



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

Curso 2016/2017



**Valores y universo Disney. Análisis de las
películas galardonadas con los premios
Óscar desde el punto de vista de su
influencia educativa**

María Moreno Sánchez

Trabajo Final de Grado

Grado de Educación Infantil

Investigación Educativa

Facultad Ciencias de la Educación

RESUMEN.

En este Trabajo Fin de Grado (TFG) se analiza el tratamiento de los valores en diversas películas Disney, en concreto, en las que han sido galardonadas con el Premio Óscar de la Academia de Hollywood a lo largo del siglo XXI. Los valores como la igualdad, el amor, la libertad, la empatía, la responsabilidad y otros muchos más, son aspectos muy importantes en el aprendizaje del alumnado de Educación Infantil. Se ha analizado la aparición de estos valores a lo largo de las películas Disney seleccionadas. De esta manera podemos ver si esto influye en el alumnado de Educación Infantil y cómo, pudiendo adquirirlos como buenos o malos en función a lo que la película quiere transmitir. Podemos observar que, dependiendo del valor al que se haga referencia, aparece tanto en su forma negativa o positiva en cada una de las películas. Destacando una mayor aparición de valores positivos como el amor, la solidaridad o la responsabilidad y de valores negativos como el respeto, la tolerancia y la salud. Pudiendo llegar a influir en la educación del alumnado de Educación Infantil. El cine como género artístico y expresivo es una referencia fundamental en los primeros ciclos del proceso educativo.

PALABRAS CLAVE.

Educación Artística, Cine, Valores, Educación Infantil, Cultura Visual, Educación mediática, Disney, Pixar.

ÍNDICE

1. Introducción y justificación.....	4
2. Marco teórico.....	5
2.1. Estado de la cuestión.....	5
2.2. La referencia de Disney y Pixar.....	6
2.3. Capacidad crítica de la infancia.....	8
2.4. Los valores en el cine.....	8
3. Objetivos.....	10
3.1. Objetivos generales.....	10
3.2. Objetivos procedimentales.....	10
4. Hipótesis.....	10
5. Metodología.....	10
5.1. Marco metodológico.....	10
5.2. Justificación de la muestra.....	11
5.3. Herramientas y procedimientos.....	12
5.4. Memoria de actividades realizadas.....	16
6. Resultados del estudio.....	16
7. Discusión y conclusiones.....	22
8. Referencias bibliográficas.....	24
8.1. Otras fuentes.....	30
Anexos.....	32
Anexo 1: Fichas de análisis.....	32
Anexo 2: Personajes principales.....	127

Anexo 3: Valores más destacados en cada película.....	135
Anexo 4: Análisis de valores en películas.....	136
Anexo 5: Actividades prospectivas	145

1. Introducción y justificación

En el siglo XXI la educación mediática es imprescindible para conseguir una ciudadanía crítica, formada en valores desde los primeros ciclos educativos. Debemos ser conscientes de que en nuestra sociedad todos los niños y niñas, desde pequeños, reciben gran información a través de los medios de comunicación (Cabero, 2003, p. 5). El cine de animación es uno de los géneros artísticos y comunicacionales que más influencia ejercen en la población infantil, que se caracteriza por la creación de una serie de personajes que hacen de “modelo” para los niños/as de Educación Infantil. Dichos personajes transmiten una serie de valores, los cuales dan sentido y orientan al alumnado a formarse como individuos diferentes en una misma sociedad (Gervilla, 2002).

A lo largo de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se analizan la diversidad de valores que aparecen en las películas Disney. En concreto, en aquellos títulos que han sido galardonados en la Academia Óscar de Hollywood, en la categoría que corresponde a su género, es decir, como mejor película de animación. Esta selección muestral de 11 películas se ha realizado teniendo en cuenta la evolución de este galardón desde su puesta en marcha en la categoría de animación, que fue en 2002. Se trata, por tanto, de un recorrido por los valores que ofrece el cine contemporáneo en lo que se refiere a las películas destinadas al público infantil.

Destacamos la importancia de estas películas, puesto que son las más cercanas al alumnado de Educación Infantil que una docente puede encontrar en el aula. A la hora de analizar las películas seleccionadas, que son 11 en total, tendremos en cuenta valores relacionados con el amor, la justicia, la solidaridad, la libertad, la igualdad, la tolerancia, el respeto, la vida, la paz, la salud, la responsabilidad y la esperanza. Valores que se desarrollan a través del respeto mutuo y el diálogo interactivo (Alonso y Pereira, 2000, p. 141).

Hoy en día vivimos en una sociedad muy mediatizada, donde cualquier niño o niña puede pasar más tiempo frente a la televisión que jugando con otras personas de su misma edad. Lo que ven en la televisión les influye en su día a día y uno de los apartados de gran importancia que en ella aparecen es el cine. Las películas muestran una serie de valores y comportamientos que los niños/as adquieren como buenos o malos, en función de lo que quiera indicar el director/a de la película. El cine y los personajes que se crean en las películas pueden llegar a actuar como modelo de conducta para los más pequeños, puesto que estos ven en sus “héroes y heroínas” un ideal que quisieran alcanzar. Como maestros/as de Educación Infantil debemos de ser

conscientes de esta realidad. Además, debemos ayudar al alumnado a discernir entre lo bueno y lo malo de forma que adquieran los valores positivos que se muestran en las películas.

Este TFG responde a algunas motivaciones relacionadas con el descubrimiento de que las películas Disney analizadas, un contenido universal y presente en la infancia contemporánea, pueden llegar a influir en la educación de la población infantil a través de los valores que transmiten. Se trata de una cuestión muy importante con respecto al valor educativo (Cortina, 2000) en nuestra sociedad. Dichos valores influyen en la formación de futuros ciudadanos democráticos, libres, respetuosos, solidarios... que tendrán una repercusión en sus futuras relaciones y actividades sociales. El cine y los medios audiovisuales reflejan la realidad social, pero también la transforman, lo que los niños/as pueden considerar como “bueno” o “malo” en una película lo pueden extrapolar a la vida real. Por todo ello, es relevante el estudio del imaginario fílmico dirigido a la infancia.

2. Marco teórico

2.1. Estado de la cuestión

El cine es uno de los medios audiovisuales con el que más estudios e investigaciones han surgido a lo largo de la historia, junto con la televisión. Numerosas críticas hacia este género han surgido a lo largo de toda su historia, tanto buenas como malas, que nos muestran la gran relevancia artística y social que provoca en la sociedad (Costa, 1985; Giroux, 1996; Gubern, 1991). Uno de los múltiples objetivos que presenta el cine es aprender a mirar y analizar lo que los autores de la película quieren transmitirnos con ella (Pérez, 2010, p. 1). Por ello, el profesorado de Educación Infantil debe ser consciente de este aspecto y actuar de la mejor manera posible con respecto a dicha realidad.

El cine se ha estudiado en numerosas ocasiones para el trabajo con los niños/as en las aulas (Cruz-Díaz, 2011; Martínez-Delgado, 2016), así aparecen estudios muy diversos, desde los relacionados con el trabajo de la violencia en las aulas a través del cine (Sell, Martínez y Loscertales, 2014), hasta el aprendizaje de otra lengua basado en películas (Almécija, 2013; Arévalo, 2015; Berruezo, 2015). Por otro lado, también han aparecido estudios relacionados con el cine y los valores (Buitrago, 2016; Calderón, 2016; Ortega, Ramírez y Ortiz, 2009).

Además, en nuestro país se han realizado diversos estudios relacionados con el público español en su conjunto (Mancinas-Chávez y Nogales, 2011) y con el estudio en las diversas comunidades autónomas, siempre relacionado con el cine y el público infantil (Aularia, 2015).

Las investigaciones más recientes que se han centrado en el cine de animación, lo hacen desde el punto de vista del lenguaje y los recursos audiovisuales (Gabelas, 2007; García-Valcárcer, 2008; Martín, 2008; Martínez-Salanova, 2002) desde aspectos concretos del estudio de la representación (Parente, 2011; Plaza y Delgado, 2007; Sánchez-Biosca, 2006) y, en el marco educativo, sí es habitual que se tengan en cuenta los valores al analizar el cine infantil (Chacón, 2014; Martínez y Merlino, 2006; Pereira, 2005; Porta, 2014), siempre desde la perspectiva de educar con el cine (Almarcellas Bernardó, 2004; Amar Rodríguez, 2009; Martínez-Salanova, 2002). El cine se ha desarrollado a lo largo de los años, convirtiéndose en uno de los medios de comunicación y artísticos más importantes del siglo XXI.

2.2. La referencia de Disney y Pixar

El cine no es un arte que tenga una gran historia detrás, sino que es un arte de nuestro tiempo. Es arte y espectáculo, pero además incluye comercio e industria (Gubern, 1991, p. 11). En relación a este sentido comercial, la tradición de la productora fundada por Walt Disney representa una referencia en la captación y fidelización del público infantil, creando iconos que sobreviven a cada generación y al paso del tiempo. Sin embargo, esa narrativa porta siempre un mensaje relacionado con los valores, es decir, con un modelo de sociedad.

Dentro de la gran variedad de cine que existe en la actualidad, nos centramos en el cine de animación como el principal tipo que interesa a los niños/as de nuestra sociedad. El primer “dibujo animado” que apareció fue “Fantasmagorie” en 1908, creado por Émile Cohl, en él un elefante se iba transformando en una serie de personajes diferentes (Sadoul, 2004, p. 453). Desde ese momento hasta la actualidad, los dibujos animados han ido desarrollándose a lo largo de la historia, convirtiéndose en lo que conocemos en la actualidad. Un gran avance para la animación se dio en 1928 con la introducción del sonido en el cine (Castro y Sánchez, 1999). Un gran referente en esta industria fue Walt Disney y su compañía.

Dicha compañía fue creada por Walter Elias Disney que nació el 5 de diciembre de 1901 en Chicago, Illinois. En 1923 fundó junto con su hermano Roy en Hollywood un estudio denominado “Disney Brothers”, el cual en 1926 pasó a llamarse “Walt Disney Studio”. Su primera obra fue el famoso ratón Mickey Mouse, que en 1928 salió a la luz en su primera película (Disney, 1961). Tras esto, su fama creció creando a los amigos de dicho personaje. En 1937 salió a la luz el primer largometraje de dibujos animados de la historia, creado por dicha

compañía, “Blancanieves y los siete enanitos” (Hand, Walt Disney, 1937; Táuler, 2010). Walt Disney falleció en 1966 en Los Ángeles (Disney, 1961).

Disney ha realizado varias películas junto con Pixar a lo largo de los años. Dicha relación comenzó en el año 1986, quedó unida por completo en el año 2006 (La Monica, 2006). Este dato es de gran relevancia para el desarrollo de este TFG, puesto que a partir de dicha unión surgieron la mayoría de las películas que se analizan.

Pixar, por su parte, se fundó como “The Graphics Group” en 1979 como una compañía de hardware gráfico. Su fundador fue Steven Paul Jobs, conocido por haber sido el presidente de Apple Inc. Dentro de dicha compañía podemos destacar una serie de productores y directores destacados como son Jhon Lasseter, que actualmente trabaja en Disney como director creativo; Andrew Stanton, que forma parte de la compañía desde 1990; Brad Bird, que fue cofundador de Pixar; y Pete Docter, que fue el director de películas de gran éxito como “Monstruos S.A.” (Docter, Unkrich, Silverman, Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios, 2001; Zubieta, 2012).

Ambas compañías han creado un gran equipo de trabajo, lo cual les ha llevado a recibir importantes premios y gran relevancia en el mundo de la animación. La repercusión de los nombres “Disney” o “Pixar” tienen mucha importancia a la hora de elegir las películas que los padres/madres o profesores/as quieren que sus niños/as vean.

Desde un punto de vista más crítico, la compañía Disney siempre se ha caracterizado por mostrar mujeres que tenían la necesidad de encontrar un hombre, el cual como “príncipe azul” venía a transformar su vida a una mejor. Esta idea se ha ido transformando a lo largo del tiempo mostrando nuevas películas como “Frozen: el reino del hielo” (Buck, Lee, Walt Disney Animation Studios y Walt Disney Pictures, 2013) o “Brave” (Andrews, Chapman, Purcell, Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures, 2012), donde las princesas no necesitaban de ningún príncipe para ser felices.

Hasta que Disney ha llegado a realizar películas como las citadas anteriormente ha recibido numerosas críticas a lo largo de los años por aspectos como la violencia, las imágenes deplorables que se muestran de las mujeres... (Calero, 2004; Ganzabal y Meso, s.d., p. 27-37; Garrido, 2010; Giroux, 2000; López, 2015; López y Zamora, 2013; Zabaleta, 2015). Además, estas imágenes influyen en la educación de los más pequeños (Berrocal, 2013). Disney, al igual

que la sociedad, tiene que ir avanzando en concepciones sobre la vida y, sobre todo, de la mujer que provoquen una sociedad más justa e igualitaria.

2.3. Capacidad crítica de la infancia

La capacidad crítica es algo muy importante que toda persona debe poseer para así poder discernir entre diversos aspectos de la vida, de esta manera se podrán evitar numerosos problemas relacionados con la vida social. Del mismo modo, los adultos/as y en especial los maestros/as, deben tener en cuenta dicha capacidad para poder enseñarla a los más pequeños/as (García-Ruíz, Duarte-Huertos y Guerra-Liaño, 2014; Ferrés y Masanet, 2015; López, 2015) y que sean ellos mismos capaces de establecer lo “bueno” y lo “malo” que implica la vida en sociedad y todo lo que en ella está presente, a través de los medios artísticos y mediáticos, como el cine (Ibarra., Ballester, Carrió y Romero, 2015).

Algunos autores han estudiado lo relacionado con la capacidad crítica y las nuevas tecnologías, mostrando así la competencia mediática que se posee en Europa (Aguaded-Gómez, 2011), en España (Ferrés, Aguaded-Gómez y García-Matilla, 2012; Pérez-Rodríguez, Ramírez García y García-Ruiz, 2015) y, en especial, en Andalucía (Aguaded-Gómez, Ferrés, Cruz, Pérez y Sánchez, 2011).

Los niños/as tienen una visión propia de los medios audiovisuales como la televisión (Marta-Lazo, 2005) o el cine (Muñoz-Ruiz, 2017), proporcionándoles así la adquisición de una serie de conceptos y conocimientos que pueden ser o no adecuados para su desarrollo.

2.4. Los valores

Los valores pueden determinar la vida y forma de ser de una persona y, del mismo modo, condicionan a la sociedad. Pueden ser definidos como, principios normativos y duraderos que nos llevan a realizar una determinada actitud, que podemos considerar como adecuada o no, en relación a las normas sociales. Estos pueden ser aprendidos y, por lo tanto, pueden ser enseñados por los maestros/as en los Centros Educativos (Carrerad, Eijo, Estany, Gómez, Guich, Ojeda..., 2006). No debemos olvidar que se trata de un trabajo diario que debe ser fomentado tanto por el maestro/a como por la familia.

En la educación del alumnado como personas conscientes de la realidad y empáticas con sus compañeros debemos tener en cuenta la Educación en valores.

“La Educación en valores se justifica por la necesidad que tenemos los individuos de comprometernos con determinados principios éticos que nos sirvan para evaluar nuestras propias acciones y las de los demás. Están presentes en la vida cotidiana, [...] y suelen dar lugar a normas sociales.” (Carreras, Eijo, Estany, Gómez, Guich, Mir, Ojeda... Serrats, 2006, p.13).

Durante la etapa de Educación Infantil se dan las principales pautas de respeto y convivencia con los demás, pues el primer momento en el que niños/as comienzan a socializar con los de su misma edad. La educación, según Touriñán, se entiende como:

“Un proceso de maduración y aprendizaje que implica el desarrollo de la inteligencia, la voluntad y la afectividad, orientado al uso y la construcción de experiencias con valores para [...] responder de acuerdo con las oportunidades a las exigencias que se plantean en cada situación” (2008, p. 11).

Por esta razón, es responsabilidad de los maestros/as determinar pautas para enseñar a sus alumnos/as las normas de convivencia, donde vienen incluidos los valores. Además, debemos ser conscientes que todo con lo que se relaciona el alumno/a influye en su forma de ser y de comportarse con respecto a los demás. Y uno de esos aspectos con los que se relaciona el niño/a es el cine, sobre todo, de animación. Por esos motivos en este TFG se analizan una serie de valores, tanto positivos como negativos. Los valores que se analizan son: amor, justicia, igualdad, solidaridad, libertad, tolerancia, respeto, vida, paz, salud, responsabilidad y esperanza. Dichos valores son los propuestos por Alonso y Pereira en un artículo titulado *El cine como medio-recurso para la educación en valores. Un enfoque teórico y tecnológico* (2000, p. 141). Se ha elegido este artículo entre otros muchos puesto que nos proporcionan unos valores concretos, relacionados específicamente con el cine. Además, se trata de un artículo más o menos reciente, lo que nos proporciona una visión más actual de lo que se ha estudiado. Es importante tener en cuenta que el cine y el análisis de los valores ha ido cambiando a lo largo de los años, por eso es necesario un análisis más actual relacionado con el alumnado que nos encontramos actualmente en las aulas.

3. Objetivos

3.1. Objetivos generales:

1. Descubrir la presencia de los valores que aparecen en algunas películas Disney, teniendo en cuenta la influencia que pueden ejercer en la infancia.
2. Analizar la frecuencia en el tratamiento de valores concretos a lo largo de la muestra seleccionada.
3. Explicar la relación que existe entre los valores que aparecen, viendo su relevancia como positivo o negativo.
4. Ver la evolución de esos valores que aparecen en las películas desde el inicio del siglo XXI hasta la actualidad, es decir, entre los años 2003-2017 y su implicación educativa.

3.2. Objetivos procedimentales:

1. Aprender a citar adecuadamente referencias bibliográficas con normas APA.
2. Aprender a investigar sobre una temática concreta.
3. Mejorar la capacidad analítica y de observación con respecto a las películas.
4. Aprender a manejar redes científicas para la búsqueda de documentos oficiales.
5. Mejorar la redacción y creación de un trabajo de investigación.
6. Planificar adecuadamente la temporalización del trabajo de investigación.

4. Hipótesis

La principal hipótesis de este TFG es la siguiente: *A lo largo de las películas Disney analizadas aparecen todos los valores seleccionados, destacando una mayor frecuencia de aparición de los positivos sobre los negativos, demostrando cómo dichas películas destacan lo bueno sobre lo malo. Encontramos también una mayor aparición de valores relacionados con el amor y la esperanza al principio del siglo XXI y otros más relacionados con el respeto y la justicia al final de dicho siglo. Vivenciando el cambio que dicha compañía está sufriendo a lo largo de los años, relacionado con el cambio producido en la sociedad.*

5. Metodología

5.1. Marco metodológico

Este trabajo se ha basado en un modelo de investigación cualitativa (Balcázar, 2006; Montero, 1984; Paz, 2006), ya que la muestra ganadora, es decir, el total de películas analizadas, no permite una contabilización de resultados, sino no un estudio cualitativo en profundidad.

En concreto, se trata de una investigación basada en el análisis de contenido (Aignerren, 2010; Bardin, 1986; Krippendorff, 1990) en el que se pretende la búsqueda de valores en las diversas películas, los cuales influyen en el aprendizaje y desarrollo del alumnado de 0 a 6 años. En este sentido, mostraremos la cantidad de valores seleccionados que aparecen en las películas analizadas, a través de una ficha de análisis.

