construcción de la identidad social, el establecimiento de vínculos con pares y la adopción de modelos de comportamiento basados en referentes culturales y mediáticos.

El enfoque del estudio se centra en cómo han cambiado las representaciones sociales, los valores transmitidos y los formatos visuales en la animación dirigida al público infantil. A lo largo de estas dos décadas comparadas, se pueden observar transformaciones notables tanto en la calidad técnica y narrativa como en los contenidos temáticos de las producciones animadas.

La elección de los periodos **1980–1990 y 2013–2021** responde a su valor como puntos de contraste. Mientras que las series de los años **80 y 90** estuvieron marcadas por técnicas tradicionales de animación y narrativas lineales, las producciones más recientes han incorporado animación digital, plataformas de streaming y temáticas sociales más diversas, incluyendo inclusión cultural, nuevos tipos de familia, género y convivencia.

Este análisis permite comprender no solo la evolución estética y tecnológica del medio, sino también su papel como herramienta de socialización y transmisora de normas culturales en distintos contextos históricos.

1.1. Antecedentes del problema

A lo largo del tiempo, diversos estudios han analizado la influencia de los medios de comunicación en la formación social de los niños, destacando el papel fundamental que ha tenido la televisión y, más recientemente, las plataformas digitales. La animación infantil, como forma principal de contenido audiovisual, ha sido objeto de análisis por su capacidad de transmitir valores, modelos de conducta y representaciones del mundo social.

Uno de los estudios clásicos y pioneros es el experimento del “muñeco Bobo” de Bandura (1960), que evidenció que los niños tienden a imitar conductas observadas en modelos audiovisuales, especialmente aquellas agresivas. Este experimento sentó las bases para entender cómo los personajes y las narrativas pueden influir en las actitudes y comportamientos sociales de los menores.

Con relación a la representación de género, Thompson y Zerbinos (1995) analizaron series animadas de las décadas de **1970 a 1990**, encontrando una marcada sobrerrepresentación masculina, estereotipos de género y roles tradicionales. Series como ***Las Chicas Superpoderosas (1998)***, ***Tortugas Ninja (1987)*** o ***Capitán Planeta (1990)*** reflejaban estos patrones, aunque en algunos casos, como el de ***Las Chicas Superpoderosas***, se empezaban a ver intentos por introducir personajes femeninos fuertes, aunque aún con ciertos estereotipos.

En años recientes, estudios como los de Gentile (2014) han resaltado que las series animadas contemporáneas también influyen en la formación social de los niños, pero cada vez más incluyen mensajes positivos relacionados con la diversidad, la

empatía y la resolución pacífica de conflictos. Ejemplos de esta evolución son series como *Steven Universe (2013–2019)*, que promueve la aceptación de la diversidad y el respeto a las emociones, o *Bluey (2018)*, que destaca por su representación de dinámicas familiares y desarrollo emocional cotidiano desde una mirada cercana y realista.

La pandemia por COVID-19 (2020) intensificó este fenómeno: el confinamiento y la falta de socialización directa hicieron que el consumo de series animadas se incrementara notablemente. Diversos estudios (Twenge & Campbell, 2020; UNICEF, 2021) advierten que la sobreexposición a contenidos digitales sin mediación adulta puede afectar el desarrollo social, disminuir la tolerancia a la frustración y debilitar habilidades interpersonales esenciales, incluso si el contenido tiene buenas intenciones educativas.

Este panorama hace evidente la necesidad de analizar comparativamente cómo han cambiado las series infantiles en cuanto a contenido, estilo narrativo, calidad audiovisual y mensajes sociales desde las décadas de **1980–1990** hasta el periodo **2013–2021**.

A través de este análisis se podrá comprender mejor el impacto que estas producciones pueden tener en el desarrollo social de los niños y cómo su evolución ha moldeado nuevas formas de representación, identidad y convivencia desde la infancia.

1.2. Situación actual o estado actual del problema

1.2.1. Situación actual

En las últimas décadas, el consumo de series animadas por parte de los niños ha cambiado de manera considerable tanto en volumen como en contenido y formato. Actualmente, los niños de entre **10 y 12 años** acceden a contenidos animados principalmente a través de plataformas digitales como *YouTube, Netflix o Disney+*, lo que ha transformado los hábitos de visualización en comparación con generaciones anteriores. En Estados Unidos, por ejemplo, se estima que los niños de entre 8 y 12 años pasan entre 4 y 6 horas diarias frente a pantallas (Pew Research Center, 2020), dedicando buena parte de ese tiempo al consumo de series animadas disponibles en línea y bajo demanda.

Durante el periodo **2013–2021**, las producciones infantiles han experimentado una evolución significativa, no solo en sus temáticas, sino también en la calidad de animación. Las técnicas digitales modernas permiten un diseño más fluido, colorido y detallado, con mayor expresividad facial, escenarios complejos y efectos visuales avanzados. Esto contrasta notablemente con la animación de los años **1980–1990**, caracterizada por trazos más simples, paletas de colores limitadas, animación cuadro por cuadro tradicional y efectos rudimentarios.

A pesar de sus limitaciones técnicas, las series clásicas de esa época como ***Las Chicas Superpoderosas, Capitán Planeta o Las Tortugas Ninja*** fueron pioneras en integrar mensajes sobre la justicia, el trabajo en equipo o el respeto al medio ambiente, que impactaron en el comportamiento social de los niños de entonces.

En el periodo reciente (2013–2021), producciones como **Steven Universe**, **Miraculous: Las Aventuras de Ladybug**, **Bluey** o **Doctora Juguetes** han incorporado una visión más inclusiva de la sociedad, representando diversidad étnica, familiar y de género. Estas series ya no solo entretienen, sino que también buscan formar ciudadanos más empáticos y socialmente conscientes. También se observa una tendencia a presentar relaciones familiares colaborativas, resolución de conflictos mediante el diálogo y personajes que promueven la cooperación, la inclusión y el respeto mutuo.

Sin embargo, persisten retos. Aunque ha mejorado la calidad técnica y narrativa, algunas series aún reproducen estereotipos o promueven modelos de conducta competitiva o superficial. Además, el acceso libre a plataformas digitales sin mediación adulta puede dificultar una selección adecuada de contenidos, exponiendo a los niños a mensajes poco constructivos desde el punto de vista social.

En conclusión, la situación actual evidencia una evolución marcada en el contenido y la calidad visual de las series animadas dirigidas a niños de **10 a 12 años**. Esta transformación influye directamente en la forma en que los menores comprenden su entorno social, interactúan con sus pares y adoptan valores relacionados con la convivencia, el respeto y la identidad. Un análisis comparativo entre las décadas de **1980–1990 y 2013–2021** permite valorar los cambios en los modelos sociales presentados, así como sus posibles efectos en la construcción del tejido social infantil.

1.2.2. Planteamiento del problema

En las últimas décadas, las series animadas han evolucionado notablemente tanto en su calidad visual como en sus contenidos narrativos. Este fenómeno cobra especial relevancia cuando se analiza su impacto en el desarrollo social de los niños de entre **10 y 12 años**, una etapa en la que comienzan a construir su identidad, formar criterios propios y establecer relaciones más complejas con su entorno. A partir del auge de plataformas digitales y el acceso masivo a contenidos bajo demanda, el tiempo de exposición a series animadas ha incrementado considerablemente, lo que ha modificado las formas en que los niños interactúan con la cultura audiovisual y con sus pares.

Este cambio de consumo ha traído consigo un desplazamiento de actividades esenciales para el desarrollo social, como el juego colaborativo, la lectura o la participación en espacios comunitarios. En particular, las producciones animadas del periodo **2013–2021** presentan una mayor inclusión de temas sociales, valores de convivencia y representaciones culturales diversas, a diferencia de muchas series de los años 1980–1990, que se centraban más en tramas simples y héroes arquetípicos. Sin embargo, esta evolución también ha generado tensiones y debates, especialmente cuando se abordan temas complejos como el género, la identidad o la diversidad sexual dentro de programas dirigidos a públicos infantiles.

Un punto de preocupación radica en que algunos contenidos presentan de forma superficial o confusa problemáticas sociales como la inclusión **LGBTIQ+**, lo que puede dificultar su comprensión en edades tempranas. Cuando estos temas no se contextualizan pedagógicamente o no van acompañados de mediación adulta, pueden generar confusión o rechazo, en lugar de fomentar una reflexión crítica y respetuosa.

Este aspecto ha sido cuestionado por padres, educadores y expertos en medios, quienes consideran que ciertos mensajes, si bien bienintencionados, no siempre son apropiados para el nivel de desarrollo cognitivo y social de los niños.

Asimismo, se ha señalado que el estilo de animación moderno, basado en secuencias visuales rápidas, saturación de colores y estímulos constantes, podría estar afectando negativamente la atención sostenida, la interacción interpersonal y la capacidad de análisis narrativo de los menores. En contraste, muchas series clásicas de los años **80 y 90**, si bien más limitadas tecnológicamente, ofrecían estructuras narrativas más lineales, con roles sociales definidos y mensajes directos sobre justicia, cooperación o civismo.

Ante esta situación, resulta pertinente realizar un análisis comparativo entre las series animadas infantiles de las décadas de **1980–1990 y las de 2013–2021**, con el fin de identificar cómo ha evolucionado la representación social, la calidad del contenido audiovisual y su efecto potencial en el desarrollo social de los niños. Comprender estas transformaciones no solo permite detectar posibles riesgos o vacíos educativos, sino también valorar el aporte que estos productos pueden ofrecer en la formación de ciudadanos críticos, empáticos y socialmente integrados.

1.3. Supuesto (s) General (es)

Diversos estudios coinciden en que las series animadas desempeñan un papel relevante en la formación de valores sociales, actitudes colectivas y modelos de interacción entre pares durante la infancia. Se reconoce que muchas de estas

producciones pueden fortalecer habilidades como la cooperación, el respeto por la diversidad, la solución pacífica de conflictos y la participación en la vida social.

Asimismo, se parte del supuesto de que las series animadas modernas, como **Steven Universe** o **Bluey**, reflejan una evolución tanto en estética visual como en contenido narrativo, incorporando representaciones más inclusivas y mensajes que promueven la empatía, la convivencia y la diversidad. No obstante, también se reconoce que algunas producciones actuales —al igual que muchas anteriores al año **2000**— pueden incluir estereotipos, discursos confusos o sobrecarga sensorial que impactan negativamente en la comprensión social infantil si no son mediadas adecuadamente.

Por otro lado, se asume que la transición de técnicas tradicionales de animación a modelos digitales más complejos influye en la forma en que los niños interpretan las tramas y los valores que estas transmiten. Esta evolución estética, combinada con la distribución masiva a través de plataformas digitales, ha incrementado el impacto sociocultural de las series animadas en la infancia contemporánea.

En conclusión, se parte de los siguientes supuestos generales:

- Si los niños actuales vieran principalmente series animadas de las décadas de **1980–1990**, sus conductas sociales podrían desarrollarse de manera diferente, dado que estos programas promovían modelos de comportamiento, interacción y roles sociales distintos a los que presentan las series contemporáneas.

- Si las series animadas actuales no incluyeran ciertos contenidos polémicos o influencias ideológicas inapropiadas para la edad, como la representación forzada de temas de identidad o diversidad sin el debido contexto pedagógico, los niños podrían desarrollar sus habilidades sociales con mayor claridad y menor confusión.
- Si las animaciones modernas mantuvieran la simplicidad narrativa y estética de las caricaturas clásicas, es probable que los niños tuvieran un desarrollo social menos influenciado por la hiperestimulación visual o por narrativas complejas que aún no comprenden completamente.