La investigación se ha llevado a cabo a través del visionado de las 11 producciones cinematográficas Disney que han sido galardonadas con el premio a mejor película de animación de la Academia de los Oscar, durante el siglo XXI, y con el desarrollo de la ficha de análisis, mencionada posteriormente. De esta manera; se realiza una recogida de datos de manera totalmente objetiva. Este necesario remarcar que las interpretaciones a la hora de aparición de un valor o no vendrán impuestas por la persona que analiza. Cada persona tiene un criterio diferente, pero todo viene impuesto por la sociedad en la que nos desarrollamos y lo que nos transmite a lo largo del tiempo.

5.2. Justificación de la muestra

A lo largo de este TFG se han analizado diversos valores que aparecen en las películas Disney, premiadas a mejor película de animación por la Academia de los Óscar.

Se ha decidido escoger las películas Disney puesto que es una de las compañías cinematográficas de animación más famosas de la historia del cine. Además, podemos observar cómo, a lo largo de los años, han ido realizando diversas películas que han tenido gran relevancia para la infancia en nuestra sociedad. Dicha compañía, en su unión con Pixar, crearon numerosas películas de gran interés en la infancia.

Premio mejor película de animación de la Academia de los Óscar	
Año	Película
2017	Zootropolis (<i>Zootopia</i> , Howard & Moore, 2016).
2016	Del revés (<i>Inside Out</i> , Docter y Del Carmen, 2015).
2015	Big Hero 6 (Chris Williams y Hall, 2014).
2014	Frozen: El reino del hielo (<i>Frozen</i> , Buck y Lee, 2013).
2013	Brave (Indomable) (<i>Brave</i> , Andrews, Chapman y Purcell, 2012).
2011	Toy story 3 (Unkrich, 2010)
2010	Up (Docter y Peterson, 2009).

2009	Wall-e (Stanton, 2008).
2008	Ratatouille (Bird, 2007).
2005	Los increíbles (<i>The incredibles</i> , Bird, 2004).
2004	Buscando a Nemo (<i>Finding Nemo</i> , Stanton y Unkrich, 2003).

Tabla I. Muestra de películas a analizar. Fuente: elaboración propia.

La muestra de películas elegidas es relevante científicamente, puesto que se tratan de obras actuales, que durante un gran periodo de tiempo son anunciadas en televisión u otros medios, lo que provoca una mayor expectación. La mayoría de los niños/as que nos encontramos actualmente en nuestras aulas han visto o verán algunas de estas películas, sobre todo aquellas que han sido estrenadas en los últimos años. Además, al ser películas galardonadas con un Premio Óscar conlleva un mayor prestigio para las mismas y una estimación de que dichas películas serán de una mejor calidad que otras que no han recibido tal galardón. Los premios de dicha academia son considerados los premios más importantes y relevantes en la historia del mundo cinematográfico.

5.3. Herramienta de la investigación: ficha de análisis

Para el análisis de las películas usaremos una ficha de análisis, donde encontraremos diversos datos básicos de producción y el análisis de los valores, positivos y negativos, que aparecen y no. La cual se detalla a continuación:

Ficha de análisis	
Datos básicos de la producción	
Título	
Duración	
Director/a	
Productora	
Año	
Análisis narrativo	
Sinopsis	
Análisis de valores	

Valores positivos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor			Beso		
			Abrazo		
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales		
			Sexo		
Justicia			Encarcelar		
			Juicio		
			Devolver libertad		
Solidaridad			Donar		
			Ayudar		
Libertad			Tomar propias decisiones		
			Expresar (ideas/sentimientos)		
Igualdad			Mismas oportunidades		
Tolerancia			Aceptar diferencias		
			Aceptar igualdades		
Respeto			Respetar otras opiniones		
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		

Vida			Nacimiento		
Paz			Acabar una guerra/conflicto		
			Resolver un problema		
Salud			Recuperarse de una enfermedad/accidente		
Responsabilidad			Hacer deberes		
			Cuidar a los demás		
Esperanza			Confiar en los demás		
		 en uno mismo		
			... en cosas del entorno		
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor			Pegar		
			Falsedad		
			Acoso		
Justicia			Encarcelar		
			Devolver la libertad		
Solidaridad			Negar ayuda		
Libertad			Ignorancia		
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones		

			Encarcelar		
Igualdad			No mismas oportunidades		
Tolerancia			No aceptar diferencias		
			No aceptar igualdades		
Respeto			No respetar otras opiniones		
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
Vida			Muerte		
			Asesinato		
Paz			Guerra		
			Atacar		
Salud			Enfermedad		
			Accidente		
			Violencia física		
			Violencia verbal		
Responsabilidad			No cumplir con obligaciones		
			No cuidar a los demás		
Esperanza			No confiar en los demás		
			... en uno mismo		
			... en el entorno		

Tabla II. Variables del estudio. Fuente: elaboración propia.

Como puede comprobarse en la tabla II, tras completar los datos principales de la producción, según el modelo de ficha de Filmaffinity¹, web de referencia en el sector cinematográfico. Para el estudio, se han detallado los valores principales que son de utilidad en la investigación, en relación con los valores propuestos por Alonso y Pereira, es decir, que tienen más vínculo con la faceta educativa, según se ha explicado en el marco teórico. Por ello, se ha ido desglosando, valor a valor, su vínculo con personajes o acciones, es decir, con elementos de la historia, que es la esencia del contenido de estas películas. Además, se ha analizado la aparición de cada valor en función de unas acciones propuestas en relación a lo que se ha visualizado en las producciones cinematográficas.

Tras el análisis de cada una de las películas seleccionadas, se comienza con el establecimiento de unos resultados para su posterior discusión y conclusión. En cada uno de estos apartados hablaremos de las películas seleccionadas en la muestra, para comprobar su origen se podrá ver en el apartado de bibliografía, otras fuentes fílmicas.

5.4. Memoria de actividades realizadas

- Enero 2017: Planteamiento de diversas temáticas y elección de una.
- Febrero 2017: Comienzo del trabajo de investigación: elección de películas y valores a desarrollar. Desarrollo de la introducción, justificación, marco teórico, objetivos e hipótesis.
- Marzo 2017: Desarrollo de la metodología, con el trabajo de todos y cada uno de sus apartados, de los resultados del estudio, la discusión y conclusiones.
- Abril 2017: Revisión del trabajo de investigación y sus referencias bibliográficas. Así como un análisis de los diversos apartados y su corrección.
- Mayo 2017: Preparación de la exposición del TFG, así como la preparación de los recursos necesarios para ello.
- Junio 2017: Exposición del TFG.

6. Resultados del estudio

A lo largo de este apartado se detallan los diversos valores que aparecen en las películas, para ver un análisis más detallado ver anexos (anexo 1 y anexo 2), en los que se desarrollan las fichas de análisis y los personajes principales de cada película. Comprobando su frecuencia de aparición, en función de su forma en positivo o negativo, y en relación a unas acciones y

¹ Consultado en filmaffinity.es (Fecha de consulta: 25/03/2017).

personajes determinados. Cada valor se ha analizado en función de si es positivo, es decir, que transmite algo “bueno”; o si es negativo, es decir, que si lo que se transmite se ve como “malo”.

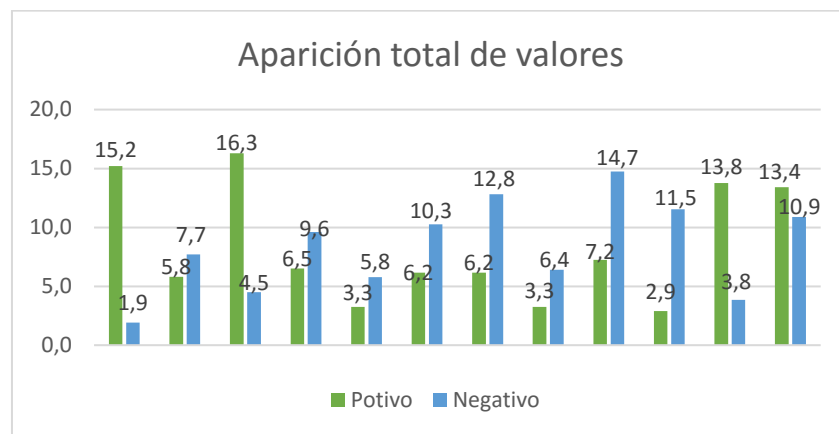


Figura 1: Porcentaje de aparición de los valores. Fuente: elaboración propia.

Como podemos observar en la figura 1, los valores que más destacan por su aparición en su forma en positivo son el amor, la solidaridad y la responsabilidad. Al mismo modo, los que menos frecuencia de aparición tienen en su forma en positivo son igualdad, vida y salud. El desarrollo de esta figura se ha hecho en función al 100% de aparición, de esta manera si sumamos la aparición de todos los valores positivos dará 100 y lo mismo ocurre con los valores negativos.

Desde el punto de vista negativo, podemos destacar el respeto, la paz y la salud como los que mayor frecuencia de aparición tienen. Así mismo, el amor, la responsabilidad y la solidaridad son los que menor frecuencia de aparición poseen.

Amor

Este valor destaca por el hecho de ser uno de los que más frecuencia de aparición tiene en su forma positiva, con un 15,2%. Para analizarlo, lo hemos hecho a través del estudio de diversas acciones, como son besos, abrazos, caricias, expresiones verbales, matrimonio y sexo. El amor aparece, fundamentalmente, asociado a acciones como abrazos, caricias, besos y, sobre todo, expresiones verbales, mostrando la importancia que se le da a este valor en todas las películas. Por otro lado, el matrimonio sólo aparece como tal en dos largometrajes, dejando en entredicho la importancia que se le suele dar a esta acción en las películas Disney. El sexo, aunque no aparece como tal, se presupone su aparición puesto que en algunas películas nacen bebés.

Con respecto a su forma en negativo, debemos destacar que es el valor que menos frecuencia de aparición tiene con un 1,9%. Se ha tenido en cuenta la aparición de un amor falso, como ocurre en la película de “Frozen: el reino del hielo” con Hans y Anna; o un amor basado en el

acoso, como ocurre en la película “Los Increíbles” de Incrediboy hacia Mr. Increíble. Y, por último, se destaca el amor basado en el maltrato, el cual no aparece en ninguna de las películas.

Justicia

Este valor en su forma positiva, tiene una frecuencia de aparición de un 5,8% del total. Para su análisis se ha tenido en cuenta si se devuelve la libertad a los que se lo merecen, si se producen juicios o si se encarcelan a los culpables. Debemos destacar que la realización de juicios no aparece. Los encarcelamientos es lo que más se produce, sobre todo en la película “Zootropolis” en relación con el trabajo de los policías. Por último, devolver la libertad también tiene varias apariciones, aunque no es algo que sea muy frecuente.

Teniendo en cuenta el valor desde su punto de vista negativo, podemos destacar que tiene más frecuencia de aparición que en su forma positiva, apareciendo un 7,7% del total. Para el análisis hemos tenido en cuenta dos acciones, encarcelamiento injusto para los personajes o devolver la libertad cuando no es merecida. Su frecuencia de aparición se centra, sobre todo, en acciones de encarcelamiento injusto. Por otro lado, en relación a las acciones de devolver la libertad sólo lo encontramos en el largometraje “Ratatouille” gracias al protagonista, Remy.

Solidaridad

Este es un valor que aparece en todas las películas y destaca por ser el valor que, en su forma positiva, tiene más frecuencia de aparición con un 16,3%. Se han tenido en cuenta dos acciones principales, donar y ayudar. La acción de donar no es muy frecuente en estas películas, pero la acción de ayudar a los demás sí. Por ejemplo, en la película de “Los Increíbles” podemos destacar la ayuda mutua entre la familia y la ayuda de los super héroes a los más necesitados. Por otro lado, viendo la parte negativa de este valor vemos como tiene una aparición baja, sólo un 4,5% del total y se ha destacado únicamente la acción de negar ayuda para su análisis. Esta acción normalmente va conectada con los personajes que se entienden como “malos” o “villanos” en los films. Podemos destacar su mayor frecuencia en la película de “Zootropolis”.

Libertad

Este valor destaca, en su forma en positivo, por tener una aparición de un 6,5%, siendo uno de los que más frecuencia de aparición posee. Hemos destacado para su análisis acciones como tomar propias decisiones y expresar ideas o sentimientos; destacando que se fomenta más la toma libre de decisiones que el expresar ideas y sentimientos.

En relación a la forma negativa de dicho valor, vemos como tiene un mayor porcentaje de aparición que en su forma positiva, con un 9,6% del total. Para analizarlo hemos tenido en cuenta acciones como la ignorancia, el no expresar ideas o sentimientos, aceptar malas condiciones y el encarcelamiento. La ignorancia únicamente aparece en la película “Wall-e”, relacionado con los pasajeros de la nave que no saben lo que ocurre en realidad. No expresar ideas o sentimientos aparece en diversas películas, pero no destaca por ser la más frecuente. La falta de libertad por aceptar malas condiciones es la acción más frecuente con respecto a este valor, la cual aparece en numerosos de los largometrajes analizados. Por último, la acción de permanecer encarcelado está muy en relación con la falta de justicia que aparece en algunas de las películas, pero destaca por una aparición reducida.

Igualdad

La igualdad, es un valor que aparece en numerosas películas, pero que sólo dispone de un 3,3% de aparición del total, en su forma positiva. Dicho valor es analizado buscando las mismas oportunidades entre los diversos personajes que componen la película. De este modo podemos destacar el film “Zootropolis” donde, al final, se logra la igualdad entre depredadores y presas. En su forma negativa tiene una aparición de un 5,8% y se ha analizado cuando los personajes no tienen las mismas oportunidades entre ellos. Esto ocurre en diversas películas, siendo uno de los valores negativos con más frecuencia de aparición. Podemos destacar la película “Ratatouille”, donde animales y personas no presentan las mismas oportunidades.

Tolerancia

Este es un valor que nos permite aceptar a las personas que viven a nuestro alrededor. En relación a su forma en positivo, con una frecuencia de aparición de un 6,2%, se ha tenido en cuenta si se aceptan las igualdades o si se aceptan las diferencias entre los personajes. Se ha comprobado como la aceptación de igualdades no se da tan a menudo como la aceptación de las diferencias, esto puede ser debido a que es más difícil de aceptar las diferencias que las igualdades.

En su forma en negativo tiene una aparición mayor que en su forma en positivo, con un 10,3% del total. Se ha analizado lo contrario a lo que hemos visto anteriormente, es decir, si no se aceptan las diferencias o no se aceptan las igualdades. Como en el apartado anterior, la no aceptación de las diferencias es mucho más frecuente que la no aceptación de las igualdades. Viendo una correlación entre ambas formas de el mismo valor.

Respeto

El respeto es un valor que se caracteriza por la importancia de lo ajeno. Dicho valor tiene gran relevancia puesto que aparece en casi todas las películas analizadas, pero sólo con un 6,2% de frecuencia de aparición en forma positiva. Se ha analizado si se respetan otras opiniones, otras acciones, otros sentimientos u otras personas. Destaca la aparición del respeto por las personas y las opiniones. Por otro lado, el respeto de acciones y sentimientos se da con menor relevancia y se comprueba en algunas películas como “Zootropolis”.

En su forma en negativo, la cual tiene una gran importancia en su aparición, con un 12,8% del total, hemos tenido en cuenta las mismas acciones que hemos comentado anteriormente, pero en negativo. Se repite la mayor aparición de no respetar opiniones y personas, al igual que en su forma positiva. Al mismo modo, el no respeto de las acciones o los sentimientos se da en menor medida que los anteriormente citados. Las acciones en positivo se producen puesto que antes ha habido una actitud negativa ante los mismos.

Vida

En el análisis de este valor, en positivo, se ha tenido en cuenta el número de nacimientos que se han dado en las películas analizadas. Este valor aparece en casi todas las películas que se han analizado, pero con una frecuencia muy reducida, sólo un 3,3% del total. Se ha tenido en cuenta diversas formas de nacimiento, desde la creación de un negocio como en “Ratatouille” o el nacimiento de bebés en “Buscando a Nemo”.

Desde su punto de vista negativo también tiene una frecuencia de aparición reducida con sólo un 6,4% del total. Para el análisis se ha observado la aparición de la muerte, que se puede dar a través de causas naturales o no, como el asesinato.

Paz

La paz, en su forma en positivo, aparece con una frecuencia de un 7,2%. Dicho valor viene siempre dado a partir de acciones de resolución de conflictos, por lo que a la hora de analizarlo se ha tenido en cuenta acabar con una guerra o resolver un problema. Destaca la resolución de problemas, ya que siempre surge algún conflicto que hay que solucionar. El acabar con una guerra no se da en ninguna de las películas analizadas puesto que, al no producirse una guerra como tal, no es necesaria su resolución.

En su forma en negativo debemos destacar que es el valor negativo que más frecuencia de aparición tiene con un 14,7%. Para analizarlo se han destacado dos acciones, la aparición de una guerra y atacar. En función de lo comprobado anteriormente, la aparición de guerras es

casi nula en las películas. Por otro lado, la aparición de ataques se realiza en todos los films analizados. A partir de este ataque surgen los problemas que se suelen resolver al final del mismo.

Salud

Este valor se ha analizado, en su forma positiva, a partir de la recuperación de una enfermedad o de un accidente, el cual suele aparecer y desaparecer a lo largo del desarrollo de la película. Dicho valor tiene una frecuencia de aparición baja con sólo un 2,9%.

Desde su punto de vista negativo, el cual aparece un 11,5% del total, se ha tenido en cuenta si se produce enfermedad, accidente, violencia física o violencia verbal. Se puede comprobar como su frecuencia de aparición es más notable que con respecto a su forma en positivo. La acción más destacada en las películas analizadas es la violencia física. Por otro lado, los accidentes y enfermedades se dan en menor medida, pero también tienen relevancia. Por último, la violencia verbal es la que menos relevancia tiene entre las acciones destacadas apareciendo sólo en la película “Zootropolis”.

Responsabilidad

La responsabilidad es uno de los valores que más destaca por su aparición como valor positivo, con un 13,8% del total. Se han analizado las acciones referentes a la realización de los deberes y el cuidado de los demás. El cuidado de los demás tiene una mayor relevancia de aparición que la otra opción.

En su forma en negativo aparece sólo un 3,8% del total y se ha analizado el no cumplir con las obligaciones y el no cuidar a los demás. Se puede destacar la mayor aparición del no cumplimiento de las obligaciones antes de no cuidar a los demás. Al contrario que ocurría en su forma en positivo.

Esperanza

La esperanza tiene una gran frecuencia de aparición, en su forma positiva, de un 13,4% del total. Al analizarlo se ha tenido en cuenta la confianza y, a partir de ella, se han desarrollado una serie de acciones para el análisis. Se ha analizado la confianza en los demás, en uno mismo y en el entorno. Se pueden destacar la confianza en uno mismo y en los demás, las cuales tienen mayor relevancia de aparición. Por otro lado, la confianza en el entorno no se da en casi ninguna de las películas, destacando únicamente el film “Wall-e”.

Con respecto a su forma en negativo también tiene una gran frecuencia de aparición, con un 10,9% del total. Para su análisis se ha tenido en cuenta las mismas acciones que en su forma en positivo, pero en negativo. Destaca la no confianza en los demás por una mayor frecuencia de aparición en las producciones cinematográficas, seguida de la no confianza en el entorno. Por otro lado, la no confianza en uno mismo se da únicamente en una película, “Del Revés”.

A lo largo de los años, ha habido una evolución de la aparición de valores, tanto positivos como negativos, para realizar un análisis más detallado consultar anexo 3. Podemos comprobar cómo, en relación a los valores positivos, destacan valores como la solidaridad y el amor, apareciendo también otros con menor relevancia como la responsabilidad o el respeto. Por otro lado, con respecto a los valores negativos, podemos ver que hay más variedad que en relación a los positivos. Destacando la mayor aparición de valores como la paz y la libertad, aunque también aparecen otros como la esperanza, la vida, la salud...

Por otro lado, podemos observar cómo en unas películas aparecen más unos valores que otros, en función de su forma positiva o negativa. Para conocer más datos consultar anexo 4.

7. Discusión y conclusiones

Después de realizar el análisis de las películas seleccionadas se han destacado diversas conclusiones que nos hacen comprobar cómo aspectos que habíamos pensado que se cumplirían en un principio se han cumplido y cómo otros no, pudiendo así comprobar la hipótesis detallada anteriormente.

- Todos los valores que se han analizado en este TFG aparecen en las películas seleccionadas; aunque no en todas aparecen todos los valores analizados. Por otro lado, se puede determinar que, en relación a la forma en positivo, hay una mayor variedad de valores que aparecen en todos los largometrajes; y, en relación a los valores en su forma negativa, el respeto es el único que aparece en todos los films. De esta manera, se da una mayor importancia a unos valores que a otros, pudiendo de esta manera influir en los más pequeños, destacando la mayor variedad de lo positivo que de lo negativo.

RELACIÓN CON EL OBJETIVO GENERAL 1.

- Con respecto a la frecuencia de aparición de los valores seleccionados se puede comprobar como amor, solidaridad y responsabilidad son los valores que, en su forma

positiva, más frecuencia de aparición tienen. Esto nos puede llevar a concluir que en películas como las analizadas se pretende sobre todo transmitir la importancia del amor entre los personajes, de la ayuda mutua, de cuidar a los demás y de hacer las tareas encomendadas; transmitiendo ideales muy importantes para la educación.

Por otro lado, con respecto a los valores en su forma negativa, se puede observar una mayor frecuencia de aparición del respeto, la paz y la salud; lo que suele provocar los problemas en los largometrajes analizados. Estos problemas pueden llevar a la aparición de peleas y luchas; el no respeto a otras personas, a sus sentimientos...; y la aparición de accidentes, enfermedades o violencia de cualquier tipo; que el alumnado puede aprender como algo que no es adecuado.

RELACIÓN CON OBJETIVO GENERAL 2.

- Algunos valores destacan más en su forma positiva que en la negativa, o viceversa. Esto nos hace concluir que no se da importancia más a lo bueno que a lo malo; sino que en algunas ocasiones destaca de una manera y en otras ocasiones de otra. No siempre tiene que ser todo bueno o malo.

De este modo, por ejemplo, destaca la mayor aparición del amor en su forma positiva y su escasa aparición en su forma en negativo. Y de la paz, por su gran relevancia en su forma negativa, pero una menor relevancia en su forma en positivo.

Al igual que estos valores aparecen otros que pueden tener igual relevancia de aparición en ambas formas o destacar de una forma u otra.

RELACIÓN CON OBJETIVO GENERAL 3.

- A lo largo de los años los valores que han ido apareciendo no han variado excesivamente. Destacamos la mayor presencia de los valores del amor y la solidaridad en su forma positiva en la mayoría de las películas, comprobando muy poco cambio a lo largo de los años. Con respecto a los valores en su forma en negativo, encontramos una mayor variedad.

Gracias a esto, se puede comprobar que los conflictos que aparecen no son siempre los mismos, pero su forma de solucionarlos sí es muy parecida en casi todas las películas. Pudiendo influir en la solución de conflictos del alumnado de Educación Infantil.

RELACIÓN CON OBJETIVO GENERAL 4.

Una vez destacadas estas conclusiones podemos comprobar como la hipótesis, mostrada al comienzo de este TFG, no se valida en su totalidad. Debemos destacar que aspectos como la aparición de todos los valores se ha podido validar, pero la importancia de los positivos frente a los negativos no; puesto que se ha comprobado cómo ambas formas se dan en igualdad de condiciones, dependiendo del valor al que nos refiramos.

A partir de dichas conclusiones, podemos comprobar como las películas Disney analizadas mandan diversos mensajes relacionados con la superación de uno mismo, la importancia de la familia y los amigos, la importancia de la ayuda mutua, el respeto... A través de estos mensajes los alumnos/as de la etapa de Educación Infantil pueden aprender valores que pueden usar a lo largo de sus vidas. El problema lo encontramos con la pregunta ¿Realmente la presencia de estos valores influye en los más pequeños? No podemos saber a ciencia cierta si estos valores influyen positivamente entre el alumnado o no, pero lo que sí se puede hacer como maestras es ayudar a los más pequeños a analizar lo que ha ocurrido a lo largo de la película para que, por sí mismos, sean capaces de entender el mensaje y valores que nos quieren transmitir. Para ello se pueden realizar diversas actividades relacionadas con las películas analizadas a lo largo de este TFG (ver anexo 5).

El trabajo de las películas ha servido para comprobar los valores que de verdad aparecen y a discernir lo que se supone que es y lo que realmente es. El cine nos influye y nos sigue influyendo en el transcurso de nuestras vidas y lo que vemos de pequeños/as nos influirá por siempre. Debemos ser conscientes de ello y ayudar a los más pequeños a formarse en valores.

8. Referencias bibliográficas

- Aguaded-Gómez, J. (2011). La educación mediática, un movimiento internacional imparable. La ONU, Europa y España apuesta por la educomunicación. *Comunicar*, 39(19), 7-8.
- Aguaded-Gómez, J. I., Ferrés, J., Cruz-Díaz, M. R., Pérez-Rodríguez, M. y Sánchez-Carrero, J. (2011). El grado de competencia mediática en la ciudadanía andaluza. *Grupo comunicar*, 1, 1-126.
- Aignerren, M. (2010). Análisis de contenido. *La Sociología en sus Escenarios*, 6.
- Almécija Plaza, I. (2012). *El cine en el aula de inglés como transmisor de cultura*. (Trabajo Fin de Master). Universidad de Almería, Almería.

- Alonso, M. L. y Pereira, M. C. (junio 2000). El cine como medio-recurso para la educación en valores. Un enfoque teórico y tecnológico. *Revista Interuniversitaria*, 5(2), 127-147.
- Amar Rodríguez, M. (2009). *El cine y otras miradas: contribuciones a la educación y a la cultura audiovisual*. Sevilla: Comunicación Social ediciones y publicaciones.
- Arévalo-Aranda, L. (2015). *El tráiler cinematográfico infantil como recurso didáctico en el aprendizaje de la habilidad de escucha en el idioma inglés*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad Libre, Bogotá.
- Aularia (2015). El cine educativo existe. Abrir la educación a la realidad actual en el siglo de la imagen. *Aularia. Revista digital de comunicación*, 2, 117-120.
- Balcázar, B. (2006). *Investigación cualitativa*. México: Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM).
- Bardin, L. (1986). *Análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Berrocal, V. (enero, 2013). La sociedad y la influencia de la educación: análisis de la educación corporal de las princesas Disney. *My Science Work*.
- Berruezo-Llorente, C. (2015). *Plan de aprendizaje de la lengua inglesa basado en una película infantil para el primer ciclo de Primaria*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Soria.
- Buitrago, M. J. y Pereira, C. (2016). Cine para educar en valores. *Revista padres y maestros*, 366, 25-33.
- Cabero, J. (2003). Educación en valores y cine. *Making of. Cuadernos de cine y educación*, 20, 16-30.
- Calderón, I. (Marzo/Abril, 2016). El cine, esa maravillosa herramienta para educar en valores. *Academia: Noticias del cine Español*, 218(95).

- Calero, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente*, 2, 17-36.
- Carreras, LL. et al. (2006). *Cómo Educar en Valores*. Madrid: Narcea, S.A. Ediciones.
- Castro, K y Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación. Historia y compilación de técnicas de producción*. Ecuador: Quito.
- Chacón, P. y Morales, X (2014). Infancia y medios de comunicación: el uso del método semiótico cultural como acercamiento a la cultura audiovisual infantil. *Revista UCLM*, 29(2).
- Costa, A. (1997). *Saber ver el cine*. Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1985).
- Cruz-Díaz, M. R. (marzo, 2011). El cine en educación: realidades y propuestas para su utilización en el aula. *Comunicar*, 18.36, 203.
- Disney, D. (1961). *Walt Disney*. Madrid: Rialp.
- Disney-Pixar: una alianza millonaria (2006, 25 de enero). *La Nación*. Descargado de: <http://www.lanacion.com.ar/775154-disney-pixar-una-alianza-millonari>
- Ferrés, J. y Masanet, M. J. (2015). *La educación mediática en la universidad española*. Barcelona: Gedisa editorial.
- Ferrés, J., Aguaded-Gómez, I. y García-Matilla, A. (2012). La competencia mediática de la ciudadanía española: dificultades y retos. *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 10(3).
- Gabelas Barroso, J. A. (2007). *Una perspectiva de la educación en medios para la comunicación en España*. Zaragoza: Universidad de Huelva.

- Ganzabal, M. y Meso, K. (s.d.). Evolución de los estereotipos de género en los Films de Disney. El caso de Tiana y el Sapo. En Larrondo, A y Meso, K (Eds). *II Jornadas Mujer y Medios de Comunicación*. Universidad País Vasco, País Vasco.
- García-Ruíz, R., Duarte-Hueros, A. N. y Guerra-Liaño, S. (2014). Propuesta de un instrumento de evaluación para medir el grado de competencia mediática en la etapa de educación infantil. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 44, 81-96.
- García-Valcárcel, A. (2008). *Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación Educativa*. Ediciones universidad de Salamanca: Alquilafuente.
- Garrido, M. (2010). La representación de la violencia en los trailers de las películas de Walt Disney Pictures. *Revista de estudios de comunicación*, 15(29), 47-67.
- Gervilla, E. (2002). Educadores del futuro, valores de hoy (I). *Revista de Educación de la Universidad de Granada*, 15, 7-25.
- Giroux, H. A. (2000). *¿Son las películas Disney buenas para sus hijos?* Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- Giroux, H. A. (1996). *Placeres inquietantes*. Barcelona: Paidós.
- Gubern, R. (1991). *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama.
- Ibarra, N., Ballester, J., Carrió, M. L. y Romero, F. (2015). *Retos en la adquisición de las literaturas y de las lenguas en la era digital*. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València.
- Krippendorf, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós.
- La Monica, P. (2006, 25 de enero). Disney buys Pixar. *CNN Money*. Descargado de: http://money.cnn.com/2006/01/24/news/companies/disney_pixar_deal/

- López, L. (2015). La docencia sobre la alfabetización mediática en las facultades de Educación y Comunicación. *Comunicar*, 22(44), 187-195.
- López, M. (2015). De Blancanieves, Cenicienta y Aurora a Tiana, Rapunzel y Elsa: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney? *Revista internacional de Comunicación y Desarrollo*, 1(2).
- López, M. y Zamora, M. (2013). La fémina Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía*, 24, 121-142.
- Loscertales, F., Martínez, R. y Sell, L. (2014). El cine como herramienta educativa para abordar la violencia en las aulas. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 45, 111-124.
- Mancinas-Chávez, R. y Nogales Bocio, A. I. (2011). El cine infantil en España. Descripción del contexto y estudio de casos. *Razón y palabra*, 78, 1-17.
- Marta-Lazo, C. (2005). *La televisión en la mirada de los niños*. Madrid: Fragua.
- Martín, M. (2008). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa. (Obra original publicada en 1955).
- Martínez-Delgado, M. J. (2016). *El cine como recurso didáctico en Educación Primaria*. Universidad de Valladolid, Soria.
- Martínez-Salanova, E. (2002). *Aprender con el cine, aprender de película*. Huelva: Grupo Comunicar.
- Martínez- Salanova, E. (2002). *El cine, otra ventana al mundo*. Almería: Universidad de Huelva.
- Martínez, A y Merlino, A. (2006). Discurso y socialización en producciones cinematográficas infantiles. *Revista científica de Comunicación y Educación*, 23, 125-130.

- Montero, M. (diciembre, 1984). La investigación cualitativa en el campo educativo. *La Educación*, 28(96), 19-31.
- Muñoz-Ruiz, D. (2017). *Cine, niños y educación. El niño como espectador cinematográfico*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Negrete, L. (s.d.). *Valores Universales*. Nemi. Recuperado de:
<http://www.anuvprogramas.org/resources/VALORES%20UNIVERSALES.pdf>
- Ortega, V., Ramírez y Ramírez, D. A. y Ortiz, M. (2009). Los valores en las películas infantiles. *Huella de la palabra*, 3.
- Parente, A. (2011). La forma cine: variaciones y rupturas. *Arkadin*, 3.
- Paz, S. (2003). *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*. Madrid: McGraw and Hill Interamericana de España.
- Pereira, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias (PPU).
- Pérez, R. (2010). Cine y Educación: explotación didáctica y algunas ponencias explicativas. *II Congreso Internacional de Didácticas (CiDd)*. Universidad de Extremadura.
- Pérez-Rodríguez, M., Ramírez-García, A. y García-Ruiz, R. (2015). La competencia mediática en educación infantil. Análisis del nivel de desarrollo en España. *Universitas Psychologica*, 14(2), 619-6130.
- Plaza, J. F. y Delgado, C. (2007). *Género y comunicación*. Madrid: Fundamentos.
- Porta, A. (2014). Explorando los efectos de la música del cine en la infancia. *Arte, Individuo y Sociedad*, 26.1, 83-99.
- Sadoul, G. (2004). *Historia del cine mundial, desde los orígenes*. México: Siglo XXI Editores.

Sánchez-Biosca, V. (2006). *Cine de historia, cine de memoria: la representación y sus límites*. Madrid: Cátedra.

Táuler, J. (2010). Disney, la mano que mece a los niños. *Época*, 1301, 48-50.

Touriñán, J. M. (2008). *Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia pacífica*. La Coruña: Netbiblo.

Zabaleta, A. (2015). *Estereotipos de género en las Princesas Disney del siglo XXI*. (Trabajo Fin de Grado, no publicado). Universidad de Valladolid, Valladolid.

Zubieta, P. (2012, 15 de marzo). Pixar un universo digital. [Entrada de blog]. Descargado de: <http://es.slideshare.net/ricardoquiroz/pixar-12015842>

8.1. Otras fuentes

Filmografía

Andrews, M. Chapman, B. & Purcell, S. (2012). *Brave: indomable (Brave)*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.

Bird, B. (2007). *Ratatouille*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.

Bird, B. (2004). *Los increíbles (The incredibles)*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.

Buck, C. & Lee, J. (2013). *Frozen: el reino del hielo (Frozen)*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios/ Walt Disney Pictures.

Docter, P. & Del Carmen, R. (2015). *Del revés (Inside Out)*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.

Docter, P. & Peterson, B. (2009). *Up*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.

Geronim, C. Hamilton, L. y Jackson, W. (1950). *La Cenicienta (Cinderella)*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Hand, D. (1937). *Blancanieves y los siete enanitos (Snow White and the seven Dwarfs)*. Estados Unidos: Walt Disney.

Howard, B. & Moore, R. (2016). *Zootropolis (Zootopia)*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

Minkoff, R. y Allers, R. (1994). *El Rey León (The Lion King)*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Stanton, A. (2008). *Wall-e*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.

Stanton, A. & Unkrich, L. (2003) *Buscando a Nemo (Finding Nemo)*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.

Unkrich, L. (2010). *Toy story 3*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.

Williams, C. & Hall, D. (2014). *Big Hero 6*. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios/ Walt Disney Pictures.

Webgrafía

www.filmaffinity.com

www.oscars.org²

² <http://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2016>

Anexos

Anexo 1: Fichas de análisis

Ficha de análisis				
Datos básicos de la producción				
Título	Zootropolis			
Duración	108 min			
Director/a	Howard, B. Moore, R. y Bush, J.			
Productora	Walt Disney Animation Studios			
Año	2016			
Análisis narrativo				
Sinopsis	<p>“La moderna metrópoli mamífera de Zootrópolis es una ciudad absolutamente única. Está compuesta de barrios con diferentes hábitats como la lujosa Sahara Square y la gélida Tundratown. Es un crisol donde los animales de cada entorno conviven, un lugar donde no importa lo que seas. De hecho, puedes ser cualquier cosa, desde un elefante enorme hasta la musaraña más diminuta. Pero cuando llega la optimista agente Judy Hopps, descubre que ser la primera conejita de un cuerpo policial compuesto de animales duros y enormes no es nada fácil. Pero está decidida a demostrar su valía y se mete de cabeza en un caso, a pesar de que eso significa trabajar con Nick Wilde, un zorro parlanchín y estafador, para resolver el misterio.”</p> <p>Recuperado de: http://www.filmaffinity.com/es/film637729.html</p>			
Análisis de valores				
Valores positivos				
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?	Otras observaciones
	Sí	Padre-madre de	Beso	X

Amor		Judy	Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia	X	
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Sr. y Sra. Nutrialson	Beso		
			Abrazo		
			Matrimonio	X	
			Caricia		
			Expresiones verbales		
			Sexo		
	Sí	Nick y Judy	Beso		
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
Expresiones verbales			X		
Sexo					
	Sí	Comadreja	Encarcelar		Por robar
			Juicio	X	

			Devolver libertad		
Justicia	Sí	Teniente ovina	Encarcelar	X	
			Juicio		
			Devolver libertad		
	Sí	Alcalde Leónidas	Encarcelar		
			Juicio		
			Devolver libertad	X	
Solidaridad	Sí	Judy	Donar		A sus amigos frente al zorro
			Ayudar	X	
	Sí	Nick	Donar		Judy
			Ayudar	X	
	Sí	Don Bruto Mascarpone	Donar		Judy
			Ayudar	X	
	Sí	Teniente ovina	Donar		Judy
			Ayudar	X	
	Sí	Judy	Donar		Nick
			Ayudar	X	
	Sí	Judy	Tomar propias decisiones	X	Ser policía
			Expresar (ideas/sentimientos)		

Libertad	Sí	Nick	Tomar propias decisiones		Frente a Judy
			Expresar (ideas/sentimientos)	X	
	Sí	Nick	Tomar propias decisiones	X	Ser policía
			Expresar (ideas/sentimientos)		
Igualdad	Sí	Judy	Mismas oportunidades	X	Al final la aceptan como policía
	Sí	Nick	Mismas oportunidades	X	Como otros animales
Tolerancia	Sí	Animales de Zootropolis	Aceptar diferencias	X	Entre depredadores y presas
			Aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Judy	Respetar otras opiniones	X	Por ser policía
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
	Sí	Nick	Respetar otras opiniones		Judy
			... otras acciones		
... otros sentimientos					

			... otras personas	X	
Vida	No	-	Nacimiento		-
Paz	Sí	Judy	Acabar una guerra/conflicto		Encontrar a los desaparecidos
			Resolver un problema	X	
	Sí	Judy	Acabar una guerra/conflicto		Encontrar la solución al problema de los depredadores
			Resolver un problema	X	
Salud	Sí	Depredadores	Recuperarse de una enfermedad/accidente	X	Volver a ser normales
Responsabilidad	Sí	Judy	Hacer deberes	X	Para convertirse en policía
			Cuidar a los demás		
	Sí	Judy	Hacer deberes		Como policía
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Policías	Hacer deberes		
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Nick	Hacer deberes		Judy
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Judy	Confiar en los demás		Convertirse en policía

Esperanza		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Judy	Confiar en los demás		Resolver el caso
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Judy	Confiar en los demás	X	Nick
.... en uno mismo					
... en cosas del entorno					
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	No	-	Pegar		-
			Falsedad		
			Acoso		
Justicia	Sí	Alcalde Leónidas	Encarcelar	X	
			Devolver la libertad		
Solidaridad	Sí	Nick	Negar ayuda	X	Judy
	Sí	Teniente ovina	Negar ayuda	X	Judy

Libertad	Sí	Judy	Ignorancia		En comisaría
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones	X	
			Encarcelar		
	Sí	Zorros	Ignorancia		Por sus características
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones	X	
			Encarcelar		
	Sí	Depredadores	Ignorancia		
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones		
			Encarcelar	X	
Igualdad	Sí	Judy	No mismas oportunidades	X	Con otros policías
	Sí	Nick	No mismas oportunidades	X	Con otros animales
	Sí	Policías	No aceptar diferencias	X	Judy

Tolerancia			No aceptar igualdades		
	Sí	Animales	No aceptar diferencias	X	Zorro
			No aceptar igualdades		
	Sí	Teniente ovina	No aceptar diferencias	X	Con depredadores
No aceptar igualdades					
Respeto	Sí	Policías y Nick	No respetar otras opiniones		Judy como policía
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
	Sí	Vecinos	No respetar otras opiniones		Judy
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
Vida	No	-	Muerte		-
			Asesinato		

Paz	Sí	Teniente ovina	Guerra	X	Convierte a depredadores en salvajes
			Atacar		
	Sí	Ovejas	Guerra		Judy y Nick
			Atacar	X	
	Sí	Depredadores salvajes	Guerra		Otros animales
			Atacar	X	
	Sí	Niño zorro	Guerra		Judy de niña
			Atacar	X	
Salud	Sí	Sr. Manchas	Enfermedad		Hacia Judy y Nick
			Accidente		
			Violencia física	X	
			Violencia verbal		
	Sí	Nick	Enfermedad		Recibió de pequeño
			Accidente		
			Violencia física		
			Violencia verbal	X	
	Sí	Depredadores	Enfermedad	X	Volver a ser salvajes
			Accidente		
			Violencia física		
			Violencia verbal		

Responsabilidad	Sí	Teniente ovina	No cumplir con obligaciones	X	
			No cuidar a los demás		
Esperanza	Sí	Animales	No confiar en los demás	X	Que Judy se convierta en policía
			... en uno mismo		
			... en el entorno		
	Sí	Presas	No confiar en los demás		
			... en uno mismo		
			... en el entorno	X	

Tabla III. Ficha análisis aplicada a la película *Zootropolis*. Fuente: elaboración propia.