1.4. Objetivo General

Analizar comparativamente la evolución de la animación digital en series infantiles entre los periodos **1980–1990 y 2013–2021**, y su impacto en el desarrollo social de niños entre 10 y 12 años.

1.5. Objetivo (s) Específico (s)

- Identificar las series animadas infantiles más representativas de los periodos **1980–1990 y 2013–2021**.

- Comparar los estilos y técnicas de animación utilizados en ambas épocas, así como su evolución en cuanto a calidad visual y narrativa.
- Analizar los mensajes sociales, estereotipos y modelos de convivencia presentes en las series de cada periodo.
- Evaluar el impacto de dichas series en el desarrollo social de los niños, especialmente en aspectos como la cooperación, la inclusión, los roles sociales y la construcción de identidad.
- Reflexionar sobre el rol de padres, educadores y medios en la selección de contenidos animados y su influencia en la formación social infantil.

1.6. Delimitación, Alcance o Cobertura

El presente estudio se delimita al análisis comparativo de la evolución de la animación digital en series infantiles producidas entre los periodos **1980–1990 y 2013–2021**, enfocándose específicamente en su influencia sobre el desarrollo social de niños y niñas de entre **10 y 12 años**. La investigación examinará series que hayan tenido un impacto cultural significativo en sus respectivas décadas y que hayan sido ampliamente difundidas por televisión abierta, televisión por cable o plataformas digitales como *Netflix*, *YouTube* y *Disney+*.

El enfoque del proyecto es descriptivo y analítico-comparativo, ya que se busca identificar las principales características técnicas y narrativas de la animación en ambos periodos, evaluar cómo estas han evolucionado con los avances tecnológicos, y analizar los modelos de interacción social representados en los personajes y tramas.

En cuanto a la cobertura, el estudio considera un enfoque internacional, tomando como referencia series animadas de origen estadounidense, canadiense y australiano, tanto en inglés como en español. Este abordaje comparativo permite observar cómo los cambios en la calidad audiovisual y en los mensajes transmitidos por la animación infantil pueden influir en la construcción de valores sociales, actitudes colectivas y formas de convivencia entre los niños en diferentes contextos culturales.

1.7. Restricciones y/o Limitaciones

. El presente estudio enfrenta diversas restricciones y limitaciones que deben ser consideradas al momento de interpretar sus resultados. En primer lugar, establecer una relación directa entre la evolución de la animación digital y el desarrollo social de los niños entre **10 y 12 años** resulta complejo, ya que influyen múltiples factores externos como el entorno familiar, educativo, cultural y socioeconómico del menor.

Asimismo, la interpretación de los mensajes sociales o valores representados en las series animadas puede ser subjetiva, tanto por parte de los investigadores como por parte de los propios niños. Las diferencias culturales, el contexto de consumo y la mediación adulta pueden modificar significativamente el impacto que tiene una serie en un espectador determinado.

Otra limitación importante es la disponibilidad de información precisa y sistematizada sobre el consumo infantil de series animadas en décadas pasadas (como 1980–1990), lo cual dificulta establecer comparaciones completamente equitativas con el periodo **2013–2021**. Del mismo modo, el acceso a archivos audiovisuales completos y con calidad suficiente para análisis técnico puede estar restringido por derechos de autor o falta de conservación.

Además, el enfoque del estudio es mayoritariamente cualitativo y comparativo, por lo que no pretende generalizar sus hallazgos a toda la población infantil, sino más bien ofrecer una visión interpretativa sobre las tendencias narrativas, audiovisuales y sociales en la animación.

Finalmente, debe considerarse que, al tratarse de un proyecto de alcance académico, los recursos disponibles (tiempo, acceso a herramientas técnicas y bibliográficas, número de participantes, etc.) también limitan la profundidad del análisis y la posibilidad de realizar mediciones directas en el comportamiento de los niños, por lo que se recurre principalmente a revisión documental y análisis de contenido.

1.8. Justificación del Proyecto

1.8.1. Importancia

El presente estudio resulta pertinente en tanto que aborda el impacto social que han tenido las series animadas en el desarrollo de los niños entre **10 y 12 años**, comparando dos momentos clave en la historia de la animación digital: los periodos **1980–1990 y 2013–2021**. Esta comparación no solo permite identificar cambios

significativos en la calidad audiovisual, estilo narrativo y tecnología de producción, sino también en los mensajes sociales que estas producciones transmiten.

Durante las décadas de **1980 y 1990**, muchas series animadas se caracterizaban por tramas simplificadas, estereotipos marcados y técnicas de animación más limitadas, pero que aún así generaron un fuerte impacto cultural. En contraste, las producciones más recientes incorporan avances tecnológicos que han mejorado la calidad visual, al mismo tiempo que han introducido temáticas más inclusivas, multiculturales y centradas en valores como la diversidad, la empatía y la cooperación.

Analizar este proceso evolutivo permite comprender cómo ha cambiado la representación de la infancia, los roles sociales y las formas de interacción que se ofrecen a los niños desde la pantalla. Este conocimiento es valioso para padres, tutores, comunicadores y creadores de contenido, ya que permite tomar decisiones informadas sobre el tipo de animación que consumen los menores.

Además, en un contexto donde los niños acceden a contenido audiovisual desde edades tempranas y sin supervisión constante, identificar cuáles series animadas fomentan habilidades sociales constructivas y cuáles refuerzan estereotipos o actitudes negativas se vuelve crucial para fomentar un consumo crítico y responsable.

Por tanto, este proyecto no solo contribuye a la reflexión académica sobre los medios y la infancia, sino que ofrece herramientas prácticas para orientar la producción y selección de contenidos audiovisuales que apoyen positivamente el desarrollo social de los niños.

1.8.2. Aportes

El proyecto ofrece un aporte significativo al analizar de manera comparativa la evolución de la animación digital en series infantiles durante dos periodos clave: **1980–1990 y 2013–2021**. Esta investigación no solo permite observar cómo han cambiado los estilos visuales, las técnicas narrativas y los enfoques temáticos a lo largo del tiempo, sino que también revela el impacto social que estos contenidos han tenido en niños de entre 10 y 12 años. En particular, se destaca cómo las series animadas pueden influir en la construcción de habilidades sociales, la resolución de conflictos, la identificación de roles y la manera en que los niños interpretan y reproducen valores observados en pantalla.

Asimismo, el proyecto tiene una utilidad práctica para padres, educadores y creadores de contenido, ya que proporciona herramientas para identificar qué tipo de series ofrecen mensajes positivos y cuáles pueden reforzar estereotipos o comportamientos inadecuados. En un contexto en el que el consumo de contenidos digitales es cada vez más alto, esta investigación contribuye al desarrollo de una mirada crítica hacia los medios audiovisuales, fomentando un consumo más consciente y formativo.

A nivel académico, el estudio enriquece la discusión sobre la relación entre medios de comunicación y socialización infantil, y puede servir de base para futuras investigaciones en áreas como comunicación, educación, psicopedagogía o estudios culturales. También representa una oportunidad para reflexionar sobre la responsabilidad de la industria animada en la formación de las nuevas generaciones, promoviendo la creación de contenidos con mayor calidad visual, narrativa y valor social

Capítulo 2
Aspectos Metodológicos

2.1. Planteamiento del problema

Desde la década de **1980**, las series animadas han sido una forma predominante de entretenimiento infantil, influyendo en la forma en que los niños comprenden el mundo, interactúan con los demás y construyen normas sociales. Las caricaturas clásicas de esa época como: **Las Chicas Superpoderosas**, **Capitán Planeta** o **Las Tortugas Ninja**, presentaban estructuras narrativas más simples, roles de héroes y villanos bien definidos, y valores universales como la justicia, el compañerismo y la defensa del bien común.

Durante esas décadas, el acceso a las series animadas estaba mediado por la televisión abierta o por horarios específicos en televisión por cable, lo que implicaba un consumo más limitado y menos personalizado. Además, la calidad visual era más rudimentaria, con animaciones tradicionales en *2D* y menor fluidez en los movimientos, pero con una estética distintiva y reconocible. A pesar de las limitaciones técnicas, muchas de estas producciones lograban transmitir mensajes claros sobre el respeto, la amistad y la cooperación.

Con la llegada de las plataformas digitales y el auge de servicios de streaming como **YouTube** y **Netflix** a partir de **2013**, el consumo de series animadas se ha transformado drásticamente. Hoy en día, los niños de entre 10 y 12 años tienen acceso ilimitado y a demanda a una gran variedad de contenidos animados, cuyas características audiovisuales han evolucionado notablemente. La animación digital permite mayor expresividad, riqueza visual y efectos que hacen las historias más envolventes y dinámicas. Series modernas como **Steven Universe**, **Paw Patrol**, **Bluey**

o ***Miraculous Ladybug*** integran valores como la inclusión, el respeto por la diversidad y el trabajo en equipo, reflejando también cambios sociales contemporáneos.

Sin embargo, esta evolución también ha abierto debates sobre la sobreexposición de los menores a contenidos audiovisuales y el tipo de mensajes que reciben. Algunos expertos han señalado que, si bien las series modernas presentan mayor diversidad y sofisticación visual, también pueden introducir temas complejos o influencias ideológicas que no siempre son comprendidas adecuadamente por los niños, afectando su socialización y la construcción de sus roles dentro del entorno escolar o familiar.

Así, el estudio de la evolución en el contenido, el estilo narrativo, la calidad audiovisual y los valores promovidos por las series animadas a lo largo del tiempo es esencial para comprender cómo influyen estas producciones en la formación social de los niños. Analizar comparativamente las series de **1980–1990 y las de 2013–2021** permite no solo reconocer los cambios tecnológicos, sino también evaluar qué tipo de modelos sociales se están proyectando a las nuevas generaciones.

2.2. Formulación de Supuestos

- 1.** Se asume que los niños entre 10 y 12 años acceden con frecuencia a series animadas a través de diversas plataformas digitales o televisivas.
- 2.** Se considera que el contenido narrativo y visual de las series animadas puede influir en su comportamiento social y emocional.

3. Se presume que la mayoría de estos contenidos no son supervisados directamente por adultos.
4. Se da por hecho que los personajes animados pueden actuar como modelos de referencia para los niños en esta etapa del desarrollo.
5. Se entiende que no todas las series animadas transmiten valores positivos o adecuados.
6. Se cree que los niños, al estar en una etapa de alta plasticidad emocional y cognitiva, son especialmente influenciados por lo que consumen en pantalla.

2.3. Definición Operacional de las variables y conceptos

Variable / Concepto	Definición Conceptual	Definición Operacional	Indicadores
Desarrollo social	Proceso mediante el cual los niños adquieren habilidades para interactuar	Se evalúa mediante la observación de conductas de convivencia,	Nivel de cooperación, empatía, respeto por las normas, habilidades de comunicación y resolución de conflictos.

	adecuadamente con otros, respetar normas y participar en su entorno.	cooperación, respeto por normas y participación en actividades sociales.	
Series animadas clásicas	Producciones animadas emitidas principalmente entre 1980 y 1990 , orientadas al público infantil, con técnicas de animación tradicionales.	Se identifican mediante revisión documental y selección de títulos representativos de la época como 'Las Chicas Superpoderosas' , 'Capitán Planeta y los Planetarios' , entre otras .	Temática, tipo de valores representados, estilo de animación, modelos de comportamiento.
Series animadas modernas	Producciones animadas emitidas entre 2013 y 2021 , orientadas al	Se identifican mediante revisión de plataformas de streaming, índices de popularidad y	Diversidad de personajes, valores sociales promovidos, calidad técnica de la animación.

	público infantil, caracterizadas por técnicas de animación digital y contenidos inclusivos.	presencia en medios. Ej: 'Steven Universe' , 'Bluey' .	
Calidad de animación	Grado de sofisticación visual, fluidez, detalle y coherencia artística en una producción animada.	Se analiza a través del diseño gráfico, fluidez de movimiento, uso de color y tecnología de animación utilizada.	Resolución, estilo visual, técnicas empleadas (2D, 3D, CGI), fluidez de movimiento.