Ficha de análisis	
Datos básicos de la producción	
Título	Del revés
Duración	94 min
Director/a	Doctor, P. y Del Carmen, R.
Productora	Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios
Año	2015
Análisis narrativo	
Sinopsis	“Riley es una chica que disfruta o padece toda clase de sentimientos. Aunque

su vida ha estado marcada por la Alegría, también se ve afectada por otro tipo de emociones. Lo que Riley no entiende muy bien es por qué motivo tiene que existir la Tristeza en su vida. Una serie de acontecimientos hacen que Alegría y Tristeza se mezclen en una peligrosa aventura que dará un vuelco al mundo de Riley”. Recuperado de:
<http://www.filmaffinity.com/es/film135623.html>

Análisis de valores

Valores positivos

Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
	Sí	Padres de Riley con Riley	Beso	X	
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia	X	
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Emociones- Riley	Beso		Ayudan a ser lo que es
			Abrazo		
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	

			Sexo		
Amor	Sí	Tristeza y Alegría	Beso		Alegría, al final de la película, se da cuenta de que Tristeza es necesaria
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales		
			Sexo		
	Sí	Bing Bong con Riley	Beso		
			Abrazo		
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
Justicia	No	-	Encarcelar		-
			Juicio		
			Devolver libertad		
Solidaridad	Sí	Bing Bong	Donar		A Alegría y Tristeza a volver a la central
			Ayudar	X	
	Sí	Bing Bong	Donar		A Alegría a salir

			Ayudar	X	de donde están los recuerdos olvidados
Libertad	Sí	Emociones y Riley	Tomar propias decisiones		
			Expresar (ideas/sentimientos)	X	
Igualdad	Sí	Tristeza y Alegría	Mismas oportunidades	X	Al final de la película
Tolerancia	Sí	Alegría	Aceptar diferencias	X	Con Tristeza al final
			Aceptar igualdades		
	Sí	Riley	Aceptar diferencias	X	Mudarse a otra ciudad diferente
			Aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Alegría	Respetar otras opiniones		A Tristeza
			... otras acciones		
			... otros sentimientos	X	
			... otras personas		
	Sí	Riley	Respetar otras opiniones	X	La otra ciudad

			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
Vida	Sí	Riley	Nacimiento	X	Al principio
Paz	Sí	Tristeza y Alegría	Acabar una guerra/conflicto		Vuelven a la central
			Resolver un problema	X	
Salud	No	-	Recuperarse de una enfermedad/acidente		-
Responsabilidad	Sí	Emociones	Hacer deberes		Cuidar a Riley
			Cuidar a los demás	X	
Esperanza	Sí	Alegría	Confiar en los demás		Volver a la central
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Tristeza	Confiar en los demás	X	Volver a la central
	 en uno mismo			

			... en cosas del entorno		
	Sí	Alegría y Bing Bong	Confiar en los demás	X	Salir de donde están los recuerdos olvidados
		 en uno mismo		
			... en cosas del entorno	X	
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	No	-	Pegar		-
			Falsedad		
			Acoso		
Justicia	Sí	Bing Bong	Encarcelar	X	En recuerdos olvidados
			Devolver la libertad		
Solidaridad	No	-	Negar ayuda		-
Libertad	Sí	Tristeza	Ignorancia		Para que Alegría no le regañe
			No expresar ideas/sentimientos	X	
			Aceptar malas condiciones		
			Encarcelar		

Igualdad	Sí	Tristeza	No mismas oportunidades	X	Con Alegría
Tolerancia	Sí	Alegría	No aceptar diferencias	X	Con otras emociones
			No aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Alegría	No respetar otras opiniones	X	
			... otras acciones		
			... otros sentimientos	X	
			... otras personas		
Vida	No	-	Muerte		-
			Asesinato		
Paz	No	-	Guerra		-
			Atacar		
Salud	No	-	Enfermedad		-
			Accidente		
			Violencia física		
			Violencia verbal		
Responsabilidad	Sí	Riley	No cumplir con obligaciones	X	Se escapa de casa
			No cuidar a los demás		

Esperanza	Sí	Alegría	No confiar en los demás	X	En Tristeza
			... en uno mismo		
			... en el entorno		
	Sí	Tristeza	No confiar en los demás		De realizar bien su trabajo
			... en uno mismo	X	
			... en el entorno		

Tabla IV. Ficha análisis aplicada a la película *Del revés*. Fuente: elaboración propia.

Ficha de análisis	
Datos básicos de la producción	
Título	Big Hero 6
Duración	108 min
Director/a	Williams, C. y Hall, D.
Productora	Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios
Año	2014
Análisis narrativo	
Sinopsis	“En la metrópolis de San Fransokyo (cruce de San Francisco y Tokio), vive Hiro Hamada, quien aprende a sacar provecho de su capacidad gracias a su brillante hermano Tadashi y sus también brillantes amigos: la buscadora de adrenalina GoGo Tamago, el meticoloso de la limpieza Wasabi, la genia de la química Honey Lemon y el fanático de los cómics Fred. Cuando tras un devastador giro de los acontecimientos, se ven envueltos en una peligrosa

<p>conspiración que tiene lugar en las calles de San Fransokyo, Hiro recurre a su amigo más íntimo: un robot llamado Baymax, y transforma al grupo en una banda de héroes de última tecnología decididos a resolver el misterio”.</p> <p>Recuperado de: http://www.filmaffinity.com/es/film312610.html</p>					
Análisis de valores					
Valores positivos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
	Sí	Hiro y Tadashi	Beso		Hermanos
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Tía Cass y hermanos	Beso	X	
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		

Amor	Sí	Amigos e Hiro	Beso		
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Hiro y Baymax	Beso		
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Callaghan y su hija	Beso		
			Abrazo		
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Callaghan	Encarcelar	X	Quitándole los

Justicia			Juicio		micro robots
			Devolver libertad		
Solidaridad	Sí	Amigos	Donar		Hiro
			Ayudar	X	
	Sí	Tadashi	Donar		Hiro
			Ayudar	X	
	Sí	Tía Cass	Donar		Hermanos
			Ayudar	X	
	Sí	Tadashi	Donar		Profesor Callaghan
			Ayudar	X	
	Sí	Baymax	Donar		Hiro
			Ayudar	X	
	Sí	Hiro	Donar		Hija de Callaghan
			Ayudar	X	
Libertad	Sí	Hiro	Tomar propias decisiones	X	Dónde y qué estudiar
			Expresar (ideas/sentimientos)		
Igualdad	No	-	Mismas oportunidades		-

Tolerancia	No	-	Aceptar diferencias		-
			Aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Hiro	Respetar otras opiniones	X	De sus amigos
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
	Sí	Hiro	Respetar otras opiniones	X	Baymax, salvarle a él y a la hija de Callaghan
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
Vida	Sí	Baymax	Nacimiento	X	Creación
	Sí	Hiro y sus amigos	Acabar una guerra/conflicto		Derrotar a Callaghan y salvar la ciudad
			Resolver un problema	X	

Paz	Sí	Hiro y Baymax	Acabar una guerra/conflicto		Devolver a la tierra a la hija de Callaghan
			Resolver un problema	X	
Salud	Sí	Hiro	Recuperarse de una enfermedad/accidente	X	Gracias a Baymax
Responsabilidad	Sí	Tía Cass	Hacer deberes		A sus sobrinos
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Tadashi	Hacer deberes		A su hermano
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Baymax	Hacer deberes		
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Hiro	Confiar en los demás		Entrar en la universidad
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Tadashi	Confiar en los demás		Hacer a Baymax

Esperanza		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Baymax	Confiar en los demás		Cuidar a Hiro
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Amigos de Hiro	Confiar en los demás	X	Equipo, salvar la ciudad
		 en uno mismo		
			... en cosas del entorno		
	Sí	Hiro	Confiar en los demás		Volver a hacer a Baymax
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Valores negativos				
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?	Otras observaciones	

Amor	No	-	Pegar		-
			Falsedad		
			Acoso		
Justicia	No	-	Encarcelar		-
			Devolver la libertad		
Solidaridad	Sí	Krei	Negar ayuda	X	A Callaghan y su hija
Libertad	No	-	Ignorancia		-
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones		
			Encarcelar		
Igualdad	No	-	No mismas oportunidades		-
Tolerancia	No	-	No aceptar diferencias		-
			No aceptar igualdades		
	Sí	Callaghan	No respetar otras opiniones		Krei, con respecto a su hija

Respeto			... otras acciones	X	
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
	Sí	Hiro	No respetar otras opiniones	X	De sus amigos, no matar a Callaghan
			... otras acciones	X	
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
Vida	Sí	Padres de Hiro y Tadashi	Muerte	X	
			Asesinato		
	Sí	Tadashi	Muerte	X	Incendio
			Asesinato		
	Sí	Profesor Callaghan	Muerte	X	Incendio
			Asesinato		
Paz	Sí	Callaghan	Guerra		A Hiro, sus amigos y Krei
			Atacar	X	

Salud	Sí	Hiro	Enfermedad		
			Accidente	X	
			Violencia física		
			Violencia verbal		
	Sí	Hija de Callaghan	Enfermedad		Quedarse encerrada en el espacio
			Accidente	X	
			Violencia física		
			Violencia verbal		
	Sí	Callaghan	Enfermedad		A Hiro y sus amigos
			Accidente		
			Violencia física	X	
			Violencia verbal		
Responsabilidad	No	-	No cumplir con obligaciones		-
			No cuidar a los demás		
	Sí	Callaghan	No confiar en	X	Krei

Esperanza			los demás		
			... en uno mismo		
			... en el entorno		
	Sí	Hiro	No confiar en los demás		Tras las muertes de su hermano y sus padres
			... en uno mismo		
			... en el entorno	X	

Tabla V. Ficha análisis aplicada a la película *Big Hero 6*. Fuente: elaboración propia.

Ficha de análisis	
Datos básicos de la producción	
Título	Frozen: el reino de hielo
Duración	98 min
Director/a	Buck, C. y Lee, J.
Productora	Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios
Año	2013
Análisis narrativo	
Sinopsis	“Cuando una profecía condena a un reino a vivir un invierno eterno, la joven Anna, el temerario montañero Kristoff y el reno Sven emprenden un viaje épico en busca de Elsa, hermana de Anna y Reina de las Nieves, para poner

fin al gélido hechizo. Adaptación libre del cuento "La reina de las nieves". Recuperado de: http://www.filmaffinity.com/es/film926588.html					
Análisis de valores					
Valores positivos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
	Sí	Elsa y Anna	Beso	X	Relación de hermanas
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Sven y Kristoff	Beso		Están juntos desde que son pequeños
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia	X	
			Expresiones verbales	X	
	Sí	Padres con	Beso	X	

Amor		Elsa y Anna	Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia	X	
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Anna y Kristoff	Beso	X	
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia	X	
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Kristoff y los trolls	Beso	X	Lo adoptan de pequeño como su familia
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia	X	
		Expresiones verbales	X		
		Sexo			
	Sí	Pueblo con Elsa	Encarcelar		Aceptando sus poderes
			Juicio		

Justicia			Devolver libertad	X	
Solidaridad	Sí	Elsa	Donar		Protege a su hermana de sus propios poderes
			Ayudar	X	
	Sí	Anna	Donar		Protege a su hermana de los que la quieren encerrar por sus poderes
			Ayudar	X	
	Sí	Kristoff	Donar		A Anna a encontrar a su hermana y a salvarla de que se congele su corazón
			Ayudar	X	
	Sí	Olaf	Donar		A Anna, aunque se pueda derretir
			Ayudar	X	
Libertad	Sí	Elsa	Tomar propias decisiones	X	Se va para poder usar sus poderes
			Expresar (ideas/sentimientos)		
Igualdad	Sí	Olaf	Mismas oportunidades	X	Vivir en verano como los demás, gracias a Elsa
Tolerancia	Sí	Padres de Elsa y Anna	Aceptar diferencias	X	Aceptan los poderes de Elsa
			Aceptar igualdades		
	Sí	Pueblo	Aceptar diferencias	X	Aceptan los poderes de Elsa
			Aceptar igualdades		

Respeto	Sí	Anna y Kristoff	Respetar otras opiniones		No decirle a Olaf que pasa si llega el verano
			... otras acciones		
			... otros sentimientos	X	
			... otras personas	X	
Vida	No	-	Nacimiento		-
Paz	Sí	Pueblo	Acabar una guerra/conflicto		Aceptan los poderes de Elsa
			Resolver un problema	X	
Salud	Sí	Anna	Recuperarse de una enfermedad/accidente	X	Su hermana le descongela el corazón
Responsabilidad	Sí	Elsa	Hacer deberes		No hacerles daño con sus poderes
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Anna	Hacer deberes		Encontrar a Elsa y salvar Arendel
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Kristoff	Hacer deberes		A Anna con su enfermedad
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Anna	Confiar en los demás	X	En su hermana
		 en uno mismo		
			... en cosas del		

Esperanza			entorno		
	Sí	Anna	Confiar en los demás		Abrir las puertas del palacio por primera vez en años
		 en uno mismo		
			... en cosas del entorno	X	
	Sí	Olaf	Confiar en los demás		Vivir en verano
		 en uno mismo		
... en cosas del entorno			X		
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	Sí	Anna y Hans	Pegar		Quería casarse para quedarse con el reino
			Falsedad	X	
			Acoso		
Justicia	Sí	Pueblo y Elsa	Encarcelar	X	Por miedo a sus poderes
			Devolver la libertad		
Solidaridad	No	-	Negar ayuda		-
	Sí	Elsa	Ignorancia		Aunque no se lo merece y solo quiere
			No expresar		

Libertad			ideas/sentimientos		ayudar
			Aceptar malas condiciones		
			Encarcelar	X	
Igualdad	No	-	No mismas oportunidades		-
Tolerancia	Sí	Pueblo	No aceptar diferencias	X	Elsa y sus poderes
			No aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Anna	No respetar otras opiniones	X	Ir a por su hermana, aunque ella no quiere
			... otras acciones		
			... otros sentimientos	X	
			... otras personas		
Vida	Sí	Padres de Elsa y Anna	Muerte	X	
			Asesinato		
Paz	Sí	Pueblo y Hans	Guerra		A Elsa por miedo a sus poderes
			Atacar	X	
Salud	Sí	Anna	Enfermedad		Es congelada dos veces por su hermana: cabeza y corazón
			Accidente	X	
			Violencia física		

			Violencia verbal		
Responsabilidad	No	-	No cumplir con obligaciones		-
			No cuidar a los demás		
Esperanza	Sí	Hans	No confiar en los demás		Hacerse con el reino porque en su reino no puede por ser el doceavo en la línea de sucesión
			... en uno mismo		
			... en el entorno	X	

Tabla VI. Ficha análisis aplicada a la película *Frozen: el reino del hielo*. Fuente: elaboración propia.

Ficha de análisis	
Datos básicos de la producción	
Título	Brave (Indomable)
Duración	90 min
Director/a	Andrews, M. Chapman, B. y Purcell, S.
Productora	Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios
Año	2012
Análisis narrativo	
Sinopsis	“Mérída, la indómita hija del Rey Fergus y de la Reina Elinor, es una hábil arquera que decide romper con una antigua costumbre, que es sagrada para los señores de la tierra: el gigantesco Lord MacGuffin, el malhumorado Lord Macintosh y el cascarrabias Lord Dingwall. Las acciones de Mérída desencadenan el caos y la furia en el reino. Además, pide ayuda a una sabia anciana que le concede un deseo muy desafortunado. La muchacha tendrá que

		afrontar grandes peligros antes de aprender qué es la auténtica valentía.” Recuperado de: http://www.filmaffinity.com/es/film249160.html			
Análisis de valores					
Valores positivos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	Sí	Reyes: Fergus y Elinor	Beso	X	
			Abrazo	X	
			Matrimonio	X	
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Reyes e hijos (Mérica y mellizos)	Beso	X	
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia	X	
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
Sí	Padres e hijos de los clanes	Beso			
		Abrazo	X		

			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
Justicia	Sí	Elinor	Encarcelar		Ser humana
			Juicio		
			Devolver libertad	X	
Solidaridad	Sí	Mérida	Donar		Elinor, ser humana
			Ayudar	X	
	Sí	Clanes	Donar		Fergus, matar a Mordu (oso).
			Ayudar	X	
Libertad	Sí	Mérida	Tomar propias decisiones	X	Al final puede decidir con quién casarse
			Expresar (ideas/sentimientos)		
Igualdad	Sí	Mérida	Mismas oportunidades	X	Que las chicas de su edad
	Sí	Elinor	Aceptar diferencias	X	Mérida
			Aceptar igualdades		

Tolerancia	Sí	Clanes	Aceptar diferencias	X	Entre ellos mismos y establecer relaciones
			Aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Elinor	Respetar otras opiniones	X	Al final acepta lo que quería Mérida
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
	Sí	Clanes	Respetar otras opiniones	X	Acerca del matrimonio entre los príncipes
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
Vida	Sí	Mérida y sus tres hermanos	Nacimiento	X	
	Sí	Elinor y Mérida	Acabar una guerra/conflicto		Elinor se convierte otra vez en humana
			Resolver un problema	X	

Paz	Sí	Elinor y Mérida	Acabar una guerra/conflicto	X	Entre clanes y disolución del matrimonio	
			Resolver un problema			
	Sí	Elinor y Mérida	Acabar una guerra/conflicto		Matar a Mordu y liberarlo	
			Resolver un problema	X		
Salud	Sí	Elinor	Recuperarse de una enfermedad/accidente	X	Volver a ser humana	
Responsabilidad	Sí	Elinor	Hacer deberes		Sus hijos y el reino	
			Cuidar a los demás	X		
	Sí	Fergus	Hacer deberes		Su reino	
			Cuidar a los demás	X		
	Sí	Mérida	Hacer deberes	X	Aprender a ser una princesa	
			Cuidar a los demás			
	Sí	Mérida	Hacer deberes		Elinor cuando es un oso	
			Cuidar a los demás	X		
		Sí	Mérida	Confiar en los		No casarse

Esperanza			demás		Mérída, casarse y ser una buena princesa
			... en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Elinor	Confiar en los demás	X	
			... en uno mismo		
			... en cosas del entorno		
	Sí	Fergus	Confiar en los demás		
			... en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	No	-	Pegar		-
			Falsedad		
			Acoso		
	Sí	Mérída	Encarcelar	X	Por su padre para

Justicia			Devolver la libertad		matar al oso (madre)
Solidaridad	No	-	Negar ayuda		-
Libertad	Sí	Mérida	Ignorancia		Casarse, aunque no quiera
			No expresar ideas/sentimientos	X	
			Aceptar malas condiciones		
			Encarcelar		
Igualdad	Sí	Mérida	No mismas oportunidades	X	Que otras chicas de su edad
Tolerancia	Sí	Elinor	No aceptar diferencias	X	Mérida
			No aceptar igualdades		
	Sí	Clanes	No aceptar diferencias	X	Al principio, buscando el casamiento con la princesa
			No aceptar igualdades		
	Sí	Elinor	No respetar otras opiniones	X	Mérida no se quiere casar
			... otras acciones		
			... otros sentimientos	X	

Respeto			... otras personas			
	Sí	Mérida	No respetar otras opiniones	X	Elinor quiere que se case	
			... otras acciones			
			... otros sentimientos			
			... otras personas			
Vida	Sí	Mordu	Muerte	X		
Asesinato						
Paz	Sí	Clanes	Guerra	X	Por el matrimonio con la princesa	
			Atacar			
	Sí	Mordu	Guerra		Rey Fergus	
			Atacar	X		
	Sí	Mordu	Guerra		Elinor y Mérida	
			Atacar	X		
	Sí	Fergus	Guerra		Reina (como oso) y Mordu	
			Atacar	X		
	Sí	Mordu	Guerra		Reina y Mérida	
			Atacar	X		
		Sí	Fergus	Enfermedad		Mordu le come la

Salud			Accidente	X	pierna	
			Violencia física			
			Violencia verbal			
			Enfermedad	X		
Sí	Elinor		Accidente		Se convierte en oso	
			Violencia física			
			Violencia verbal			
			Enfermedad	X		
Responsabilidad	Sí	Mérida	No cumplir con obligaciones	X	Ser una princesa	
			No cuidar a los demás			
Esperanza	Sí	Elinor	No confiar en los demás	X	Mérida	
			... en uno mismo			
			... en el entorno			
	Sí	Mérida		No confiar en los demás	X	Elinor
				... en uno mismo		
				... en el entorno		

Tabla VII. Ficha análisis aplicada a la película *Brave*. Fuente: elaboración propia.

Ficha de análisis					
Datos básicos de la producción					
Título	Toy story 3				
Duración	103 min				
Director/a	Unkrich, L.				
Productora	Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios				
Año	2010				
Análisis narrativo					
Sinopsis	<p>“Cuando su dueño Andy se prepara para ir a la universidad, el vaquero Woody, el astronauta Buzz y el resto de sus amigos juguetes comienzan a preocuparse por su incierto futuro. Efectivamente todos acaban en una guardería, donde por ejemplo la muñeca Barbie conocerá al guapo Ken. Esta reunión de nuestros amigos con otros nuevos juguetes no será sino el principio de una serie de trepidantes y divertidas aventuras.” Recuperado de: http://www.filmaffinity.com/es/film612761.html</p>				
Análisis de valores					
Valores positivos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
	Sí	Andy con sus juguetes	Beso		
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		

Amor			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Barbie y Ken	Beso	X	
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Entre juguetes de Andy	Beso		
			Abrazo		
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Daisy y sus juguetes (Lotso, grandullón y risitas)	Beso	X	
		Abrazo	X		
		Matrimonio			
		Caricia			
		Expresiones			

			verbales		
			Sexo		
	Sí	Buzz y Jessy	Beso		
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales		
			Sexo		
	Sí	Bonnie y sus juguetes	Beso		
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales		
			Sexo		
	Sí	Woody	Encarcelar		Salir de Sunnyside
			Juicio		
			Devolver libertad	X	
	Sí	Lotso	Encarcelar	X	En el camión
			Juicio		

Justicia			Devolver libertad		
	Sí	Juguetes de Andy	Encarcelar		Con Bonnie
			Juicio		
Devolver libertad			X		
Solidaridad	Sí	Andy	Donar	X	Juguetes a Bonnie
			Ayudar		
	Sí	Woody	Donar		Juguetes de Andy a salir de Sunnyside
			Ayudar	X	
	Sí	Juguetes de Bonnie	Donar		Woody, volver a Sunnyside
			Ayudar	X	
	Sí	Teléfono de juguete	Donar		Woody, salir de Sunnyside
			Ayudar	X	
	Sí	Juguetes de Andy	Donar		Son una familia, equipo
			Ayudar	X	
	Sí	Woody y Buzz	Donar		Lotso
			Ayudar	X	
	Sí	Tres marcianos	Donar		Juguetes de Andy en el vertedero
			Ayudar	X	
	Sí	Andy	Tomar propias decisiones	X	Dónde dejar a sus juguetes

Libertad			Expresar (ideas/sentimie ntos)		
	Sí	Juguetes de Andy	Tomar propias decisiones		Donde quieren vivir
			Expresar (ideas/sentimie ntos)	X	
Igualdad	Sí	Juguetes de Andy	Mismas oportunidades	X	Vivir con Bonnie
Tolerancia	Sí	Juguetes de Sunnyside	Aceptar diferencias		Ayuda mutua
			Aceptar igualdades	X	
Respeto	Sí	Woody	Respetar otras opiniones	X	Juguetes de Andy quieren quedarse en Sunnyside
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
Vida	Sí	Niños/as de guardería	Nacimiento	X	Van cambiando a lo largo de los años
Paz	Sí	Juguetes de Sunnyside	Acabar una guerra/conflicto		No más dictaduras, todos son iguales

			Resolver un problema	X	
Salud	Sí	Buzz	Recuperarse de una enfermedad/accidente	X	Volver a ser normal
Responsabilidad	Sí	Woody	Hacer deberes		Juguetes de Andy
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Juguetes de Andy	Hacer deberes		Cuidarse entre ellos
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Andy	Hacer deberes		Sus juguetes
			Cuidar a los demás	X	
Esperanza	Sí	Woody	Confiar en los demás		Volver con Andy
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Juguetes de Andy	Confiar en los demás	X	Volver con Andy y salir de Sunnyside
		 en uno mismo		

			... en cosas del entorno		
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	No	-	Pegar		-
			Falsedad		
			Acoso		
Justicia	Sí	Juguetes de Andy	Encarcelar	X	En Sunnyside
			Devolver la libertad		
Solidaridad	Sí	Lotso	Negar ayuda	X	Juguetes de Andy en el vertedero
Libertad	Sí	Juguetes de Andy	Ignorancia		En Sunnyside
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones		
			Encarcelar	X	
	Sí	Juguetes de Sunnyside	Ignorancia		Por parte de Lotso
			No expresar ideas/sentimientos		

			Aceptar malas condiciones	X	
			Encarcelar		
Igualdad	Sí	Woody	No mismas oportunidades	X	Con otros juguetes de Andy
	Sí	Juguetes en Sunnyside	No mismas oportunidades	X	Clase de niños/as más grandes y pequeños
Tolerancia	Sí	Lotso	No aceptar diferencias		En Sunnyside
			No aceptar igualdades	X	
Respeto	Sí	Woody	No respetar otras opiniones	X	Decisión de juguetes de Andy de quedarse en Sunnyside
			... otras acciones	X	
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
	Sí	Lotso	No respetar otras opiniones	X	Juguetes
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		

			... otras personas		
Vida	No	-	Muerte		-
			Asesinato		
Paz	Sí	Juguetes de Sunnyside	Guerra		Juguetes de Andy
			Atacar	X	
Salud	Sí	Buzz	Enfermedad		Cambiar su forma de ser
			Accidente	X	
			Violencia física		
			Violencia verbal		
	Sí	Niños/as de Sunnyside	Enfermedad		Contra los juguetes
			Accidente		
			Violencia física	X	
			Violencia verbal		
Responsabilidad	No	-	No cumplir con obligaciones		-
			No cuidar a los demás		
	Sí	Juguetes de Andy	No confiar en los demás	X	En Andy
			... en uno mismo		

			... en el entorno		
Esperanza	Sí	Lotso	No confiar en los demás		Su niña lo abandonó
			... en uno mismo		
			... en el entorno	X	

Tabla VIII. Ficha análisis aplicada a la película *Toy story 3*. Fuente: elaboración propia.

Ficha de análisis	
Datos básicos de la producción	
Título	Up
Duración	96 min
Director/a	Docter, P. y Peterson, B.
Productora	Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios
Año	2009
Análisis narrativo	
Sinopsis	<p>“Carl Fredricksen es un viudo vendedor de globos de 78 años que, finalmente, consigue llevar a cabo el sueño de su vida: enganchar miles de globos a su casa y salir volando rumbo a América del Sur. Pero ya estando en el aire y sin posibilidad de retornar Carl descubre que viaja acompañado de Russell, un explorador que tiene ocho años y un optimismo a prueba de bomba.”</p> <p>Recuperado de: http://www.filmaffinity.com/es/film777460.html</p>
Análisis de valores	
Valores positivos	

Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	Sí	Ellie y Carl	Beso	X	Viven una vida juntos
			Abrazo		
			Matrimonio	X	
			Caricia		
			Expresiones verbales		
			Sexo		
	Sí	Carl y Russell	Beso		Acaban con una relación como abuelo-nieto
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Kevin y crías	Beso		Kevin busca a sus crías durante toda la película
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
Caricia					
Expresiones verbales					

			Sexo		
Justicia	Sí	Carl y Russell	Encarcelar		Vuelven a casa
			Juicio		
			Devolver libertad	X	
	Sí	Kevin	Encarcelar		
			Juicio		
			Devolver libertad	X	
Solidaridad	Sí	Russell	Donar		Proteger a Kevin y hacer que vuelva con sus crías
			Ayudar	X	
	Sí	Carl	Donar		A Russell y Kevin
			Ayudar	X	
Libertad	Sí	Ellie y Carl	Tomar propias decisiones	X	Hacer un gran viaje juntos
			Expresar (ideas/sentimientos)		
Igualdad	No	-	Mismas oportunidades		-
Tolerancia	Sí	Carl	Aceptar diferencias	X	Se queda con el perro y ayuda a Kevin y Russell
			Aceptar igualdades		

Respeto	Sí	Russell	Respetar otras opiniones		A Carl que ya es mayor
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
Vida	Sí	Ellie y Carl	Nacimiento	X	Vida juntos e intentan tener un hijo/a
Paz	No	-	Acabar una guerra/conflicto		-
			Resolver un problema		
Salud	No	-	Recuperarse de una enfermedad/acidente		-
	Sí	Carl	Hacer deberes		A Russell, Kevin y Dug
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Russell	Hacer deberes	X	Conseguir su

Responsabilidad			Cuidar a los demás		insignia
	Sí	Kevin	Hacer deberes		Estar con sus crías
			Cuidar a los demás	X	
Esperanza	Sí	Ellie y Carl	Confiar en los demás	X	Estar juntos e irse de viaje
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Carl y Russell	Confiar en los demás	X	Salvar a Kevin
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno	X	
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	No	-	Pegar		-
			Falsedad		
			Acoso		

Justicia	Sí	Carl	Encarcelar	X	Por ser mayor lo alejan de su casa
			Devolver la libertad		
Solidaridad	No	-	Negar ayuda		-
Libertad	Sí	Kevin	Ignorancia		
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones		
			Encarcelar	X	
Igualdad	No	-	No mismas oportunidades		-
Tolerancia	No	-	No aceptar diferencias		-
			No aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Carl	No respetar otras opiniones	X	No quiere salvar a Kevin
			... otras acciones	X	
			... otros sentimientos	X	
			... otras personas	X	

	Sí	Sr. Muntz	No respetar otras opiniones		Llevarse a Kevin, aunque tenga crías
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
Vida	Sí	Ellie	Muerte	X	No puede tener bebé
			Asesinato		
	Sí	Sr. Muntz	Muerte	X	Cae del cépelin
			Asesinato		
Paz	Sí	Sr. Muntz	Guerra		Tiene perros que atacan para conseguir a Kevin
			Atacar	X	
Salud	Sí	Ellie	Enfermedad	X	Acaba muriendo
			Accidente		
			Violencia física		
			Violencia verbal		
	Sí	Kevin	Enfermedad		Perros le atacan y sale herido
			Accidente		
Violencia			X		

			física		
			Violencia verbal		
Responsabilidad	Sí	Padres de Russell	No cumplir con obligaciones	X	No están a su lado en los momentos más importantes
			No cuidar a los demás		
Esperanza	Sí	Carl	No confiar en los demás	X	Es muy reacio a estar con otros tras la muerte de su mujer
			... en uno mismo		
			... en el entorno	X	

Tabla IX. Ficha análisis aplicada a la película *Up*. Fuente: elaboración propia.

Ficha de análisis	
Datos básicos de la producción	
Título	Wall-e
Duración	103 min.
Director/a	Stanton, A.
Productora	Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios
Año	2008
Análisis narrativo	

Sinopsis	<p>“En el año 2800, en un planeta Tierra devastado y sin vida, tras cientos de solitarios años haciendo aquello para lo que fue construido -limpiar el planeta de basura- el pequeño robot WALL•E (acrónimo de Waste Allocation Load Lifter Earth-Class) descubre una nueva misión en su vida (además de recolectar cosas inservibles) cuando se encuentra con una moderna y lustrosa robot exploradora llamada EVE. Ambos viajarán a lo largo de la galaxia y vivirán una emocionante e inolvidable aventura...” Recuperado de: http://www.filmaffinity.com/es/film744679.html</p>
----------	--

Análisis de valores:

Valores positivos

Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	Sí	Wall-e y Eve	Beso	X	
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia	X	
			Expresiones verbales		
			Sexo		
	Sí	Wall-e y cucaracha	Beso		
			Abrazo		
			Matrimonio		
			Caricia	X	
			Expresiones		

	Sí	John y Mary	verbales		
			Sexo		
			Beso		
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia	X	
			Expresiones verbales		
Sexo					
Justicia	Sí	Pasajeros de la nave	Encarcelar		Volver a la tierra
			Juicio		
			Devolver libertad	X	
Solidaridad	Sí	Wall-e	Donar		Eve
			Ayudar	X	
	Sí	Robots rotos de la nave	Donar		Wall-e y Eve
			Ayudar	X	
	Sí	Eve	Donar		Wall-e
			Ayudar	X	
	Sí	Eve y Wall-e	Donar		Comandante
			Ayudar	X	

Libertad	Sí	Wall-e	Tomar propias decisiones		Estar enamorado
			Expresar (ideas/sentimientos)	X	
	Sí	Comandante y pasajeros	Tomar propias decisiones	X	Quedarse en la tierra
			Expresar (ideas/sentimientos)		
Igualdad	No	-	Mismas oportunidades		-
Tolerancia	Sí	Eve	Aceptar diferencias	X	Wall-e
			Aceptar igualdades		
Respeto	No	-	Respetar otras opiniones		-
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
Vida	Sí	Planta	Nacimiento	X	
	Sí	Shelby Forthright	Acabar una		Estar en la nave

Paz			guerra/conflicto		mientras limpian la tierra
			Resolver un problema	X	
	Sí	Comandante	Acabar una guerra/conflicto		Acabar con auto y volver a la tierra
			Resolver un problema	X	
	Sí	Eve	Acabar una guerra/conflicto		Arreglar a Wall-e
			Resolver un problema	X	
	Sí	Eve y Wall-e	Acabar una guerra/conflicto		Volver a la tierra
			Resolver un problema	X	
Salud	Sí	Pasajeros de la nave	Recuperarse de una enfermedad/accidente	X	Estar obesos
	Sí	Wall-e	Recuperarse de una enfermedad/accidente	X	Gracias a Eve
	Sí	Wall-e	Hacer deberes	X	Limpiar la tierra
			Cuidar a los demás		

Responsabilidad	Sí	Eve	Hacer deberes	X	Encontrar plantas en la tierra
			Cuidar a los demás		
	Sí	Comandante	Hacer deberes		Pasajeros de la nave
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Wall-e	Hacer deberes		Eve
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Eve	Hacer deberes		Wall-e
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	M.O	Hacer deberes	X	Limpiar todo
			Cuidar a los demás		
Esperanza	Sí	Comandante	Confiar en los demás		Volver a la tierra
		 en uno mismo		
			... en cosas del entorno	X	
	Sí	Eve	Confiar en los demás		Encontrar una planta
		 en uno mismo	X	

			... en cosas del entorno		
	Sí	Wall-e	Confiar en los demás	X	Que Eve le ayude
		 en uno mismo		
			... en cosas del entorno		
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	No	-	Pegar		-
			Falsedad		
			Acoso		
Justicia	Sí	Wall-e	Encarcelar	X	Solo en la tierra
			Devolver la libertad		
	Sí	Comandante	Encarcelar	X	Por auto
			Devolver la libertad		
Solidaridad	Sí	Auto	Negar ayuda	X	Comandante
	Sí	Pasajeros de la nave	Ignorancia	X	
			No expresar		

Libertad			ideas/sentimientos		Por Auto
			Aceptar malas condiciones	X	
			Encarcelar		
	Sí	Comandante	Ignorancia		
			No expresar ideas/sentimientos		
		Aceptar malas condiciones			
		Encarcelar	X		
Igualdad	No	-	No mismas oportunidades		-
Tolerancia	Sí	Eve	No aceptar diferencias	X	Wall-e
			No aceptar igualdades		
	Sí	Auto	No aceptar diferencias	X	Volver a la tierra
			No aceptar igualdades		
	Sí	Eve	No respetar otras opiniones		Wall-e en la nave
			... otras acciones		

Respeto	Sí	Auto	... otros sentimientos		Volver a la tierra
			... otras personas	X	
			No respetar otras opiniones	X	
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
Vida	No	-	Muerte		-
			Asesinato		
Paz	Sí	Auto	Guerra		Comandante
			Atacar	X	
Salud	Sí	Pasajeros nave	Enfermedad	X	Obesidad
			Accidente		
			Violencia física		
			Violencia verbal		
	Sí	Wall-e	Enfermedad		Por Auto
			Accidente		
Violencia física			X		

			Violencia verbal		
Responsabilidad	No	-	No cumplir con obligaciones		-
			No cuidar a los demás		
Esperanza	No	-	No confiar en los demás		-
			... en uno mismo		
			... en el entorno		

Tabla X. Ficha análisis aplicada a la película *Wall-e*. Fuente: elaboración propia.