2.4. Instrumentación

Para recolectar la información necesaria en este estudio, se utilizará como instrumento principal una **encuesta estructurada**. Esta encuesta está dirigida a **padres, madres y tutores de niños entre 10 y 12 años**, con el propósito de obtener datos relevantes sobre el **consumo de series animadas** y su impacto en el desarrollo social de los menores, así como en la percepción de la calidad de los contenidos animados.

El cuestionario estará conformado por preguntas cerradas (de opción múltiple) lo cual permitirá sistematizar y analizar cuantitativamente las respuestas. La encuesta se dividirá en tres secciones principales:

- Datos generales del encuestado: edad, género y relación con el niño o niña.
- Patrones de consumo de contenido animado: tiempo promedio de exposición diaria, plataformas más utilizadas (*YouTube, Netflix*, televisión por cable, etc.), tipos de series vistas (acción, educativas, comedia, etc.), y nivel de supervisión adulta durante el consumo.
- Percepciones sobre el impacto social de las series animadas: observaciones sobre la conducta social del menor (como cooperación, lenguaje, actitudes hacia otros), identificación con personajes, reproducción de conductas vistas en pantalla, y apreciaciones sobre la representación de valores, diversidad, estereotipos o mensajes en las animaciones.

Además, se incluirán ítems específicos sobre la comparación entre series clásicas **(1980–1990)** y series modernas **(2013–2021)**, con el fin de identificar posibles diferencias en la calidad de animación, profundidad narrativa y mensajes sociales percibidos.

La encuesta se aplicará de forma presencial, lo que permitirá un acceso rápido y eficiente a los participantes. La recolección estará dirigida a personas residentes del corregimiento de San Francisco en el área del Parque Omar, a personas preferiblemente

con experiencia directa en el acompañamiento o crianza de niños en el rango de edad definido.

Este instrumento se selecciona por su viabilidad, facilidad de aplicación y capacidad para reunir información estructurada relacionada con las variables del estudio. Los resultados obtenidos permitirán explorar vínculos entre el contenido animado y las conductas sociales observadas en los niños, así como establecer comparaciones cualitativas y cuantitativas entre diferentes estilos de animación a lo largo del tiempo.

2.4.1. Encuestas

2.4.1.1. Población

La población objetivo de esta investigación está conformada por padres, madres y tutores de niños entre **10 y 12 años**, residentes en todo el territorio regional. La investigación esta Esta etapa del desarrollo infantil es especialmente significativa en términos sociales, ya que los niños comienzan a consolidar habilidades como la cooperación, la empatía, la autorregulación en grupo y la comprensión de normas sociales. Las series animadas que consumen en este periodo pueden influir en la construcción de modelos de comportamiento, lenguaje y relaciones sociales.

Dado que los niños no serán encuestados directamente, se considera que los adultos responsables de su crianza y educación como padres, madres y tutores son informantes clave. Ellos pueden brindar datos relevantes sobre los comportamientos

sociales observados en los menores, en relación con los contenidos animados que consumen regularmente.

2.4.1.2. Muestra

La muestra se seleccionará mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, incluyendo a aquellos adultos que tengan acceso a medios digitales y estén dispuestos a participar voluntariamente en el estudio. Se buscará asegurar una representación equilibrada de diferentes contextos familiares y educativos dentro del ámbito regional.

La recolección de datos se llevará a cabo a través de encuestas presenciales. Este enfoque permitirá reunir información concreta sobre patrones de consumo de series animadas y posibles manifestaciones de conductas sociales observadas en los niños por parte de sus cuidadores y educadores.

2.4.1.3. Tipo (s) de Muestreo (s)

Se emplea un muestreo no probabilístico por conveniencia debido a la naturaleza exploratoria del estudio y a las limitaciones logísticas para acceder a un sector específico de la población. Este método permite seleccionar a participantes que cumplen con los criterios del estudio.

2.4.2. Entrevistas

Como parte de la metodología de investigación, se aplicará una entrevista semiestructurada dirigida a una profesional en psicología. El objetivo principal de esta entrevista es conocer, desde una perspectiva especializada, si el consumo de series animadas influye positiva o negativamente en el desarrollo social de niños y niñas entre los **10 y 12 años**. Asimismo, se busca explorar la percepción de la profesional sobre las diferencias entre las caricaturas producidas en las décadas de **1980–1990** y las del periodo **2013–2021**, con énfasis en sus aportes educativos y formativos. Esta información permitirá contrastar los hallazgos obtenidos a través de las encuestas con una visión experta que enriquezca el análisis comparativo de las dos épocas estudiadas.

2.4.2.1. Selección de los elementos muestrales

Para la presente investigación se empleará un muestreo no probabilístico por conveniencia, dado que la selección de los participantes se basará en su disponibilidad, accesibilidad y disposición para colaborar voluntariamente con el estudio. La muestra estará conformada por padres, madres y tutores de niños y niñas de entre **10 y 12 años**, que cuenten con acceso a medios digitales y residan en el área de **San Francisco** en el **Parque Omar**, dentro del territorio nacional.

Los criterios de inclusión contemplan que los participantes mantengan una relación cercana y continua con los menores, ya sea en el ámbito familiar o escolar, permitiéndoles observar con regularidad comportamientos sociales relacionados con el

consumo de series animadas. Quedarán excluidas aquellas personas que no mantengan contacto directo con niños en el rango de edad mencionado o que no puedan participar por medios digitales.

Este enfoque busca facilitar la recolección de datos de manera eficiente, permitiendo obtener información valiosa sobre el consumo audiovisual infantil y su influencia en el desarrollo social, en el marco temporal comprendido entre los años de **1980-1990 y 2013-2021**.

2.4.2.2. Procedimientos para su realización

El desarrollo de esta investigación seguirá una secuencia organizada de pasos que aseguren la rigurosidad y validez del estudio. A continuación, se detallan los procedimientos:

- **Revisión bibliográfica y documental**

Se realizará una recopilación y análisis de información teórica y empírica sobre el desarrollo social en la infancia y el impacto del contenido audiovisual animado en niños de entre 10 y 12 años. Se incluirán investigaciones académicas, artículos especializados.

- **Diseño del instrumento de recolección de datos**

Se elaborará una encuesta estructurada dirigida a padres, madres y tutores. Este instrumento contendrá preguntas cerradas de opción múltiple y escalas tipo *Likert*, orientadas a obtener datos sobre los hábitos de consumo de series animadas y las observaciones sobre la conducta social de los niños. De igual forma se aplicará una entrevista.

- **Aplicación de la encuesta**

La encuesta será aplicada de manera presencial en la provincia de Panamá, específicamente en el corregimiento de San Francisco, en la zona del Parque Omar. La población objetivo está compuesta por **50** familias residentes en el territorio panameño que tengan hijos o familiares en el rango de edad de 10 a 12 años, con acceso a plataformas audiovisuales como televisión por cable o servicios de *streaming*. La selección de esta población responde a la intención de obtener información relevante sobre los hábitos de consumo de series animadas y su posible influencia en el desarrollo social de los menores.

- **Recolección y organización de datos**

Una vez obtenidas las respuestas, se procederá a su organización en matrices de datos, clasificando las variables relevantes como tipo de contenido consumido, tiempo de exposición, conducta observada, entre otros.

- **Redacción del informe final**

Con base en los resultados, se redactará el informe de investigación el cual incluirá conclusiones, recomendaciones y propuestas que puedan servir de apoyo a padres, educadores y productores de contenido infantil.

2.4.3. Observación

El estudio se basa en un enfoque descriptivo y analítico, orientado a comparar la evolución de la animación digital en series infantiles de los periodos **1980–1990 y 2013–2021**, y su influencia en el desarrollo social de niños de **10 a 12 años**. La investigación se centró tanto en el análisis de contenido de las series como en la recolección de percepciones de adultos cercanos al público infantil.

Para la recolección de información se utilizaron dos instrumentos principales: la encuesta estructurada, aplicada a padres, madres y tutores, y una entrevista semiestructurada, seleccionada de una fuente digital especializada en el análisis mediático infantil. Ambos instrumentos se eligieron por su capacidad para proporcionar datos tanto cuantitativos como cualitativos en torno al consumo, supervisión y observación del comportamiento infantil vinculado a series animadas.

La encuesta permitió recoger información directa sobre los patrones de visualización, los tipos de contenido preferido, y las conductas sociales observadas en los niños. Su formato, compuesto por preguntas cerradas, facilitó la sistematización y el análisis de las respuestas. La entrevista, por su parte, ofreció una perspectiva experta sobre los efectos que los dibujos animados pueden tener en la infancia, enriqueciendo el análisis teórico con reflexiones provenientes del campo profesional.

Cabe señalar que la investigación se desarrolló bajo un muestreo no probabilístico por conveniencia, lo que si bien limita la generalización de los resultados, permitió acceder a participantes disponibles y con experiencia directa en el tema. Además, el análisis comparativo de contenido animado se apoyó en criterios temáticos, técnicos y socioculturales que garantizan la coherencia entre los objetos de estudio de ambas épocas.

En suma, la aplicación combinada de técnicas cuantitativas y cualitativas, junto con una selección estratégica de informantes clave y materiales audiovisuales, aportó una base metodológica sólida para comprender la evolución del discurso animado infantil y su influencia social en el público objetivo.

2.4.3.1. Método (s) de Observación

En esta investigación se empleó la observación indirecta y estructurada como método principal, complementada por instrumentos como encuestas y entrevistas. La observación indirecta se aplicó mediante el análisis de contenido de series animadas representativas de dos periodos específicos (**1980–1990 y 2013–2021**), con el fin de identificar elementos visuales, narrativos y conductuales relacionados con el desarrollo social infantil.

- El análisis de las series se realizó con base en una guía de observación que contempló aspectos como:

- Modelos de interacción social entre personajes.
- Representación de valores como la cooperación, empatía o resolución de conflictos.
- Presencia de estereotipos o conductas agresivas.
- Estilo de animación y recursos visuales utilizados.

Por otro lado, se aplicaron encuestas estructuradas a padres, madres y tutores, quienes actúan como observadores cercanos del comportamiento social de los niños expuestos a estos contenidos animados. Las encuestas incluyeron preguntas sobre patrones de consumo, nivel de supervisión, y cambios percibidos en la conducta social de los menores.

Adicionalmente, se realizó una entrevista semiestructurada a una profesional del área de la psicología, con el objetivo de obtener una perspectiva especializada sobre los efectos del contenido animado en el desarrollo social de los niños. Esta entrevista aportó una visión complementaria basada en la experiencia clínica y educativa de la

especialista, lo cual permitió enriquecer el análisis comparativo entre las series animadas de las décadas de 1980–1990 y 2013–2021. La inclusión de esta fuente primaria fortalece el enfoque metodológico mixto del estudio, al contrastar el contenido audiovisual con percepciones profesionales sobre su impacto en la infancia.