Ficha de análisis	
Datos básicos de la producción	
Título	Ratatouille
Duración	110 min.
Director/a	Bird, B
Productora	Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios
Año	2007
Análisis narrativo	
Sinopsis	“Remy es una simpática rata que sueña con convertirse en un gran chef francés a pesar de la oposición de su familia y del problema evidente que supone ser una rata en una profesión que detesta a los roedores. El destino lleva a Remy a las alcantarillas de París, donde su situación no puede ser

mejor, ya que se encuentra justo debajo de un restaurante que se ha hecho famoso gracias a Auguste Gusteau, una estrella de la cocina. A pesar del peligro que representa ser un visitante poco común (y desde luego nada deseado) en los fogones de un exquisito restaurante francés, la pasión de Remy por la cocina pone patas arriba el mundo culinario parisino en una trepidante y emocionante aventura.” Recuperado de:
<http://www.filmaffinity.com/es/film496720.html>

Análisis de valores

Valores positivos

Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	Sí	Remy y Django (padre)	Beso		
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Remy	Beso		Cocinar
			Abrazo		
			Matrimonio		
			Expresiones verbales	X	

			Sexo		
Sí	Remy y Émil	Beso		Son hermanos	
		Abrazo	X		
		Matrimonio			
		Caricia			
		Expresiones verbales	X		
		Sexo			
Sí	Lingüini y Remy	Beso			
		Abrazo			
		Matrimonio			
		Caricia	X		
		Expresiones verbales	X		
		Sexo			
Sí	Lingüini y Collete	Beso	X		
		Abrazo			
		Matrimonio			
		Caricia			
		Expresiones verbales	X		
		Sexo			
Sí	Restaurante	Encarcelar		Crítica de cocina	

Justicia		Gusteau	Juicio	X		
			Devolver libertad			
Solidaridad	Sí	Remy	Donar		Lingüini	
			Ayudar	X		
	Sí	Django	Donar		Remy	
			Ayudar	X		
	Sí	Gusteau	Donar		Remy	
			Ayudar	X		
	Sí	Colonia de ratas	Donar		Remy	
			Ayudar	X		
	Sí	Collete	Donar		Lingüini	
			Ayudar	X		
	Libertad	Sí	Remy	Tomar propias decisiones	X	Ser cocinero
				Expresar (ideas/sentimientos)		
Sí		Lingüini	Tomar propias decisiones			
			Expresar (ideas/sentimientos)	X		
Igualdad	Sí	Remy	Mismas	X	De cocinero, al final	

			oportunidades		
Tolerancia	Sí	Colonia de ratas	Aceptar diferencias	X	Con Remy
			Aceptar igualdades		
	Sí	Collete y Lingüini	Aceptar diferencias	X	Con Remy
			Aceptar igualdades		
	Sí	Anton Ego	Aceptar diferencias	X	Con Remy
			Aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Lingüini	Respetar otras opiniones		Remy
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
	Sí	Anton Ego	Respetar otras opiniones		Remy
			... otras acciones		
			... otros		

			sentimientos		
			... otras personas	X	
	Sí	Colina de ratas	Respetar otras opiniones	X	Remy en la cocina
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
Vida	Sí	Restaurante “La Ratatouille”	Nacimiento	X	
Paz	Sí	Remy	Acabar una guerra/conflicto		Lingüini se quede con el restaurante
			Resolver un problema	X	
	Sí	Remy y colonia de ratas	Acabar una guerra/conflicto		Hacer comida para el crítico
			Resolver un problema	X	
	Sí	Lingüini, Collete y Remy	Acabar una guerra/conflicto		Crear nuevo restaurante
			Resolver un problema	X	
	No	-	Recuperarse de		-

Salud			una enfermedad/accidente		
Responsabilidad	Sí	Django	Hacer deberes		Otras ratas
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Lingüini	Hacer deberes		Remy
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Lingüini y Remy	Hacer deberes	X	Cocinar en el restaurante
			Cuidar a los demás		
	Sí	Remy	Hacer deberes		Colonia de ratas, dándoles comida
			Cuidar a los demás	X	
Esperanza	Sí	Remy	Confiar en los demás		Para cocinar
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Lingüini	Confiar en los demás	X	Remy
		 en uno mismo		

			... en cosas del entorno		
	Sí	Remy	Confiar en los demás	X	Lingüini
		 en uno mismo		
			... en cosas del entorno		
	Sí	Colonia de ratas	Confiar en los demás	X	Remy
		 en uno mismo		
			... en cosas del entorno		
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	No	-	Pegar		-
			Falsedad		
			Acoso		
Justicia	Sí	Skinner	Encarcelar	X	Remy
			Devolver la libertad		
	Sí	Remy	Encarcelar		Gracias a su padre y

			Devolver la libertad	X	su hermano
Solidaridad	Sí	Otros cocineros	Negar ayuda	X	Lingüini
Libertad	Sí	Lingüini	Ignorancia		En sus trabajos
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones	X	
			Encarcelar		
Igualdad	Sí	Collete	No mismas oportunidades	X	En la cocina, con respecto a los hombres
	Sí	Ratas	No mismas oportunidades	X	En la cocina, con respecto a las personas
Tolerancia	Sí	Django	No aceptar diferencias	X	Con Remy
			No aceptar igualdades		
	Sí	Cocineros	No aceptar diferencias	X	Con Remy
			No aceptar igualdades		
	Sí	Anton Ego	No respetar otras opiniones		“No todos pueden cocinar”

Respeto	Sí	Otros cocineros	... otras acciones		Que Remy cocine
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
			No respetar otras opiniones		
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
Vida	Sí	Gusteau	Muerte	X	
			Asesinato		
Paz	Sí	Personas	Guerra		Ratas
			Atacar	X	
	Sí	Skinner	Guerra		Otros cocineros
			Atacar	X	
	Sí	Anton Ego	Guerra		Restaurante Gusteau
			Atacar	X	
Salud	Sí	Anciana	Enfermedad		Contra las ratas
			Accidente		

			Violencia física	X	
			Violencia verbal		
Responsabilidad	Sí	Skinner	No cumplir con obligaciones	X	Con el restaurante y sus cocineros
			No cuidar a los demás		
	Sí	Linguini	No cumplir con obligaciones		Remy
			No cuidar a los demás	X	
Esperanza	Sí	Skinner	No confiar en los demás	X	Otros cocineros
			... en uno mismo		
			... en el entorno		
	Sí	Anton Ego	No confiar en los demás	X	Chef Gusteau
			... en uno mismo		
			... en el entorno		

Tabla XI. Ficha análisis aplicada a la película *Ratatouille*. Fuente: elaboración propia.

Ficha de análisis	
Datos básicos de la producción	
Título	Los increíbles

Duración	115 min.				
Director/a	Bird, B.				
Productora	Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios				
Año	2004				
Análisis narrativo					
Sinopsis	<p>“Bob Parr era uno de los más grandes superhéroes del mundo (también se le conocía como "Mr. Increíble"), salvaba vidas y luchaba contra villanos a diario. Han pasado 15 años, y Bob y su mujer (una famosa ex-superheroína por derecho propio) han adoptado una identidad civil y se han retirado a la periferia para llevar una vida normal con sus tres hijos. Bob se dedica a comprobar los plazos de las reclamaciones de seguros y lucha contra el aburrimiento y los michelines. Está deseando volver a entrar en acción, así que cuando recibe una misteriosa comunicación que le ordena dirigirse a una remota isla para cumplir una misión de alto secreto, no se lo piensa dos veces.” Recuperado de: http://www.filmaffinity.com/es/film288179.html</p>				
Análisis de valores					
Valores positivos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	Sí	Mr. increíble y Elastigirl	Beso	X	
			Abrazo	X	
			Matrimonio	X	
			Caricia		
			Expresiones	X	

			verbales		
			Sexo		
	Sí	Familia increíble	Beso	X	
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Syndrome	Encarcelar	X	
			Juicio		
			Devolver libertad		
Justicia	Sí	Super héroes	Encarcelar		Ser públicos otra vez
			Juicio		
			Devolver libertad	X	
	Sí	Syndrome	Donar		Mr. Increíble, cuando es un niño (Incredyboy)
			Ayudar	X	
	Sí	Super héroes	Donar		Personas
			Ayudar	X	

Solidaridad	Sí	Elastigirl	Donar		Sus hijos
			Ayudar	X	
	Sí	Edna Mode	Donar		Familia increíble
			Ayudar	X	
	Sí	Familia increíble	Donar		Entre ellos
			Ayudar	X	
	Sí	Mirage	Donar		Familia increíble
			Ayudar	X	
Libertad	Sí	Mr. Increíble	Tomar propias decisiones	X	Ser super héroe
			Expresar (ideas/sentimientos)		
	Sí	Syndrome	Tomar propias decisiones		
			Expresar (ideas/sentimientos)	X	
Igualdad	Sí	Familia increíble	Mismas oportunidades	X	
	Sí	Familia increíble	Aceptar diferencias	X	Al final de la película
			Aceptar igualdades		

Tolerancia	Sí	Personas normales	Aceptar diferencias	X	Con los super héroes
			Aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Elastigirl	Respetar otras opiniones	X	De Mr. Increíble
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
	Sí	Dash y Violeta	Respetar otras opiniones	X	De su padre y madre
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas		
Vida	Sí	Violeta, Dash y Jack-Jack	Nacimiento	X	
Paz	Sí	Super héroes	Acabar una guerra/conflicto		Acabar con Syndrome
			Resolver un problema	X	

Salud	No	-	Recuperarse de una enfermedad/accidente		-
Responsabilidad	Sí	Mr. Increíble	Hacer deberes		
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Elastigirl	Hacer deberes		
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Frozone	Hacer deberes		
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Mr. Increíble y Elastigirl	Hacer deberes		A sus hijos
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Niñera	Hacer deberes		A Jack-Jack
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Mr. Increíble	Confiar en los demás		Volver a ayudar a los demás
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		

Esperanza	Sí	Elastigirl	Confiar en los demás		
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Frozone	Confiar en los demás		
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Familia increíble	Confiar en los demás	X	Entre ellos
		 en uno mismo		
			... en cosas del entorno		
	Sí	Dash y Violeta	Confiar en los demás		
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje	¿A qué tipo de	Otras observaciones	

		está asociado?	acciones está asociado?		
Amor	Sí	Syndrome	Pegar		Mr. Increíble, cuando es un niño (Incredyboy)
			Falsedad		
			Acoso	X	
Justicia	Sí	Super héroes	Encarcelar	X	No mostrar sus poderes
			Devolver la libertad		
Solidaridad	No	-	Negar ayuda		-
Libertad	Sí	Super héroes	Ignorancia		
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones	X	
			Encarcelar		
	Sí	Mr. Increíble	Ignorancia		
			No expresar ideas/sentimientos	X	
			Aceptar malas condiciones		
			Encarcelar		

Igualdad	No	-	No mismas oportunidades		-
Tolerancia	Sí	Personas normales	No aceptar diferencias	X	Con super héroes
			No aceptar igualdades		
	Sí	Dash y Violeta	No aceptar diferencias	X	Con otros niños/as sin superpoderes
			No aceptar igualdades		
	Sí	Mr. Increíble	No aceptar diferencias	X	Con Syndrome, cuando es un niño (Incredyboy)
			No aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Personas sin superpoderes	No respetar otras opiniones		Super héroes
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
	Sí	Elastigirl	No respetar otras opiniones		Volver a ser super héroe
			... otras acciones	X	

			... otros sentimientos			
			... otras personas			
Vida	Sí	Algunos super héroes	Muerte	X		
			Asesinato			
Paz	Sí	Bomb Voyage	Guerra		En el banco	
			Atacar	X		
	Sí	Bola de hierro	Guerra		Mr. Increíble y su familia	
			Atacar	X		
	Sí	Syndrome	Guerra		Familia increíble y ciudad	
			Atacar	X		
	Sí	Villano “topo”	Guerra		Ciudad	
			Atacar	X		
	Salud	Sí	Mr. Increíble	Enfermedad		Recibida por culpa de Syndrome
				Accidente		
Violencia física				X		
Violencia verbal						
Responsabilidad	No	-	No cumplir con obligaciones		-	
			No cuidar a los demás			

Esperanza	Sí	Elastigirl	No confiar en los demás	X	En Mr. Increíble por infidelidad
			... en uno mismo		
			... en el entorno		

Tabla XII. Ficha análisis aplicada a la película *Los increíbles*. Fuente: elaboración propia.

Ficha de análisis	
Datos básicos de la producción	
Título	Buscando a Nemo
Duración	101 min.
Director/a	Stanton, A y Unkrich, L.
Productora	Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios
Año	2003
Análisis narrativo	
Sinopsis	<p>“El pececillo Nemo, que es hijo único, es muy querido y protegido por su padre. Después de ser capturado en un arrecife australiano va a parar a la pecera de la oficina de un dentista de Sídney. Su tímido padre emprenderá una peligrosa aventura para rescatarlo. Pero Nemo y sus nuevos amigos tienen también un astuto plan para escapar de la pecera y volver al mar.”</p> <p>Recuperado de: http://www.filmaffinity.com/es/film479365.html</p>
Análisis de valores	
Valores positivos	

Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	Sí	Marlin y Coral	Beso		
			Abrazo		
			Matrimonio	X	
			Caricia		
			Expresiones verbales		
			Sexo		
	Sí	Marlin y Nemo	Beso	X	Padre e hijo
			Abrazo	X	
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	
			Sexo		
	Sí	Marlin y Dori	Beso		
			Abrazo		
			Matrimonio		
			Caricia		
			Expresiones verbales	X	

			Sexo		
Justicia	Sí	Nemo y peces del acuario	Encarcelar		
			Juicio		
			Devolver libertad	X	
Solidaridad	Sí	Dori	Donar		A Marlin a encontrar a Nemo
			Ayudar	X	
	Sí	Banco de peces	Donar		Marlin y Dori encontrar a Nemo
			Ayudar	X	
	Sí	Nemo	Donar		Peces acuario salir y volver al océano
			Ayudar	X	
	Sí	Crush	Donar		Marlin y Dori llegar a Sídney
			Ayudar	X	
	Sí	Nigel	Donar		Marlin y Dori llegar a la consulta del dentista
			Ayudar	X	
	Sí	Nemo	Donar		Peces a salir de la red
			Ayudar	X	
Libertad	Sí	Chiqui	Tomar propias decisiones	X	Entrar solo a la corriente de agua
			Expresar (ideas/sentimientos)		

	Sí	Nemo	Tomar propias decisiones		Al final, su padre le deja expresarse
			Expresar (ideas/sentimientos)	X	
Igualdad	Sí	Nemo	Mismas oportunidades	X	Al final, mismas oportunidades que sus compañeros
Tolerancia	Sí	Compañeros de Nemo	Aceptar diferencias	X	La aleta de la suerte de Nemo
			Aceptar igualdades		
	Sí	Marlin	Aceptar diferencias	X	Dori y sus pérdidas de memoria a corto plazo
			Aceptar igualdades		
Respeto	Sí	Tiburones	Respetar otras opiniones		No comer peces
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
Vida	Sí	Nemo	Nacimiento	X	
	Sí	Peces acuario	Acabar una guerra/conflicto		Volver al océano

Paz			Resolver un problema	X	
	Sí	Marlin	Acabar una guerra/conflicto		Encontrar a Nemo
			Resolver un problema	X	
Salud	Sí	Nemo	Recuperarse de una enfermedad/accidente	X	Vivir bien con su aleta pequeña
Responsabilidad	Sí	Marlin	Hacer deberes		Nemo
			Cuidar a los demás	X	
	Sí	Gill	Hacer deberes		Peces del acuario
			Cuidar a los demás	X	
Esperanza	Sí	Marlin	Confiar en los demás		Encontrar a Nemo
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Peces del acuario	Confiar en los demás	X	En Nemo para salir del acuario
		 en uno mismo		

			... en cosas del entorno		
	Sí	Nemo	Confiar en los demás		Sacar a los peces del acuario
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
	Sí	Dori	Confiar en los demás		Salir de la ballena
		 en uno mismo	X	
			... en cosas del entorno		
Valores negativos					
Valor	Destaca	¿A qué personaje está asociado?	¿A qué tipo de acciones está asociado?		Otras observaciones
Amor	Sí	Marlin	Pegar		Sobreprotección a Nemo
			Falsedad		
			Acoso	X	
Justicia	Sí	Nemo	Encarcelar	X	En acuario
			Devolver la libertad		

Solidaridad	Sí	Banco de peces	Negar ayuda	X	Marlin
Libertad	Sí	Nemo	Ignorancia		Con su padre, Marlin
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones	X	
			Encarcelar		
	Sí	Peces acuario	Ignorancia		
			No expresar ideas/sentimientos		
			Aceptar malas condiciones		
			Encarcelar	X	
Igualdad	Sí	Nemo	No mismas oportunidades	X	Su padre no se lo permite
Tolerancia	Sí	Marlin	No aceptar diferencias	X	Dori y su memoria a corto plazo
			No aceptar igualdades		
	Sí	Marlin	No respetar otras opiniones		Como otros peces cuidan a sus hijos
			... otras acciones	X	

Respeto			... otros sentimientos		Peces, los molesta y mata
			... otras personas		
	Sí	Darla	No respetar otras opiniones		
			... otras acciones		
			... otros sentimientos		
			... otras personas	X	
Vida	Sí	Barracuda	Muerte		Coral y sus hijos
			Asesinato	X	
Paz	Sí	Tiburón	Guerra		Marlin y Dori
			Atacar	X	
	Sí	Medusas	Guerra		Marlin y Dori
			Atacar	X	
	Sí	Barracuda	Guerra		Marlin, Coral y sus hijos
			Atacar	X	
Salud	Sí	Animales carnívoros (tiburón, barracuda...)	Enfermedad		Comer a otros peces
			Accidente		
			Violencia física	X	
			Violencia verbal		

Responsabilidad	No	-	No cumplir con obligaciones		-
			No cuidar a los demás		
Esperanza	Sí	Marlin	No confiar en los demás		En el océano
			... en uno mismo		
			... en el entorno	X	
	Sí	Marlin	No confiar en los demás	X	
			... en uno mismo		
			... en el entorno		

Tabla XIII. Ficha análisis aplicada a la película *Buscando a Nemo*. Fuente: elaboración propia.

Anexo 2: Personajes principales

Zootropolis:

- Judy Hopps: protagonista de la película, una conejita de pueblo que se marcha a la gran ciudad para convertirse en policía. Allí no la reconocen por su tamaño, pero tras un gran descubrimiento la ascienden y consigue el respeto que merecía.
- Nick Wilde: un zorro astuto que ayuda a Judy a resolver el crimen. Aunque es un estafador, cambia y se convierte en un gran policía.
- Alcalde Leónidas: alcalde de Zootropolis que, aunque al principio parece el culpable de todo el crimen, resulta no serlo.
- Sra. Nutrialsen: necesita la ayuda de la policía para encontrar a su marido desaparecido y gracias a Judy consigue encontrarlo.
- Benjamin Clawhauser: un oficial recepcionista que ayuda a todos los policías en lo que necesitan.
- Teniente ovina: subalcalde que al principio parece muy adorable e inofensiva pero que resulta ser la que idea todo el plan en lo referente al ataque de los depredadores.

- Bonnie y Stu Hopps: padres de Judy que, aunque tienen miedo de lo que le puede pasar a su hija, la apoyan en todo lo necesario.
- Jefe Bogo: jefe de la policía de Zootropolis. Al principio no cree que Judy puede hacer un cargo importante y la menosprecia, pero al final la acepta tal y como es.
- Don Bruto Mascarpone: un pequeño roedor que es el jefe de la mafia en la ciudad de Zootropolis. Ayuda a Judy en todo lo que necesita como un favor por salvar a su hija.
- Sr. Manchas: el chofer de Don Bruto que, tras ser envenenado, ataca a Judy y a Nick.

Del revés:

- Alegría: primera emoción de Riley de color amarillo y azul. Busca únicamente provocarle alegría, pero con el paso del tiempo se dará cuenta de que no es lo único importante.
- Tristeza: otra emoción de Riley de color azul, que no quiere entrometerse con Riley porque piensa que no es una emoción importante y que le causa daño. Por sus acciones comienza la trama de toda la película.
- Ira: emoción en forma de hombre y color rojo.
- Miedo: emoción en forma de hombre y color morado.
- Desagrado: emoción en forma de mujer y color verde.
- Riley: niña protagonista de la película, en ella se viven todas las aventuras de las diversas emociones.
- Bing Bong: amigo imaginario de Riley de su infancia que ayuda a alegría y tristeza a arreglar el problema que estaban teniendo.
- Madre y padre de Riley.

Big Hero 6:

- Baymax: robot protagonista de la película. Creado para ayudar a su dueño en aspectos relacionados con la salud y transformado para luchar contra el mal.
- Hiro Amada: niño superdotado que, tras la muerte de su hermano, utiliza a Baymax para vengar a su hermano.
- Tadashi Amada: creador de Baymax y hermano de Hiro que muere en un incendio intentando salvar a los demás.
- Gogo Tomago: amiga y científica que se convierte en una componente del grupo que ayuda a luchar contra el malo.

- Honey Lemon: amiga y científica que se convierte en una componente del grupo que ayuda a luchar contra el malo.
- Wasabi: amigo y científico que se convierte en una componente del grupo que ayuda a luchar contra el malo.
- Fred: amigo que ayuda en la lucha contra el malo, aunque no es científico tiene otras habilidades que sirven de ayuda.
- Tía Cass: tras la muerte de los padres de Hiro y Tadashi se encarga de cuidar a sus sobrinos.
- Alistair Krei: científico muy importante que, aunque al principio se cree que es el malo, resulta no serlo.
- Profesor Robert Callaghan/Yokai: profesor de la universidad donde estudian los personajes de la película. Se convierte en el malo puesto que quiere vengar a su hija desaparecida.
- Hija de Robert Callaghan: científica que queda atrapada por culpa de un fallo técnico en un experimento de Krei. Hiro y Baymax la salvan.

Frozen: el reino del hielo:

- Elsa: reina de Arendel que posee poderes de invierno desde su nacimiento. Estos poderes son ocultados a todos para no hacerles daño, pero son descubiertos el día de su coronamiento como reina en el que tiene que huir. Al final consigue controlar sus poderes y resolver todos los problemas que habían surgido.
- Anna: hermana de Elsa y princesa de Arendel. Intenta buscar a su hermana para que resuelva el invierno eterno que ha provocado, pero no lo consigue. Lo que sí consigue es que su hermana le hiele el corazón que sólo podrá curarse con un acto de amor verdadero. Es capaz de curarse gracias al amor de su hermana.
- Padres de Elsa y Anna: protegen a Anna de que no salga herida por los poderes de su hermana y protegen a Elsa de que no dañe a nadie más. Trágicamente mueren cuando se hunde el barco en el que viajaban.
- Olaf: muñeco de nieve creado por Elsa que ayuda a Anna en toda su aventura.
- Kristoff: un vendedor de hielo que ayuda a Anna a encontrar a su hermana y, más tarde, a curar su corazón.
- Sven: reno amigo de Kristoff que los acompaña y ayuda en toda su aventura.

- Hans: príncipe de un reino lejano que busca casarse con Anna para hacerse con el reinado de Arendel, lo cual no consigue gracias al amor que se procesan ambas hermanas.
- Trolls: ayudan a Anna las dos veces que fue herida por su hermana y son los que se han encargado de criar a Kristoff y a Sven.

Brave:

- Mérida: princesa que no quiere casarse con ningún príncipe por lo que busca demostrar que puede estar sola. Por un enfado hechiza a su madre que se convierte en oso y debe intentar buscar la cura para salvarla.
- Reina Elinor: madre de Mérida que es convertida en oso por no seguir las mismas ideas que su hija. Debe buscar una solución junto a esta para volver a ser humana antes de que sea demasiado tarde y sea un oso para siempre.
- Rey Fergus: padre de Mérida que quiere que su hija se case con un príncipe de otra tierra. Odia a los osos, lo que le llevará a un problema cuando su mujer se convierte en uno, aunque no lo sepa.
- Hermanos trillizos de Mérida.
- McGuffin: uno de los príncipes que buscan casarse con la princesa Mérida.
- Macintosh: uno de los príncipes que buscan casarse con la princesa Mérida.
- Dingwall: uno de los príncipes que buscan casarse con la princesa Mérida.
- Señor McGuffin: padre del joven McGuffin que quiere que su hijo se case con la princesa.
- Señor Macintosh: padre del joven Macintosh que quiere que su hijo se case con la princesa.
- Lord Dingwall: padre del joven Dingwall que quiere que su hijo se case con la princesa.
- La bruja: es la que hace el hechizo que convierte a la reina en oso y la que convirtió a Mordu en oso también.
- Mordu: antiguo rey que por un hechizo se convirtió en un oso. Es el principal enemigo del rey Fergus que quiere acabar con él.

Toy story 3:

- Andy Davis: dueño de la mayoría de los juguetes que aquí nombramos, como Woody y Buzz, que, tras hacerse mayor e irse a la universidad, decide donar sus juguetes a una niña llamada Bonnie.

- Molly: hermana de Andy.
- Sheriff Woody: un vaquero y primer juguete de Andy que ejerce de líder.
- Buzz Lightyear: un astronauta espacial y amigo inseparable de Woody que le ayuda en todo lo que necesita.
- Jessie: una vaquera que se unió a las aventuras de estos amigos tras conocer a Woody.
- Perdigón: caballo del vaquero Woody.
- Slinky: perro de juguete que siempre se une a las aventuras de Woody y Buzz.
- Marcianos: tres marcianitos de juguetes convertidos en los hijos del Señor y la Señora Potato.
- Señor Potato: amigo de Woody y Buzz, un poco gruñón que los ayuda en sus aventuras.
- Señora Potato: compañera del señor Potato que ejerce de madre de los marcianos.
- Rex: un tiranosaurio rex de juguete un poco asustón que ayuda en todo lo que puede.
- Ham: una hucha de cerdo amigo de Woody y Buzz que ayuda en toda la aventura.
- Barbie: muñeca de Molly que acaba con los juguetes de Andy y que se acaba enamorando de Ken.
- Lotso: oso de peluche que fue abandonado y ha creado una dictadura en la guardería por lo que ha sufrido. Convirtiéndose así en el malo de la película que quiere que todos sufran como él lo hizo.
- Bebote: muñeco de bebé muy gastado que siempre fue compañero de Lotso y lo ayuda en todo lo que él le manda.
- Daisy: niña dueña de Lotso y bebote que los abandona un día y, a partir de ahí, Lotso cambia para convertirse en el dictador de la guardería.
- Ken: compañero de Lotso que queda enamorado de Barbie y se convierte en bueno gracias a este nuevo amor.
- Teléfono de juguete: un juguete que está en la guardería y ayuda a Woody y a sus amigos a salir de ahí.
- Señor Espinas/Trixie/Dolly/Buttercup/Totoro/Sonrisas/Guisantes: juguetes de Bonnie.
- Bonnie: niña hija de una profesora de la guardería que acaba cuidando de todos los juguetes de Andy.

Up:

- Carl Fredricksen: personaje principal, un anciano de 78 años que tras pasar una vida junto a su mujer comienza una aventura hacia las “Cataratas paraíso” en Sudamérica,

acompañado de un pequeño niño. Cumpliendo así el sueño que su mujer y él siempre habían deseado.

- Ellie Fredricksen: mujer del personaje anterior. Tras pasar una larga vida con su marido con la esperanza de realizar el viaje de sus sueños, muere.
- Russell: niño explorador de 8 años que buscando obtener todas las insignias para conseguir ser explorador senior, se enzarza en una aventura junto con Carl y su casa flotante.
- Charles F. Muntz Jr: ídolo de Carl y Ellie en su infancia pues fue quien descubrió las “Cataratas paraíso”. Tras un problema volvió a este mismo lugar para limpiar su nombre. Allí conoce a Carl y Russell a los que quiere eliminar para hacerse con Kevin, el pájaro.
- Dug: es un perro que, gracias al collar que creó su dueño Charles, puede hablar como un humano. Gracias a esto se comunica con Carl y Russell y los ayuda a salvar a Kevin.
- Kevin: es una especie de ave extraña que vive en las “Cataratas paraíso” y que busca escapar de los perros para volver con sus crías. Para ello obtendrá la ayuda de Carl y Russell.
- Manada de perros habladores: una gran cantidad de perros que, al igual que Dug, tienen collares que les permite hablar como humanos. Son liderados por un perro llamado Alfa. Para ayudar a su dueño, Charles, luchan contra Carl y sus amigos para impedir que salven a Kevin.

Wall-e:

- Wall-e: robot creado para limpiar la basura que hay en la tierra. Al final se queda sólo realizando esta tarea, pero encuentra a Eve, un nuevo robot que lo llevará a una gran aventura.
- Cucaracha: única amiga de Wall-e en la tierra.
- Eve: robot enviado a la tierra en busca de vida (plantas), cuando la encuentra vuelve a la nave para darlo a conocer. No sin antes establecer una relación con Wall-e que la seguirá a donde quiera que ella vaya.
- M.O: robot que se encarga de la limpieza de la nave.
- Comandante B. McCrea: comandante de la Axioma, nave donde se encuentra la población que debería estar poblando la tierra. Al darse cuenta de cómo han estado viviendo a lo largo de los años decide volver a la tierra, sin antes tener que luchar para conseguirlo.

- Shelby Forthright: fue el hombre, presidente de EE. UU, que decidió llevar a la población a naves espaciales hasta que el planeta tierra fuera lo suficientemente adecuado para vivir en él.
- Auto: máquina que se encarga de ayudar al comandante de la Axioma. No permitirá que los humanos vuelvan a la tierra. Lo cual produce un problema para el comandante y sus nuevos compañeros, Wall-e y Eve.
- John y Mary: los dos primeros humanos que se dan cuenta en lo que se han convertido a lo largo de los años y deciden cambiar.

Ratatouille:

- Remy: rata protagonista de la historia que, a pesar de ser una rata, sueña con ser un gran chef. Gracias a la ayuda de un amigo consigue crear platos alucinantes en un restaurante muy famoso de París.
- Alfredo Lingüini: joven tímido que trabaja en un restaurante, pero en realidad no sabe cocinar. Gracias a la ayuda de Remy crea unos platos espectaculares que impresionan a todo el mundo. Juntos acaban creando un restaurante.
- Auguste Gusteau: gran chef que es la inspiración de Remy y dueño del restaurante donde hace sus grandes creaciones. Es el padre de Alfredo, el cual a su muerte acaba siendo dueño de este.
- Anton Ego: crítico gastronómico muy severo al que Remy consigue impresionar con su creación.
- Colette Tatou: cocinera del restaurante donde trabaja Alfredo que lo ayuda en su adiestramiento y acaban enamorándose.
- Skinner: chef del restaurante donde hace sus creaciones Remy, un poco gruñón. Quiere quedarse con el restaurante de Gusteau.
- Django: rata líder del clan de las ratas y padre de Remy que no quiere que se junte con los humanos puesto que podrían matarlo.
- Émile: hermano de Remy que, aunque él no sabe cocinar, lo intenta ayudar en todo lo que puede.

Los increíbles:

- Bob Parr/ Mr. Increíble: superhéroe con la capacidad de la super fuerza que dedica su vida a salvar a lo demás hasta que los superhéroes deben desaparecer y él forma una familia. Hasta el momento que decide volver a su trabajo original.

- Helen Parr/ Elastigirl: superheroína con el poder de hacer elástico su cuerpo y esposa de Mr. Increíble. Tras dejar su trabajo como superheroína forma una familia con Bob en la que tienen tres hijos.
- Violet: primogénita de Bob y Helen, un poco tímida que tiene el super poder de hacerse invisible y crear campos de fuerza.
- Dash: segundo hijo de Bob y Helen con el poder de la super rapidez.
- Jack-Jack: hijo menor de Bob y Helen que es todavía un bebé y no muestra su gran poder hasta el final de la película.
- Buddy Pine/ Syndrome: un niño que quiere ser un superhéroe, aunque no posee ningún super poder. Al ser menospreciado por Mr. Increíble siendo niño, se convierte en un supervillano cuando es adulto. Busca venganza a través de su alta tecnología.
- Lucius Best/ Frozone: superhéroe con el poder de crear hielo que ayudaba a Mr. Increíble en todas sus aventuras.
- Mirage: ayudante de Syndrome que, al final, ayuda a la familia increíble a sobrevivir.
- Edna Mode: diseñadora de los trajes de los superhéroes que les proporciona a la familia increíble todos sus trajes, diseñados especialmente para cada uno de ellos.
- Bomb Voyage: supervillano que intenta robar un banco antes de ser detenido por Mr. Increíble.
- Villano “topo”: supervillano que aparece el final de la película para destruir la ciudad.

Buscando a Nemo:

- Nemo: pequeño pez payaso que de pequeño fue atacado y tiene una aleta más pequeña de los normal. A causa de este problema su padre lo sobreprotege, lo que conlleva a que lo capturen y acabe en una pecera de la consulta de un dentista.
- Marlin: padre de Nemo. Perdió a su mujer y a todos sus hijos, excepto a Nemo, por culpa de una barracuda. A causa de esto sobreprotege a Nemo provocando que sea capturado. Así empieza su viaje en busca de su hijo a lo largo de todo el océano.
- Coral: madre de Nemo y esposa de Marlin que muere intentando proteger a sus hijos.
- Dory: se convierte en amiga y compañera de Marlin que lo ayuda a encontrar a su hijo. El único problema es que sufre pérdidas de memoria a corto plazo lo que supone un problema en la aventura de estos dos personajes.
- Ancla, Blenny y Bruce: tres tiburones amigos que han decidido no comer peces pero que encuentran algunos problemas en cumplirlo.
- Chiqui: pequeña tortuga que, junto con su padre Crush, ayudan a Marlin y a Dory.

- Crush: tortuga que ayuda a Marlin y a Dory a llegar hasta Sídney.
- Burbujas: pez cirujano amarillo que vive en la pecera del dentista donde está Nemo.
- Deb: pez damisela blanco y negro que vive en la pecera del dentista donde está Nemo.
- Gill: pez ídolo Moro que ejerce de jefe y vive en la pecera del dentista donde está Nemo.
- Globo: pez globo que vive en la pecera del dentista donde está Nemo.
- Gluglu: gobito tropical obsesionado con la limpieza que vive en la pecera del dentista donde está Nemo.
- Jacques: gamba común que se dedica a la limpieza de la pecera que vive en la pecera donde está Nemo.
- Peach: estrella de mar que se encuentra en la pecera con Nemo.
- Nigel: pelícano amigo de los peces de la pecera que los ayuda en su intento de huir, llevando a Marlin hasta donde está su hijo.
- Sr. Raya: profesor de los peces del océano.
- Darla: sobrina del dentista a la que se le va a regalar a Nemo, si este no consigue escaparse antes.
- Dr. Philip Sherman: dentista que tiene el acuario donde están estos peces y captura a Nemo del océano.

Anexo 3: valores más destacados en cada película

Valores más destacados			
Película (año)	Valor Positivo	Valor Negativo	
Zootropolis (2016)	Solidaridad	Paz	
Del revés (2015)	Amor	Esperanza	
Big Hero 6 (2014)	Solidaridad	Salud	Vida
Frozen: el reino del hielo (2013)	Amor	Libertad	Respeto
Brave (2012)	Responsabilidad	Paz	

Toy Story 3 (2010)	Amor		Respeto	Salud	Esperanza
Up (2009)	Amor	Respeto	Respeto	Salud	Vida
Wall-e (2008)	Responsabilidad		Libertad	Salud	
Ratatouille (2007)	Amor	Solidaridad	Paz		
Los Increíbles (2004)	Solidaridad		Paz		
Buscando a Nemo (2003)	Solidaridad		Libertad	Esperanza	

Tabla XIV. Valores más destacados. Fuente: elaboración propia.

En esta tabla podemos observar los valores principales que aparecen en cada una de las películas analizadas. En ella hemos relacionado cada uno de los films con el valor o los valores que más destacan, tanto en su forma positiva como en su forma negativa. Para poder realizar una comprobación más fácil se han establecido los mismos colores para el mismo valor. De esta manera se puede comprobar, por ejemplo, en su forma positiva, el amor de color rojo y la solidaridad de color azul. O en su forma negativa, el respeto de color rosa, la libertad de color amarillo o la salud de color morado. De esta manera podemos identificar de una mirada los valores que coinciden en los diversos largometrajes.

Así comprobamos con en los valores positivos casi siempre destacan en el amor y la solidaridad y en los valores negativos destacan un mayor número de valores como son la paz, la libertad, la salud y el respeto.

Anexo 4: Análisis de valores en películas

En este apartado realizaremos un análisis más detallado de cada una de las películas seleccionadas en este TFG. Se podrán ver los valores más y menos destacados de cada una de las películas, en función de su forma en positivo o en negativo.

Zootropolis

A través de esta tabla podemos comprobar como en la película “Zootropolis”, los valores positivos que más destacan son la solidaridad y la responsabilidad, destacado por el trabajo de la protagonista, Judy, como policía de la ciudad. Por otro lado, los valores positivos que menos

relevancia tienen son la vida, puesto que no se produce ningún nacimiento; la tolerancia y la salud.

Con respecto a los valores negativos, los que más destacan son la libertad y la paz, destacados por los diversos conflictos que se producen a lo largo del film a través de ataques de los depredadores hacia las presas. En cuanto a los que menos relevancia tienen podemos destacar el amor y la vida, puesto que no aparecen en ningún momento.

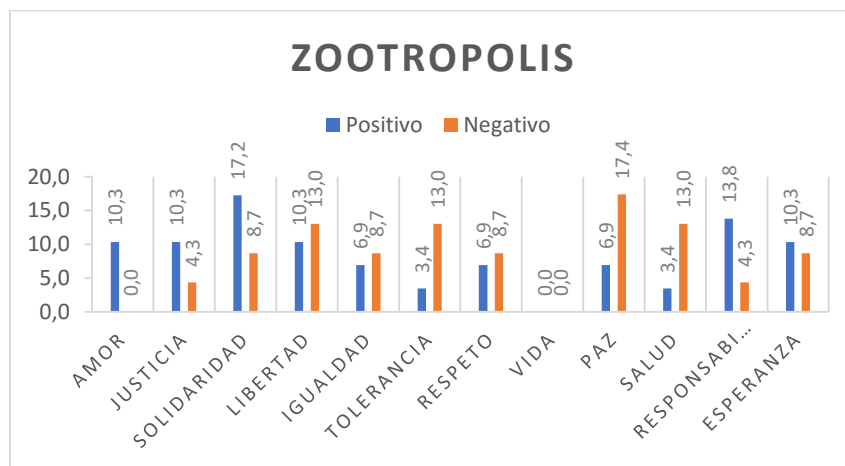


Figura 2: Aparición valores en Zootropolis. Fuente: elaboración propia.