2.5. Tipo de Investigación

El presente estudio se clasifica como una investigación aplicada, comparativa y mixta, con enfoque descriptivo y analítico, ya que busca analizar un fenómeno social y cultural actual, el impacto de las series animadas en el desarrollo social de los niños, con la intención de generar conocimiento útil que pueda orientar a padres, tutores y creadores de contenido audiovisual en la toma de decisiones más informadas. A través del análisis comparativo entre dos periodos **(1980-1990 y 2013-2021)**, se pretende identificar los cambios en la animación digital y su posible influencia en la socialización de niños entre **10 y 12 años**.

La investigación aplicada parte de fundamentos teóricos y estudios previos, pero su finalidad no es únicamente ampliar el conocimiento existente, sino también comprender las implicaciones prácticas que tiene la evolución del contenido animado sobre las conductas sociales infantiles. Además, al involucrar técnicas como encuestas, entrevistas y análisis de contenido, el estudio permite relacionar el conocimiento teórico con situaciones reales observadas en contextos educativos y familiares.

2.5.1. Definición

El presente proyecto se centra en un análisis comparativo de la evolución de la animación digital en series infantiles durante dos periodos específicos: **1980-1990 y 2013-2021**. Se estudiará cómo estas series han influido en el desarrollo social de los niños de **10 a 12 años**, identificando las diferencias en calidad audiovisual, contenido y valores transmitidos. El objetivo es comprender la relación entre las transformaciones tecnológicas y narrativas en la animación y su impacto en la socialización, habilidades sociales y construcción de identidad de los niños en estas dos épocas.

2.5.2. Justificación

El proyecto cumple con los requisitos al abordar un tema de relevancia actual y alineado con las líneas de investigación propuestas por la institución, asegurando rigor académico y aporte científico. Su utilidad se extiende a la sociedad en conjunto, pues ofrece un análisis que puede ayudar a padres, tutores, y creadores de contenido a entender mejor cómo la evolución de la animación digital influye en el desarrollo social de los niños, promoviendo un consumo audiovisual más consciente y responsable.

Además, este estudio presenta un nuevo enfoque al comparar dos periodos significativos en la historia de la animación infantil, lo que permite evaluar cómo los cambios tecnológicos y culturales han modificado los mensajes sociales y valores transmitidos a las nuevas generaciones.

Desde una perspectiva interna, este proyecto surge del interés y la motivación genuina por comprender el impacto social de la animación en la infancia, contando con

los recursos necesarios para su desarrollo, incluyendo acceso a fuentes bibliográficas, plataformas digitales y herramientas para la recolección y análisis de datos. Asimismo, se dispone del presupuesto requerido para la implementación de encuestas y entrevistas que respaldan la investigación.

Esta investigación responde al por qué es importante explorar el impacto social de las series animadas infantiles, dado que forman parte integral del entorno educativo y de socialización de los niños, influyendo en la construcción de valores, habilidades sociales y modelos de conducta. El ¿para qué? radica en aportar conocimiento actualizado que facilite la toma de decisiones informadas en ámbitos educativos y familiares, así como en la producción de contenido audiovisual. Finalmente, el ¿para quién? está dirigido principalmente a la comunidad académica, padres, tutores, y productores de medios infantiles, quienes podrán utilizar los hallazgos para fomentar un entorno mediático más sano y formativo.

En términos teóricos, el estudio amplía el conocimiento sobre la evolución de la animación y su impacto social, en lo práctico ofrece herramientas para la mejora del consumo audiovisual infantil y, metodológicamente, utiliza un enfoque comparativo que fortalece la investigación. Epistemológicamente, contribuye a comprender cómo se construyen y transmiten los valores sociales a través de los medios digitales en distintas épocas.

Capítulo 3

Resultados

3.1. Análisis de los Resultados

Las encuestas aplicadas a padres, madres y tutores revelaron patrones significativos en el consumo de series animadas por parte de niños de entre **10 y 12 años**. Un alto porcentaje de los encuestados indicó que los niños consumen contenido animado entre 1 a 2 horas diarias, especialmente en plataformas digitales como YouTube y Disney+. En cuanto al tipo de contenido, las series de aventuras y fantasía fueron las más populares.

Respecto al desarrollo social, se observó que muchos adultos notan una tendencia a imitar frases o comportamientos de los personajes animados, especialmente en las series modernas **(2013–2021)**. Algunos adultos señalaron que los niños mostraban comportamientos más empáticos y colaborativos cuando el contenido era prosocial.

3.1.1. De las encuestas

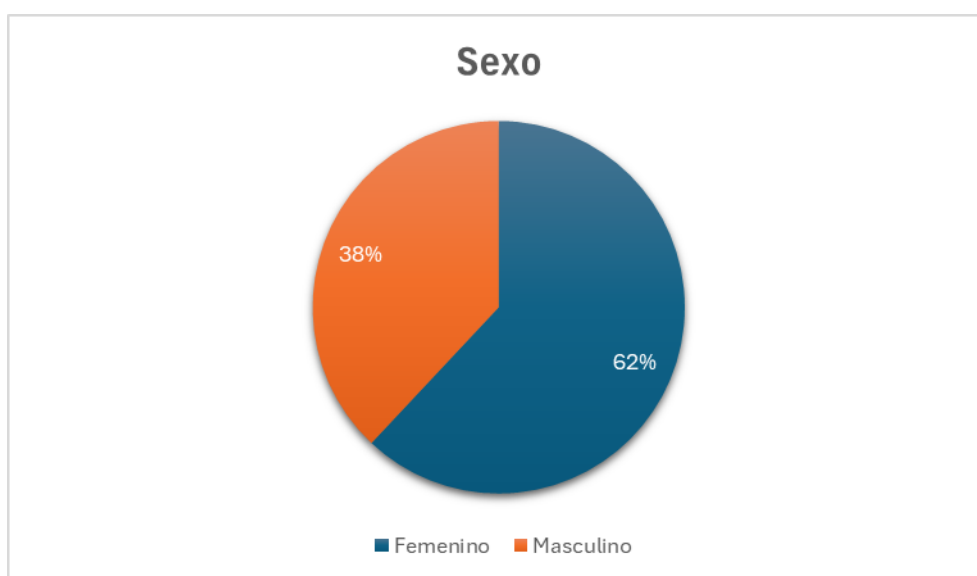
La encuesta se llevó a cabo en la región de **San Francisco**, que cuenta actualmente con aproximadamente **238 habitantes**. El levantamiento de datos se realizó específicamente en el **Parque Omar**, donde se encuestó a **50 padres y tutores**, lo que representa alrededor del **0.099 %** de la población total del corregimiento.

La elección de este lugar se debió a su carácter de centro recreativo concurrido por familias, lo que facilitó el acceso a la población objetivo. A continuación, se presentan las gráficas ilustrativas que resumen los principales resultados obtenidos.

Cuadro 1 – Pregunta 1

Sexo de los encuestados

	Femenino		Masculino		Total	
Valor	No.	%	No.	%	Cantidad	Porcentaje
Cantidad	31	62.00%	19	38.00%	50	100.00%



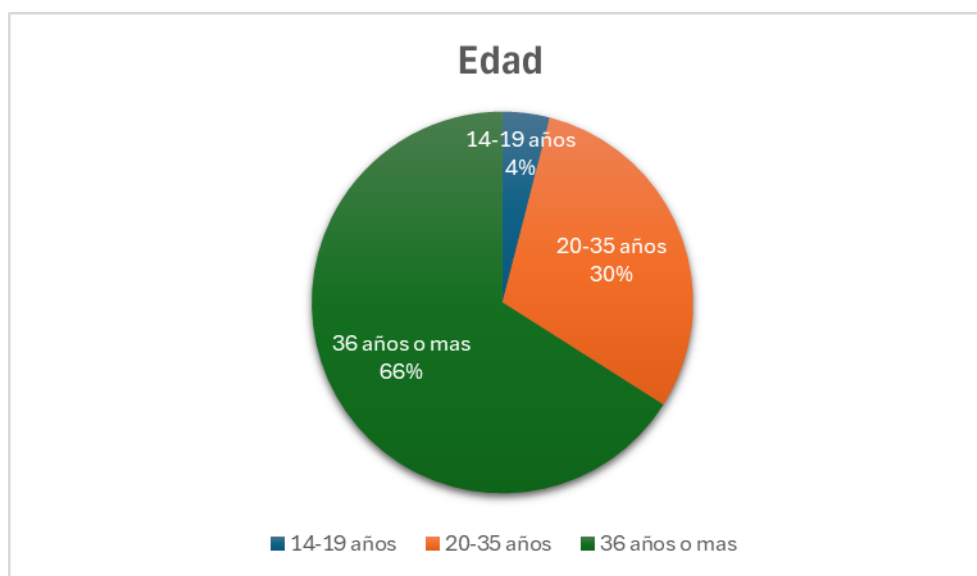
Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 62% pertenece al sexo femenino, y el 38% pertenece al sexo masculino.

Cuadro 2 – Pregunta 2

Edad de los encuestados

Valor	14-19 años		20-35 años		36 años o mas		Total	
	No.	%	No.	%	No.	%	Numero	Porcentaje
Cantidad	2	4.00%	15	30.00%	33	66.00%	50	100.00%



Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 66% pertenecen a las edades de 36 años o más, el 30% pertenecen a las edades de 20-35 años y el 4% pertenecen a las edades de 14-19 años.

Cuadro 3 – Pregunta 3

Relación con el niño/niña

Valor	Padre		Madre		Tutor		Total	
	No.	%	No.	%	No.	%	Numero	Porcentaje
Cantidad	13	26.00%	28	56.00%	9	18.00%	50	100.00%



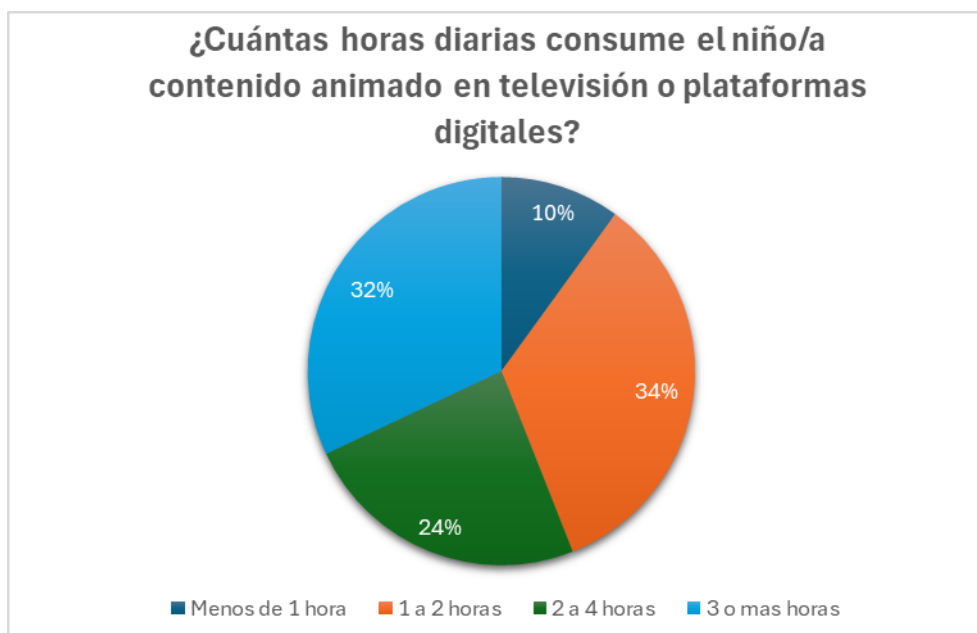
Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 56% son Madres, el 26% son padres y el 18% son Tutores.

Cuadro 4 – Pregunta 4

¿Cuántas horas diarias consume el niño/a contenido animado en televisión o plataformas digitales?

	Menos de 1 hora		1 a 2 horas		2 a 4 horas		3 o más horas		Total	
Valor	No.	%	No.	%	No.	%	No.	%	Cantidad	Porcentaje
Cantidad	5	10.00%	17	34.00%	12	24.00%	16	32.00%	50	100.00%



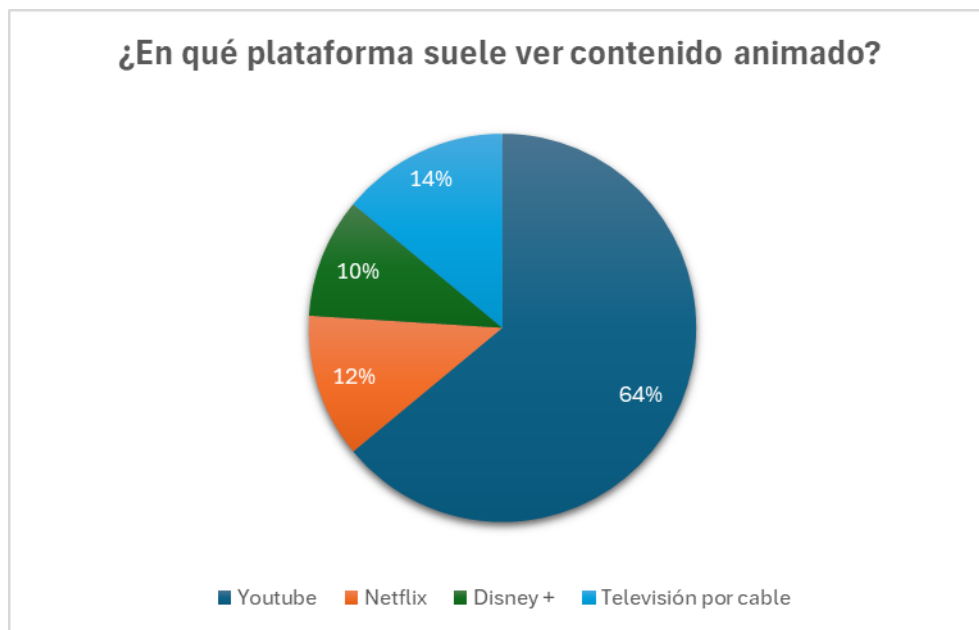
Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 34% consume 1 a 2 horas de contenido animado, el 32% consumen de 3 o más horas, el 24% consume de 2 a 4 horas y el 10% consume menos de una hora de contenido animado.

Cuadro 5 – Pregunta 5

¿En qué plataforma suele ver contenido animado?

	YouTube		Netflix		Disney +		Televisión por cable		Total	
	valor	No.	%	No.	%	No.	%	No.	%	Cantidad
Cantidad	32	64.00%	6	12.00%	5	10.00%	7	14.00%	50	100.00%



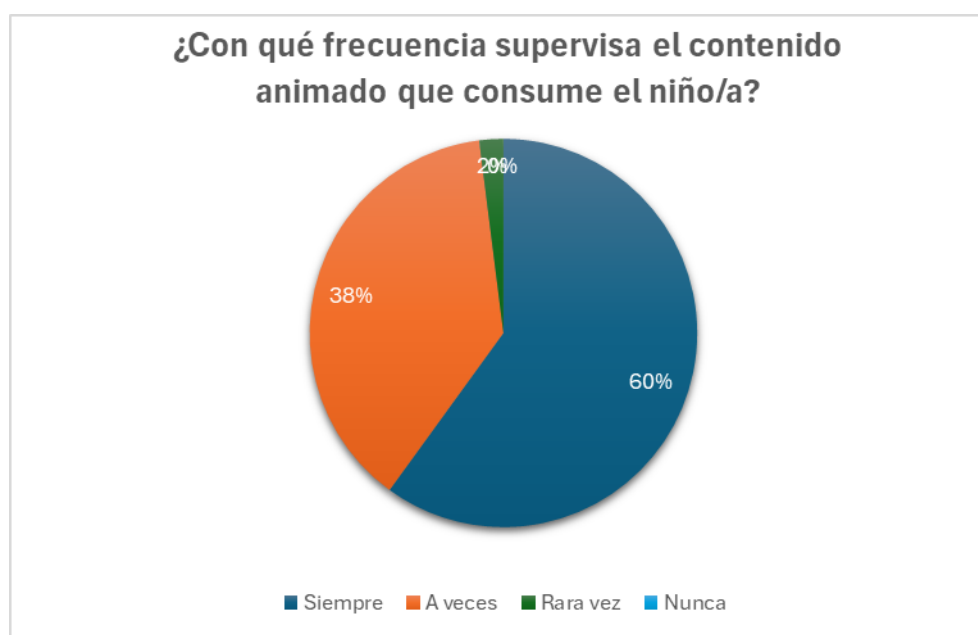
Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 64% suele ver contenido en YouTube, el 10% en Disney+, el 12% en Netflix, y el 14% en Televisión por cable.

Cuadro 6 – Pregunta 6

¿Con qué frecuencia supervisa el contenido animado que consume el niño/a?

	Siempre		A veces		Rara vez		Nunca		Total	
Valor	No.	%	No.	%	No.	%	No.	%	Cantidad	Porcentaje
Cantidad	30	60.00%	19	38.00%	1	2.00%	0	0.00%	50	100.00%



Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 60% supervisa siempre el contenido animado que consume el niño, el 38% a veces supervisa el contenido que ve el niño, y el 2% rara vez supervisa el contenido animado que ve el niño.

Cuadro 7 – Pregunta 7

¿Qué tipo de contenido animado prefiere el niño/a?

	Aventuras y Fantasía		Humor y Comedia		Contenido Educativo		Superhéroes y acción		Total	
Valor	No.	%	No.	%	No.	%	No.	%	Cantidad	Porcentaje
Cantidad	19	38.00%	11	22.00%	11	22.00%	9	18.00%	50	100.00%



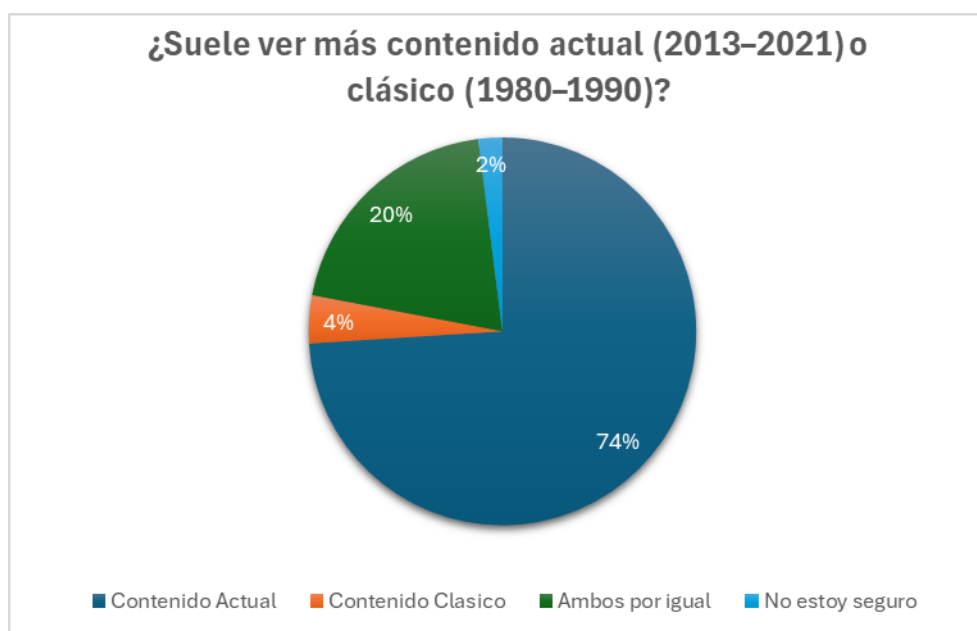
Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 38% de los niños prefieren el contenido animado de aventuras y fantasía, el 22% prefieren el Contenido educativo, el 18% prefiere el contenido de Superhéroes y acción, y el 22% prefieren el contenido de Humor y comedia.

Cuadro 8 – Pregunta 8

¿Suele ver más contenido actual (2013–2021) o clásico (1980–1990)?

	Contenido Actual		Contenido Clásico		Ambos por igual		No estoy seguro		Total	
	Valor	No.	%	No.	%	No.	%	No.	%	Cantidad
Cantidad	37	74.00%	2	4.00%	10	20.00%	1	2.00%	50	100.00%



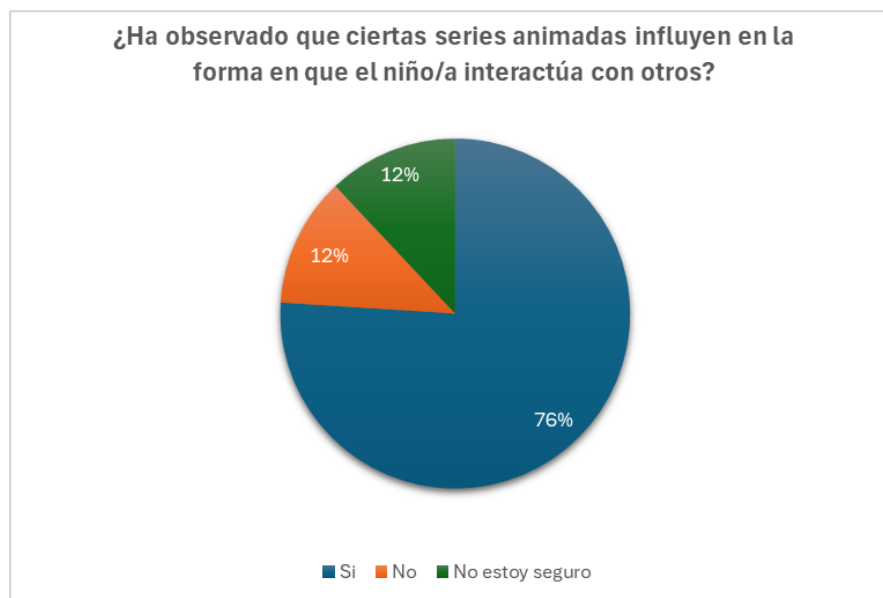
Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 74% de los niños prefieren el contenido animado Actual, el 20% consumen ambos contenidos animados por igual, el 4% prefiere el contenido Clásico, y el 2% No están seguros del contenido animado que consumen.

Cuadro 9 – Pregunta 9

¿Ha observado que ciertas series animadas influyen en la forma en que el niño/a interactúa con otros?

	Si		No		No estoy seguro		Total	
Valor	No.	%	No.	%	No.	%	Cantidad	Porcentaje
Cantidad	38	76.00%	6	12.00%	6	12.00%	50	100.00%



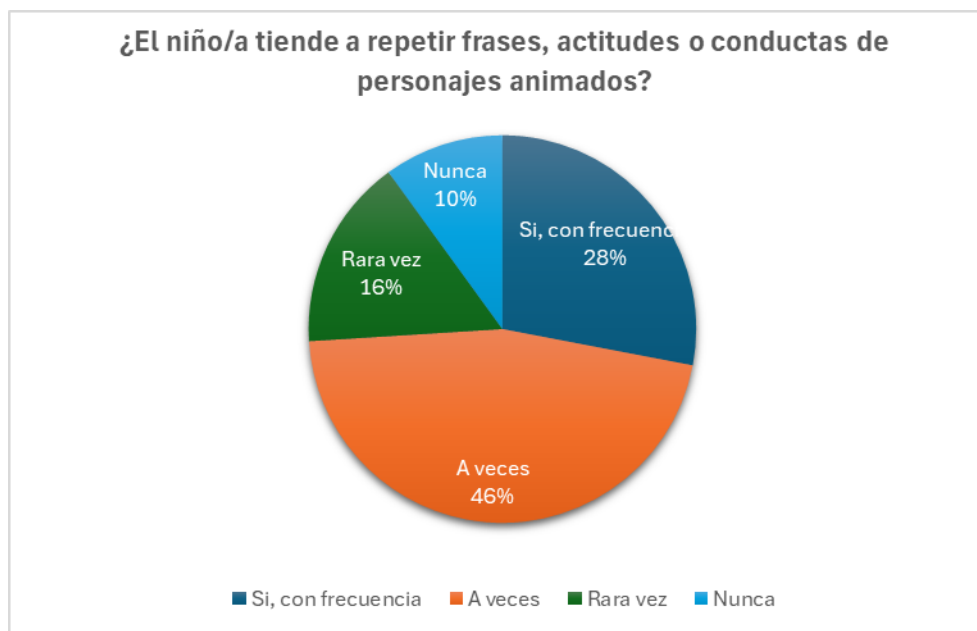
Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 76% ha observado la influencia en las series animadas en la forma de interactuar de su niño con los demás. El 12% no ha observado estas influencias, y el 12% No está seguro de haber visto estas influencias en sus hijos.

Cuadro 10 – Pregunta 10

¿El niño/a tiende a repetir frases, actitudes o conductas de personajes animados?

valor	Si, con frecuencia		A veces		Rara vez		Nunca		Total	
	No.	%	No.	%	No.	%	No.	%	Cantidad	Porcentaje
Cantidad	14	28.00%	23	46.00%	8	16.00%	5	10.00%	50	100.00%



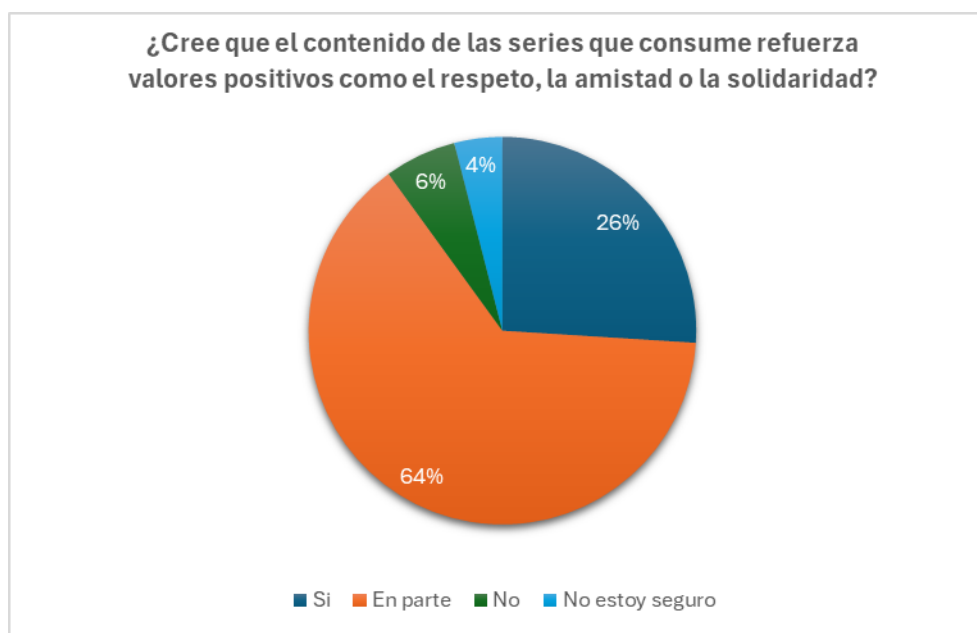
Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 46% a observado a veces como sus niños tienden a repetir frases y actitudes de personajes animados, el 16% Rara vez a notado estas conductas, el 28% ha notado estas conductas con frecuencia, y el 10% Nunca las ha observado.

Cuadro 11 – Pregunta 11

¿Cree que el contenido de las series que consume refuerza valores positivos como el respeto, la amistad o la solidaridad?

	Si		En parte		No		No estoy seguro		Total	
Valor	No.	%	No.	%	No.	%	No.	%	Cantidad	Porcentaje
Cantidad	13	26.00%	32	64.00%	3	6.00%	2	4.00%	50	100.00%



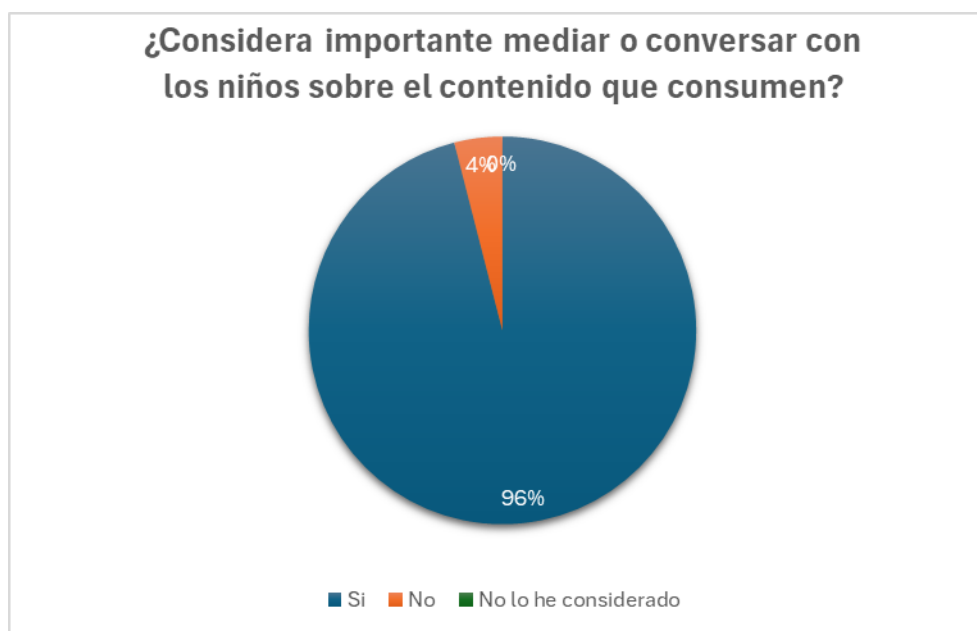
Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 64% Considera en parte que el contenido animado refuerza los valores positivos en los niños, el 26% considera que, Si refuerza los valores en los niños, el 6% Considera que No es un refuerzo positivo, y el 4% no se encuentra seguro de si es un refuerzo positivo en los niños.

Cuadro 12 – Pregunta 12

¿Considera importante mediar o conversar con los niños sobre el contenido que consumen?

Valor	Si		No		No lo he considerado		Total	
	No.	%	No.	%	No.	%	Cantidad	Porcentaje
Cantidad	48	96.00%	2	4.00%	0	0.00%	50	100.00%



Fuente: encuesta aplicada por la autora.

Análisis: De 50 personas encuestadas, el 96% considera que, si es importante hablar con los niños sobre el contenido que consumen, mientras que el 4% Considera que no es necesario hablar con los niños sobre el contenido que consumen.

3.1.2. De las Entrevistas

Para este estudio entrevistamos a la especialista en Psicología **Keren Arboleda**, a quien le aplicamos un cuestionario de ocho preguntas para conocer su opinión con respecto al tema de la investigación. A continuación, compartimos las preguntas y sus respuestas:

Respuestas a las preguntas por parte del entrevistado:

1. ¿Considera usted que los contenidos audiovisuales, como las series animadas, pueden influir en el desarrollo social de los niños? ¿De qué forma?

R: Sí, considero que puede influir cuando no hay supervisión adecuada por parte del cuidador (entendiéndose mamá, papá, abuelos, etc.) Una cosa es ver pantallas cierto tiempo y otra es depender de ellas... El desarrollo social se da en la sociedad no en pantallas.

2. ¿Desde su experiencia, qué habilidades sociales afectan a los niños por el consumo frecuente de caricaturas?

R: La capacidad para pensar, expresar, crear, se les dificulta en la Imaginación.

3. ¿Cree que existe una diferencia entre el tipo de valores que transmitían las series animadas antiguas y las actuales?

R: Sí, como todo hay cosas buenas y malas, pero considero que a pesar de que eran Incluso un poco más crudas que ahora, los valores y el aprendizaje si era diferente, también no había tanto acceso a ciertas series.

4. ¿Ha notado en su trabajo con niños comportamientos o actitudes influenciados por personajes de televisión o caricaturas?

R: Si, es bastante común que los niños experimenten o imiten, no porque hay un cambio de Identidad ni nada, pero si pudiera decir que es reflejo de cómo se sienten y algunas faltas que tienen dentro del hogar.

5. ¿Considera que la representación de temas sociales actuales (como diversidad, inclusión o familia) en series modernas puede ser beneficiosa para los niños? ¿Hay algún riesgo?

R: Creo que cada cosa tiene su tiempo, en niños hay que dejarlos ser, sin imponer "Inclusión" que viene de los principios de cada cuidador. Pero sí, la diversidad puedes ser beneficiosa, es un riesgo sí no hay quien guíe los pasos de aquel niño.

6. ¿Qué papel cree que deben tener los padres o docentes en el consumo de series animadas por parte de los niños?

R: El padre debe estar dispuesto a que si le brindo pantallas puede haber dudas y debo saber responderlas. El docente más que todo actualizado de lo que está pasando no sólo porque capta más su atención sino porque puede ver que hay mucho en ese niño que puede mostrar a través de lo que ve.

7. ¿En su opinión, sería recomendable que los niños vean contenido animado sin supervisión adulta?

R: La verdad no, son sumamente entretenidos, pero tienen trasfondos muy fuertes.

8. ¿Qué mensaje les envía a los padres de familia a la hora de seleccionar una serie animada para sus hijos?

R: Que se tomen el tiempo de ser padres, sus hijos no pidieron nacer. Y sería bueno que ese deseo de ser padre se vea reflejado hasta en lo que ven sus hijos. ¿Que existe de todo? Sí, pero no por eso hay que consumir todo.

En conclusión, los padres deben presentar mayor atención al contenido que consumen sus hijos. Aunque las caricaturas antiguas presentan mensajes más crudos que las actuales, ambas pueden influir en el desarrollo social infantil. Por ello, es

fundamental que los padres supervisen y acompañen a sus hijos al verlas, explicar lo que consideren apropiado.

3.1.3. De las observaciones

Las observaciones metodológicas centradas en el análisis comparativo de series animadas de los periodos **1980–1990 y 2013–2021** revelaron diferencias sustanciales en términos de narrativa, diseño de personajes, estructura de conflictos y resolución de problemas.

En las series antiguas, se observó un mayor uso de la violencia cómica, estereotipos de género y roles fijos, mientras que las series modernas integran valores como la inclusión, la colaboración, el respeto a la diversidad y el manejo emocional. Además, se destaca una evolución técnica en la animación digital que permite una representación más rica y atractiva, lo cual influye directamente en la atención y la identificación del espectador con los personajes.

Estas observaciones respaldan la hipótesis de que el contenido audiovisual infantil, especialmente cuando está bien estructurado y con fines educativos o sociales, puede ser una herramienta positiva en el desarrollo social de los niños, aunque el impacto final dependerá en gran medida del contexto familiar, escolar y cultural del niño.

Capítulo 4

Presentación y Desarrollo de la Propuesta

4.1. Referencias Generales

Las siguientes fuentes respaldan teóricamente esta propuesta, ya que abordan temas clave como el impacto de los medios en la infancia, la conducta social, y el contenido de las caricaturas.

- Gentile, D. A. (2014). *Media violence and children*.
- Bandura, A. (1960). Experimento del muñeco Bobo.
- Thompson, T. & Zerbinos, E. (1995). *Gender roles in animated cartoons*.
- Lowery, T. L. (2023) *The impact of digital technology on children's social interaction: A literature review*.

Se han elegido por su relevancia académica y por aportar fundamentos sólidos para entender cómo las series animadas pueden influir en el desarrollo social de los niños.

4.2. Análisis de los Costos de implantación

Recurso	Cantidad	Costo unitario	Costo total
Certificados de participación	50	\$1.50	\$75.00
Impresión de guías	150	\$0.25	\$37.50
Impresión de afiches (Panfletos publicitarios)	150	\$0.25	\$37.50
Encuestas impresas de retroalimentación	150	\$0.25	\$75.00
Alquiler de salón (3 días)	1	\$150.00 (Alquiler por día)	\$450.00
Refrigerios	50	\$1.50	\$75.00
Alquiler de Proyector y pantalla	1	\$85.00	\$85.00
Promoción redes	3 (Numero de publicaciones)	\$50.00	\$150.00
Promoción en espacios públicos	150	\$1.00	\$150.00

(Folletos publicitarios)			
Especialista en contenidos audiovisuales infantiles	2 especialistas	\$90.00	\$180.00
Personal logístico	3	\$20.00	\$60.00
Sillas	50	\$5.00	\$250.00
Mesas	2	\$7.00	\$14.00
Bocinas	2	\$60.00	\$120.00
Micrófono	1	\$25.00	\$25.00
Total estimado			\$1,784.00

4.3. Análisis de los beneficios de Implantación

- **Impacto formativo directo:** Al menos 50 padres, madres y tutores recibirán orientación útil y clara sobre cómo elegir contenidos animados adecuados para sus hijos, considerando su desarrollo social y valores positivos.
- **Fortalecimiento del vínculo familiar:** El taller fomenta el diálogo entre adultos y niños sobre lo que ven en pantalla, lo que puede mejorar la convivencia, la comunicación y el acompañamiento crítico en el entorno familiar.

- **Conciencia crítica del consumo audiovisual:** Se busca que los participantes desarrollen herramientas para identificar estereotipos negativos, contenidos inapropiados o mensajes confusos, promoviendo un consumo más responsable.
- **Participación de especialistas:** Contar con expertos en contenido infantil añade validez profesional y profundidad a la orientación brindada, permitiendo responder dudas específicas de los participantes.
- **Alto valor replicable:** La experiencia puede replicarse en otras comunidades o instituciones educativas, utilizando el mismo formato y materiales, lo cual extiende su impacto.
- **Uso eficiente de recursos:** El uso racional del presupuesto optimiza los costos sin sacrificar calidad, logrando un excelente equilibrio entre inversión y beneficio.

4.4. Presentación de la propuesta

En la actualidad, el consumo de series animadas por parte de niños y niñas se ha convertido en una práctica cotidiana, especialmente entre aquellos que tienen acceso a plataformas digitales. Sin embargo, no todo contenido animado es beneficioso para el desarrollo social y emocional de los menores. Existen diferencias significativas entre las

producciones animadas de décadas pasadas (como las de **1980-1990**) y las actuales (**2013-2021**), tanto en sus mensajes como en su estilo narrativo y visual.

Con base en los resultados de la presente investigación, se propone el taller **“Entre risas y valores: cómo elegir series animadas que aporten al desarrollo social de tus hijos”**, dirigido a padres, madres y tutores de niños entre **10 y 12 años**. Este taller busca proporcionar herramientas prácticas y reflexivas que les permitan seleccionar contenido animado adecuado, identificando los elementos que contribuyen positivamente al desarrollo social, sin dejar de lado el entretenimiento.

A través de actividades dinámicas, análisis de fragmentos de series y espacios de diálogo, los asistentes podrán reconocer el impacto que las series animadas pueden tener en la conducta, lenguaje, empatía y relaciones interpersonales de los menores. Además, se fomentará una participación activa de los adultos en el acompañamiento audiovisual de sus hijos, promoviendo una mediación consciente y crítica ante los medios digitales.

4.4.1. Marco Teórico Aplicado a la Propuesta

La presente propuesta se sustenta en un conjunto de teorías y estudios que abordan la influencia de los medios digitales y los contenidos animados en el desarrollo social infantil.

Teoría del Aprendizaje Social (Albert Bandura)

A través del experimento del muñeco Bobo, Bandura demostró que los niños aprenden conductas observando modelos, especialmente si estos son atractivos o reforzados positivamente.

Socialización Mediada (*Gentile, D. A*)

Sus investigaciones sobre los medios de comunicación destacan cómo el contenido audiovisual puede fomentar conductas pro sociales o agresivas en la infancia, dependiendo del tipo de exposición y la mediación adulta. Esto refuerza la necesidad de orientar a los padres sobre qué tipo de contenido es adecuado.

Representaciones de género en la animación infantil (*Thompson y Zerbinos*)

Estudiaron los roles de género en las caricaturas animadas, evidenciando la presencia de estereotipos que pueden influir en la percepción que los niños y niñas tienen de sí mismos y de los demás. Esta perspectiva es clave para identificar mensajes que refuercen valores de equidad y respeto.

Impacto de lo digital en la interacción social infantil (*Lowery, T. L*)

En su revisión sobre el impacto de la tecnología digital en la interacción social infantil, se concluye que el uso excesivo de medios digitales puede limitar las habilidades sociales si no se acompaña de una mediación adecuada. Esto justifica la importancia de fomentar un consumo audiovisual consciente y guiado por los adultos.

4.4.2. Diseño y Análisis de la Propuesta

- **Propuesta:** Taller: Entre risas y valores: cómo elegir series animadas que aporten al desarrollo social de tus hijos.
- **Modalidad:** Presencial.
- **Duración:** 3 sesiones de 3 horas. (Durante 3 días)
- **Contenidos:**

Sesión 1: Evolución de la narrativa de la animación infantil, su calidad y estilo visual. (1980–1990 a 2013-2021)

Sesión 2: Herramientas para guiar el consumo audiovisual en las series animadas infantiles.

Sesión 3: Analizar mensajes de las series animadas y como comunicarlas a los niños.

- **Estrategias**

1. Análisis de fragmentos de series animadas antiguas y modernas

Se proyectarán breves escenas de series de ambas épocas y se guiará una reflexión para identificar diferencias en valores, lenguaje y ritmo narrativo.

2. Análisis de los mensajes de episodios de las series animadas

Tras ver un fragmento, se realizará una lluvia de ideas sobre los mensajes transmitidos, guiados por preguntas clave como: ¿Qué se aprende? ¿Qué valores se refuerzan?

3. Comparar el estilo visual de las series animadas y cómo afecta la retención de los niños

Se mostrarán imágenes de diferentes estilos visuales y se hará una dinámica de memoria para evidenciar cómo el diseño puede afectar la atención infantil.

4. Analizar los comportamientos de los personajes protagónicos y sus influencias

A través de ejemplos de conductas animadas, se invitará a los padres a asociarlas con posibles imitaciones en sus hijos, promoviendo el análisis de los modelos de conducta.

5. Concientizar a los padres de la importancia del contenido audiovisual que consumen sus hijos

Se compartirá un testimonio reflexivo y se entregará una ficha de compromiso para que los padres adopten una acción concreta en casa sobre el acompañamiento audiovisual.

4.4.3. Mecanismos para la implantación de la propuesta

Es importante tomar en cuenta los siguientes mecanismos a fin de lograr que se concrete de forma óptima el proyecto.

- **Convocatorias:** El proyecto busca una audiencia compuesta en su totalidad por padres y tutores de niños entre **10 a 12 años** quienes estén interesados en el cómo sus hijos consumen el contenido audiovisual.

- **Coordinación:** El evento estará organizado en su mayoría por el personal logístico, contando con la participación de expertos en psicología infantil, conocedores de la materia.
- **Inscripción:** Las inscripciones serán hechas vía virtual mediante la plataforma de *Google Forms*.
- **Divulgación:** El evento será promocionado en redes sociales como Facebook e Instagram, al igual que en espacios públicos mediante folletos que brinden detalles del taller y sus fechas respectivas.

4.5. Cronograma de Actividades

Semana 1	Diseño de material publicitario y guías para padres y tutores.
Semana 2 y 4	Promoción vía redes sociales y espacios públicos a través de folletos informativos.
	Apertura de inscripciones vía Google forms.
Semana 5	Alquiler del local.
	Alquiler de bienes muebles.
	Preparación Logística. (Traslado de bienes muebles y refrigerios)
Semana 6	Día 1 Aplicación del taller presencial.
	Recopilación de encuestas post taller.

	Día 2 Aplicación del taller presencial. Recopilación de encuestas post taller.
	Día 3 Aplicación del taller presencial. Recopilación de encuestas post taller.
Semana 7	Análisis de los resultados y redacción de informe.
Semana 8	Presentación final del informe de la propuesta.

Capítulo 5

Conclusiones

Conclusión

Al analizar las caricaturas de las décadas de **1980 y 1990** en comparación con las series animadas actuales, se evidencian cambios significativos en el tono, el estilo narrativo y los enfoques pedagógicos. Las caricaturas antiguas, muchas veces marcadas por tramas de acción, heroísmo exagerado y enfrentamientos entre el bien y el mal como se observa en **Chicas Superpoderosas, ThunderCats o tortugas ninjas**, transmitían valores de valentía, justicia y amistad a través de narrativas más rígidas y unidireccionales.

En contraste, las caricaturas modernas como **Bluey, Pocoyó o Steven Universe** adoptan una estética más llamativa y un tono más suave, priorizando la emocionalidad cotidiana, la empatía, el juego y el descubrimiento personal como herramientas para el aprendizaje.

Pese a estas diferencias superficiales, existe un hilo común que une a ambas épocas: el interés por ofrecer contenidos con un propósito educativo y social. Tanto ayer como hoy, las caricaturas funcionan como espejos culturales que influyen en la formación de valores, conductas y percepciones en los niños. Por ello, es fundamental que los padres adopten una postura activa y crítica frente al contenido que consumen sus hijos.

No se trata solo de restringir o permitir, sino de acompañar, dialogar y contextualizar los mensajes, fomentando así un consumo más consciente y formativo. La mediación adulta es clave para que las enseñanzas, ya sean envueltas en combates épicos o en juegos cotidianos, se traduzcan en aprendizajes significativos para el desarrollo infantil.

Recomendaciones

Se recomienda a los padres, madres y tutores mantener una supervisión activa y constante sobre el contenido audiovisual que consumen sus hijos. Aunque las caricaturas de décadas pasadas suelen caracterizarse por un estilo de animación más dinámico y con una saturación cromática intensa, en contraste con las producciones actuales, que tienden a presentar un diseño más estilizado y pulido, las diferencias no solo se limitan al aspecto visual, sino que también se reflejan en el tipo y la forma de los mensajes transmitidos.

En las producciones de épocas anteriores, los mensajes eran generalmente más directos e incluso, en ocasiones, crudos o explícitos (como en ***Capitán Planeta y los Planetarios***), mientras que las series contemporáneas suelen abordar los temas con mayor sutileza y matices, promoviendo la reflexión (por ejemplo, ***Steven Universe***).

En ambos contextos, es esencial que los adultos acompañen y contextualicen el contenido visualizado, facilitando la comprensión de los mensajes y fomentando una interpretación crítica y reflexiva por parte de los niños. Además, se recomienda prestar especial atención a la estimulación visual recibida, evitando la sobreexposición a colores intensos y a formatos audiovisuales extremadamente dinámicos y fragmentados, ya que esto podría repercutir negativamente en la capacidad de atención, concentración y retención de información de los menores.

Finalmente, se sugiere promover espacios de diálogo familiar que permitan a los niños expresar sus percepciones y emociones respecto a las series que consumen, fortaleciendo así su desarrollo social y emocional de manera equilibrada y saludable.

Bibliografía

- ABC Kids. (2020). Bluey: Helping kids grow through play. Australian Broadcasting Corporation. <https://www.abc.net.au/abckids/shows/bluey>
- ABC Kids. (2020). Bluey: Parent information guide. Australian Broadcasting Corporation.
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (AACAP). (2024, mayo). Children and watching TV. Facts for Families No. 54. https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx
- American Academy of Pediatrics (AAP). (2016). Media and young minds. Pediatrics, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Anderson, M. (2019). Mobile technology and home broadband 2019. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2019/06/13/mobile-technology-and-home-broadband-2019/>
- Anderson, M. (2019). YouTube and kids: How kids use the platform. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org>
- Archyde. (s.f.). Cartoons & kids: A psychologist's view. <https://www.archyde.com/cartoons-kids-a-psychologists-view/>
- Atlantis University. (2023). Las caricaturas en la educación infantil. https://atlantisuniversity.edu/es/au_blog/caricaturas-educacion-infantil/

- Bandura, A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 575–582. <https://doi.org/10.1037/h0045925>
- Billabong High International School Blog. (s.f.). Cartoon characters: Their effects on children. <https://www.billabonghighschool.com/blogs/cartoon-characters-their-effects-on-children/>
- CartoonistBlog. (2021). The influence of childhood cartoons on personality. <https://www.cartoonistblog.com/2021/06/the-influence-of-childhood-cartoons-on.html>
- CartoonVibe. (s.f.). How cartoons shape children, the good and the bad. <https://cartoonvibe.com/how-cartoons-shape-children/>
- Common Sense Media. (2019). The Common Sense census: Media use by tweens and teens, 2019. <https://www.commonsensemedia.org>
- European Proceedings. (2019). Impact of cartoons on children’s language, emotional intelligence. <https://www.europeanproceedings.com/article/10.15405/epsbs.2019.08.03.108>
- Fatemeh Nazardokht. (2023). The impact of cartoons and character design on children and adolescents. <https://nazardokht.ir/the-impact-of-cartoons-and-character-design-on-children-and-adolescents/>
- FirstCry Parenting. (s.f.). Positive & negative effects of watching cartoons on child behaviour & development. <https://parenting.firstcry.com/articles/positive-and-negative-effects-of-cartoons-on-child-behaviour-and-development/>

- Furniss, M. (2009). *Art in motion: Animation aesthetics* (2nd ed.). Indiana University Press.
- Gentile, D. A. (2014). *Media violence and children: A complete guide for parents and professionals* (2nd ed.). Praeger.
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood. *Developmental Psychology*, 39(2), 201–221. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.39.2.201>
- Instituto Europeo de Psicología Positiva (IEPP). (2023). Experimento del muñeco Bobo, aprendemos por imitación. <https://www.iepp.es/experimento-muneco-bobo/>
- Lemish, D. (2015). *Children and media: A global perspective*. Wiley Blackwell.
- Lemish, D. (2015). *Children and media: A global perspective*. Wiley-Blackwell.
- National Library of Medicine (NIH). (2023, junio). Effects of excessive screen time on child development: An updated review and strategies for management. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10353947/>
- Neuro-Class. (2024). Bluey: Más que un programa infantil. <https://neuro-class.com/bluey-mas-que-un-programa-infantil/>
- NWIOT. (2024). Cartoon design: Is it a hero or villain for your child? <https://nwiot.org/cartoon-design-good-or-bad-for-your-child/>
- OtakuAni. (s.f.). The impact of cartoons on children's development. <https://www.otakuani.com/cartoon/the-impact-of-cartoons-on-childrens-development/>

- Pérez, S., & Álvarez, R. (2018). La influencia de las caricaturas japonesas en las dinámicas escolares. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 48(1), 105–122.
- Powerpuff Girls Wiki. (s.f.). Buttercrush. Fandom. <https://powerpuffgirls.fandom.com/wiki/Buttercrush>
- Powerpuff Girls Wiki. (s.f.). Buttercrush (episodio). Recuperado el 15 de julio de 2025, de <https://powerpuffgirls.fandom.com>
- ResearchGate. (2020). Los programas infantiles de televisión y su consumo en diferido en España. https://www.researchgate.net/publication/338332837_Los_programas_infantiles_de_television_y_su_consumo_en_diferido_en_Espana
- Rideout, V. (2014). Learning at home: Families' educational media use in America. The Joan Ganz Cooney Center. <https://joanganzcooneycenter.org>
- Rideout, V. J. (2014). Learning at home: Families' educational media use in America. Joan Ganz Cooney Center.
- Steven Universe Wiki. (2016, junio 28). *Solos en el mar*. En *Educación consciente*. Fandom. https://steven-universe.fandom.com/es/wiki/Solos_en_el_Mar
- Steven Universe Wiki. (2017, agosto 25). *Educación consciente*. Fandom. https://steven-universe.fandom.com/es/wiki/Educaci%C3%B3n_Consciente
- Thompson, T. L., & Zerbinos, E. (1995). Gender roles in animated cartoons: Has the picture changed in 20 years? *Sex Roles*, 32(9–10), 651–673. <https://doi.org/10.1007/BF01544217>

- Thompson, T. L., & Zerbinos, E. (1997). Television cartoons: Do children notice it's a boy's world? *Sex Roles*, 37(5–6), 415–432.
<https://doi.org/10.1023/A:1025657508010>
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). *The narcissism epidemic: Living in the age of entitlement*. Atria Books.
- UNICEF. (2017). *The impact of media on children: A UNICEF perspective*.
<https://www.unicef.org>
- UNICEF. (2017). *The state of the world's children 2017: Children in a digital world*.
<https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2017>
- UNICEF. (2021). *Impact of COVID-19 on children*.
<https://www.unicef.org/coronavirus/covid-19>

Anexos

Universidad Latina de Panamá
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Licenciatura en Animación Digital

Instrumento 1

Encuesta

La presente encuesta tiene como objetivo recoger información para realizar un análisis comparativo de la evolución de la animación digital en series infantiles en las épocas de 1980-1990 y 2013-2021 y su efecto en el desarrollo social de niños entre 10 y 12 años.

Instrucciones: Marque con un gancho las respuestas cerradas y responda objetivamente las respuestas abiertas.

1. Sexo:

F ____

M ____

2. Edad:

_____ Entre 14-19 años

_____ Entre 20-35 años

_____ Entre 36 años o más

3. Relación con el niño/a:

Padre Madre Docente

4. ¿Cuántas horas diarias consume el niño/a contenido animado en televisión o plataformas digitales?

Menos de 1 hora

1 a 2 horas

2 a 3 horas

Más de 3 horas

5. ¿En qué plataforma suele ver contenido animado? (puede marcar más de una)

YouTube

- Netflix
- Disney+
- Televisión por cable

6. ¿Con qué frecuencia supervisa el contenido animado que consume el niño/a?

- Siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

7. ¿Qué tipo de contenido animado prefiere el niño/a?

- Aventuras y fantasía
- Humor y comedia
- Contenido educativo
- Superhéroes y acción

8. ¿Suele ver más contenido actual (2013–2021) o clásico (1980–1990)?

- Contenido actual
- Contenido clásico
- Ambos por igual
- No estoy seguro

9. ¿Ha observado que ciertas series animadas influyen en la forma en que el niño/a interactúa con otros?

- Sí
- No
- No estoy seguro

10. ¿El niño/a tiende a repetir frases, actitudes o conductas de personajes animados?

- Sí, con frecuencia
- A veces
- Rara vez

Nunca

11. ¿Cree que el contenido de las series que consume refuerza valores positivos como el respeto, la amistad o la solidaridad?

Sí

En parte

No

No estoy seguro

12. ¿Considera importante mediar o conversar con los niños sobre el contenido que consumen?

Sí

No

No lo he considerado

Encuesta realizada para la investigación

ANEXOS

Serie de los años 90: *Las Chicas Superpoderosas (The Powerpuff Girls 1998)*.

Episodio: *Bellota se Enamora* – Temporada 4, Episodio 4.



Anexo 2. Serie contemporánea: *Steven Universe (2013)*. Episodio: *Solos en el Mar* – Temporada 3, Episodio 15.



Anexo 3. Serie contemporánea: **Steven Universe (2013)**. Episodio: **Educación Consciente** – Temporada 4, Episodio 4.



Anexo 4: Serie contemporánea: **Bluey (2018)**



Anexo 5: Serie de los años 80: *Tortugas Ninjas (Teenage Mutant Ninja Turtles*
1987).





Panamá, 14 de agosto de 2025

Señores

UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ

E. S. D.

Autoridades

*La suscrita notifica haber revisado por solicitud de la estudiante **ILEANA ALDEANO HILTON**, con cédula de identidad personal número **8-996-1061**, el **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN “ANÁLISIS COMPARATIVO DE ANIMACIÓN DIGITAL EN SERIES INFANTILES EN LA DÉCADA DE 1980-1990 Y 2013-2021, Y SU EFECTO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS”**, el cual cumple satisfactoriamente con todos los requisitos formales de ortografía y de redacción exigidos por el idioma español.*

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Gloria P. de Ochys'. The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

Gloria P. de Ochys
C.I.P. 9-68-965
Corrección y Estilo

NOTA: Este es un formato de carta para él o la profesor (a) de español que le revise el proyecto final de

0795

Su satisfacción es nuestro trabajo...

Formularios
Comerciales, S.A. TEL. 237-1685 OP. 170906 ARP

UNIVERSIDAD
LATINA de Panamá
SUMMUM DESIDERIUM SAPIENTIA

SEDE Sede Central, Panamá

FORMULARIO DE ENTREGA DE PROYECTO FINAL DE GRADUACIÓN

Nota: Llenar este formulario a máquina de escribir. Entregar este formulario junto con el Proyecto Final de Graduación y los Paz y Salvo.

Por este medio, notifico que el Proyecto

titulado Análisis comparativo de la evolución de la animación digital en series infantiles en la década de 1980-1990 y 2013-2021 y su efecto en el desarrollo social de los niños de 10 a 12 años

correspondiente al estudiante Ileana Paola Aldeano Hilton

De la carrera Animación Digital

Doy fe que he revisado y autorizado la entrega del Proyecto Final de Graduación (Documento Final), a Secretaría Académica, por reunir los requisitos y acatamientos exigidos por la Universidad Latina de Panamá y sugiere se le asigne la fecha para su defensa oral (sustentación).

Autorización del Director del Proyecto Final de Graduación:

Nombre del Profesor Director Francisco Camacho

Firma de Autorización

Teléfono 6532-7033

Autorización del Profesor responsable del Curso Proyecto Final de Graduación:

Nombre del Profesor

Firma de Autorización

Teléfono 6980-6072

En caso de revisión de un Profesor de Español

Notifico que doy fe que el documento cumple satisfactoriamente con todos los requisitos formales de ortografía y de redacción exigidos por el idioma español.

Nombre del Profesor de Español Gloria María Palacios Robles de Ochys

Autorización

Firma del Estudiante

Fecha de Entrega

Recibido por

Fecha