Del Revés

Esta película se destaca por la aparición de las emociones, las cuales son las protagonistas del film. Con respecto a los valores que aparecen en su forma positiva podemos destacar la frecuencia de aparición del amor, destacado por el amor profesado de las emociones hacia su niña, Riley; y la esperanza, destacada por la confianza que mantiene el personaje de Alegría en volver para ayudar a Riley. Por otra parte, los valores positivos que menos relevancia tienen son la justicia y salud, los cuales tienen una aparición nula a lo largo de la película.

En relación a los valores negativos destacamos la mayor frecuencia de aparición de valores como la esperanza, destacada por la poca confianza en sí misma que tiene Tristeza; y valores como justicia, libertad, igualdad... con una relevancia similar destacados por el viaje que realizan Tristeza y Alegría para volver a la cabina de mando y ayudar a Riley. Con respecto a los que menos relevancia tienen podemos destacar el amor, la solidaridad, la vida, la paz y la salud, las cuales tienen una relevancia nula en la película. Esto es debido a que la película se centra en problemas de otros tipos como los destacados anteriormente.

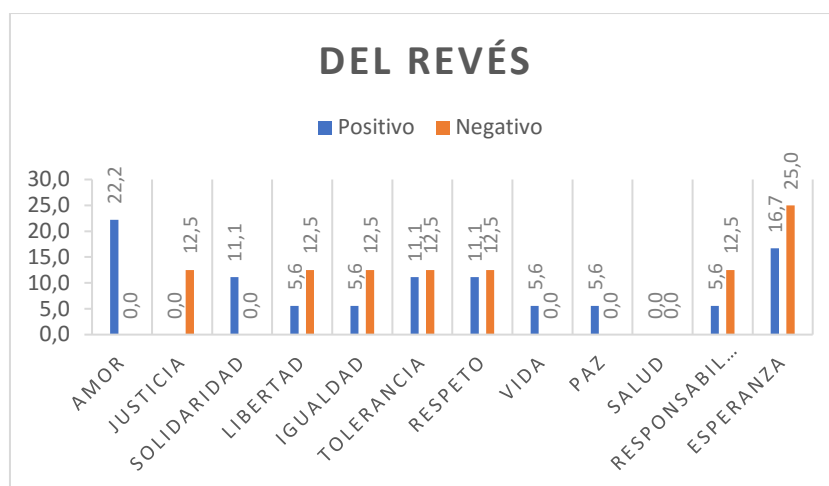


Figura 3: Aparición valores en *Del Revés*. Fuente: elaboración propia.

Big Hero 6

Esta es una película que se centra en el amor entre hermanos y la búsqueda de venganza por parte del más pequeño. En los valores positivos podemos destacar la mayor frecuencia de aparición de valores como el amor, basado en el amor entre los hermanos y entre los amigos; la solidaridad, que se representa a partir de la ayuda que recibe el hermano pequeño en su aventura; y la esperanza, destacada por la confianza por parte del protagonista, Hiro, de vengar a su hermano y acabar con los problemas que atañen a la ciudad. En relación a los que menos relevancia tienen podemos hablar de los valores de la igualdad y la tolerancia que tienen una aparición nula en la película.

Con respecto a los valores negativos podemos destacar la vida y la paz como valores con más frecuencia de aparición. Los cuales destacan por los continuos problemas que surgen por culpa de uno de los personajes y las muertes que esto atañe. Por otro lado, los valores que menos relevancia de aparición tienen son el amor, la justicia, la libertad, la igualdad, la tolerancia y la responsabilidad, los cuales no aparecen en ningún momento a lo largo de toda la película.

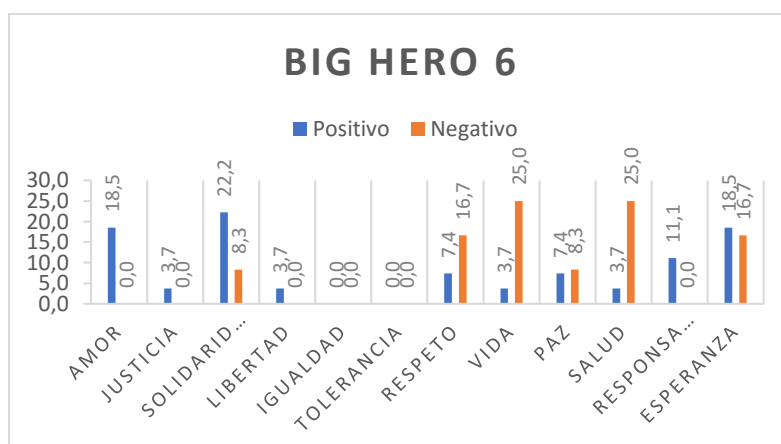


Figura 4: Aparición valores en *Big Hero 6*. Fuente: elaboración propia.

Frozen: el reino del hielo

Dicha película se basa, sobre todo, en el amor de las hermanas protagonistas del film. De esta manera los valores positivos que más destacan por su frecuencia de aparición son el amor y la solidaridad. Estos vienen destacados por la ayuda que recibe Anna para ayudar a su hermana y la que recibe Elsa cuando aceptan sus poderes, además del amor que se profesan entre ellas. Por otro lado, los valores positivos que menos destacan son la salud, la paz, el respeto, la igualdad y la justicia; destacando sobre todo la vida puesto que los nacimientos no tienen aparición en esta película.

Entre los valores negativos podemos destacar que la mayoría de los valores aparecen con la misma frecuencia. A excepción de la solidaridad, la igualdad y la responsabilidad que no tienen presencia en la película en ningún momento.

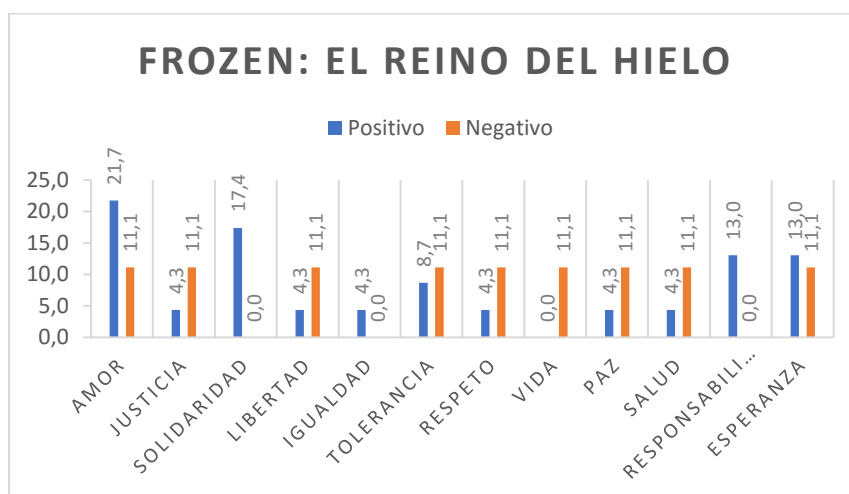


Figura 5: Aparición valores en Frozen: el reino del hielo. Fuente: elaboración propia.

Brave

Brave fue una de las primeras películas que Disney creó cambiando el estereotipo de la típica princesa que necesita un hombre para completar su vida. En dicha película podemos destacar los valores positivos del amor, la paz y la esperanza por su frecuencia de aparición. Esto es debido al amor procesado entre los miembros de una misma familia y la esperanza de la protagonista de ser libre y salvar a su madre, la reina. Los valores positivos que tienen menor frecuencia de aparición son varios, como la justicia, la libertad, la igualdad, la vida y la salud. Dichos valores, aunque tienen una menor frecuencia de aparición, son de gran importancia a lo largo del film puesto que son parte de la base del relato de la película.

En relación con los valores negativos destacamos por su mayor aparición el valor de la paz, por la gran cantidad de ataques que se producen entre los diversos clanes y en relación con los ataques de Mordu, el oso. Valores negativos como el amor y la libertad no tienen presencia en

la película, puesto que la película se basa en otros problemas como los comentados anteriormente.

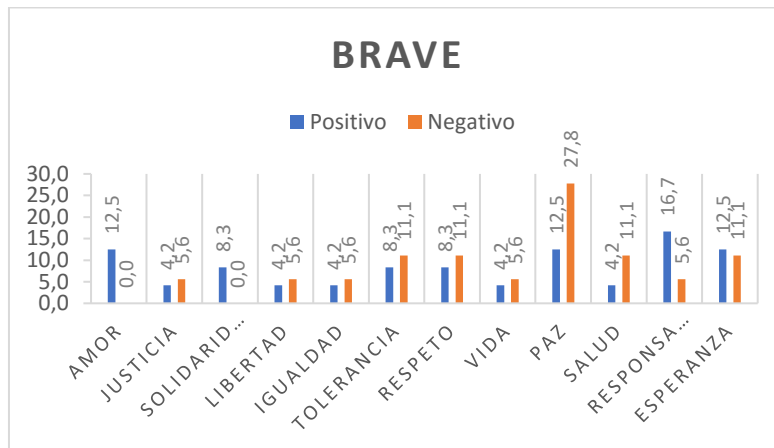


Figura 6: Aparición valores en Brave. Fuente: elaboración propia.

Toy story 3

En esta película vemos sobre todo la importancia de la amistad. En relación con los valores positivos que aparecen en la película podemos destacar el amor como el valor principal de esta película. Esto es debido al amor que se procesan entre los juguetes, de Andy con sus juguetes, de Bonnie con sus juguetes... y otros más. En relación a los valores positivos con menor frecuencia de aparición podemos destacar la igualdad, la tolerancia, el respeto, la paz, la vida y la salud. Aunque estos no destacan tanto como otros valores, también tienen gran importancia en el desarrollo del film.

Los valores negativos que mayor frecuencia de aparición tienen son la igualdad, el respeto, la salud y la esperanza, basados sobre todo en los momentos que los juguetes viven en la guardería de Sunyside, dirigida por el juguete Lotso a través de una dictadura. Por otro lado, el amor, la vida y la responsabilidad como valores negativos no aparecen en ningún momento a lo largo de la película.

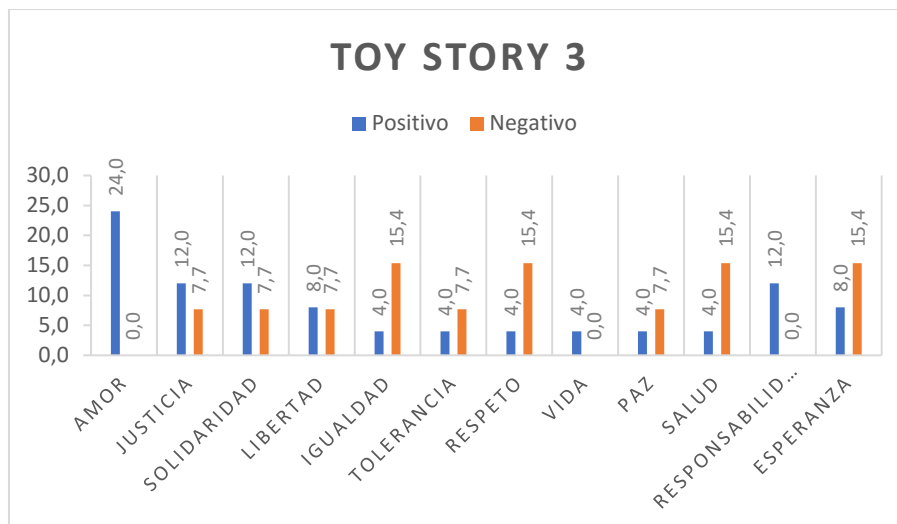


Figura 7: Aparición valores en Toy Story 3. Fuente: elaboración propia.

Up

En esta película podemos destacar, sobre todo, el amor entre Carl y Ellie, los protagonistas. A partir de ellos surge toda la trama que sigue el film. De este modo, los valores negativos que más destacan en dicha película son el amor y la responsabilidad. Ambos están relacionados con la relación nombrada anteriormente y el deseo de realizar el viaje a las “Cataratas Paraíso”. Con respecto a los valores positivos, la igualdad, la paz y la salud no aparecen en ningún momento a lo largo de la película.

En relación a los valores negativos vemos como el respeto, la paz y la salud son los valores que más destacan por su frecuencia de aparición. Estos están relacionados con la falta de respeto que hay hacia los mayores, en especial hacia Carl, y la que este personaje procesa hacia los demás y los problemas que todo esto conlleva. El amor, la solidaridad, la igualdad y la tolerancia no aparecen en ningún momento como valores negativos a lo largo de este largometraje.

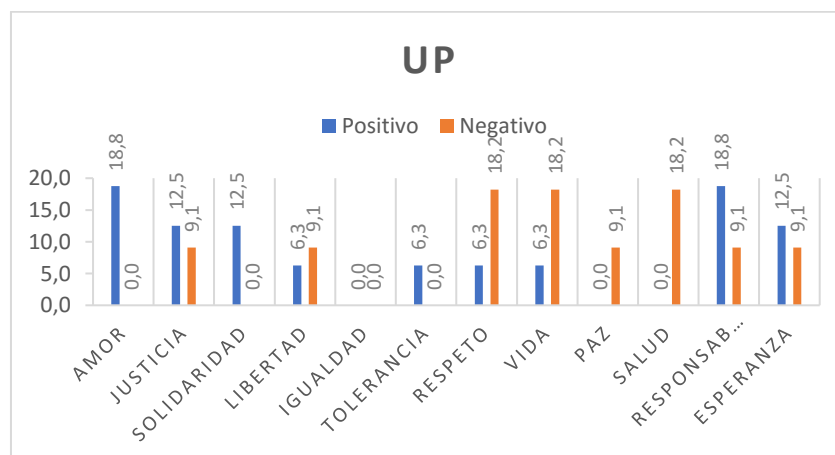


Figura 8: Aparición valores en Up. Fuente: elaboración propia.

Wall-e

Esta es una película caracterizada por la falta de respeto que los humanos tienen hacia la tierra y la inocencia y bondad que Wall-e, el protagonista, presenta a lo largo de toda la película. De esta manera como valores positivos podemos destacar la responsabilidad, relacionada con la necesidad de hacer que la tierra vuelva a ser lo que era, tanto por parte de los robots como por parte de los humanos. Por otro lado, con respecto a la menor aparición de los valores positivos podemos destacar la igualdad, que tiene una aparición nula; la justicia, la tolerancia y la vida. En relación a los valores negativos podemos ver como hay numerosos valores que tienen una frecuencia de aparición similar como son la justicia, la libertad, la tolerancia, el respeto y la salud. Todos ellos están relacionados con la necesidad de recuperar el planeta tierra. Por otro lado, podemos destacar el amor, la igualdad, la vida, la responsabilidad y la esperanza como valores que en su forma en negativo no aparecen en ningún momento a lo largo de toda la película.

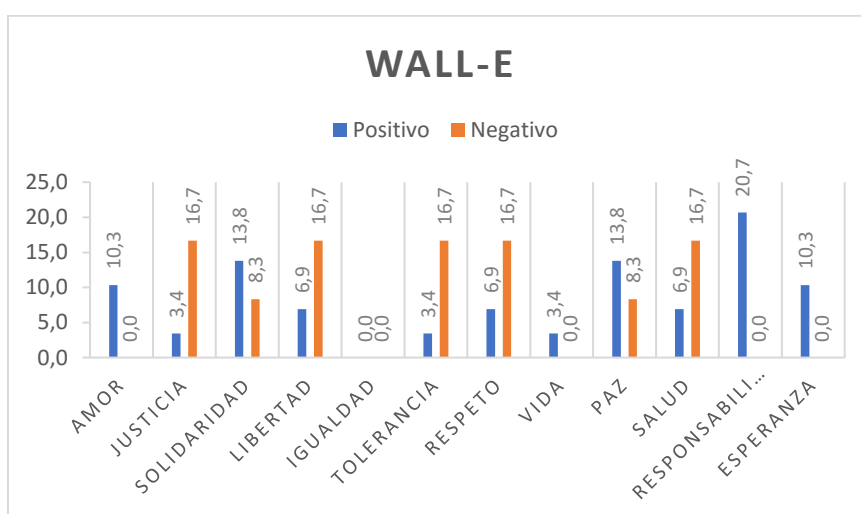


Figura 9: Aparición valores en Wall-e. Fuente: elaboración propia.

Ratatouille

En esta película podemos destacar la diferencia que se da entre las personas y, en este caso, las ratas. Podemos destacar la aparición del amor y la solidaridad como valores positivos. Estos están relacionados con la amistad que hay entre Remy, la rata, y Lingüini, el humano, y lo que el uno hace por el otro para poder conseguir sus respectivos objetivos. Por otro lado, podemos destacar la justicia, la igualdad y la vida como los valores positivos que menor frecuencia de aparición tienen. Además, destacaremos la salud puesto que no aparece en ningún momento a lo largo de la película.

Los valores negativos también son muy frecuentes en esta película, pero podemos destacar el valor de la paz, basado sobre todo en la fobia y asco que procesan los humanos hacia las ratas

y su deseo por deshacerse de ellas. Del mismo modo, el amor destaca por no aparecer en ningún momento a lo largo de la película; y valores como la salud, la vida, la solidaridad y la libertad cuentan con poca frecuencia de aparición, aunque son de gran importancia para el desarrollo de la trama del film.

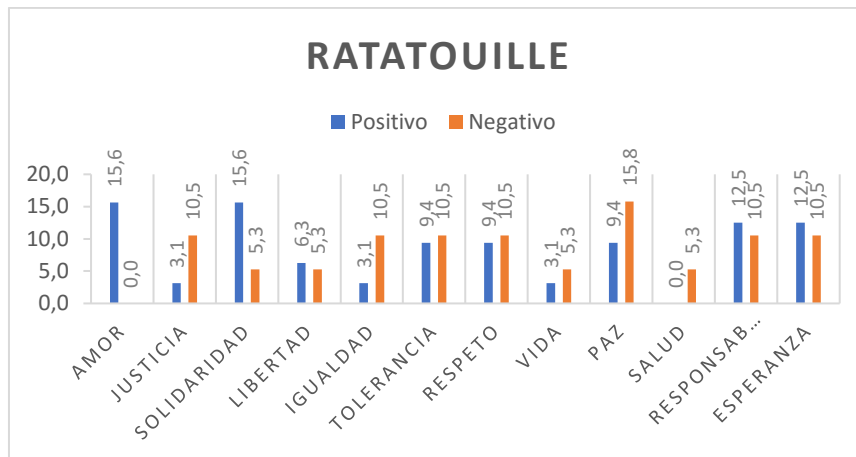


Figura 10: Aparición valores en *Ratatouille*. Fuente: elaboración propia.

Los Increíbles

En esta película, además de destacar el amor entre los miembros de la familia, destacamos las heroicidades, pudiendo distinguir entre héroes y villanos. Entre los valores positivos podemos destacar la solidaridad, que se ve cuando los héroes intentan salvar a los más débiles. El resto de los valores tienen una frecuencia de aparición media, destacando la igualdad, la vida y la paz como los que menor frecuencia de aparición tienen. Por otro lado, la salud no aparece en ningún momento.

Podemos destacar la paz como el valor negativo que más frecuencia de aparición posee, con una gran relevancia con respecto a los demás. Esto es destacado por los continuos ataques que aparecen y que los héroes deben resolver. En relación con los que menor frecuencia de aparición tienen encontramos el amor, la justicia, la vida, la paz, la solidaridad y la esperanza, que, aunque tengan una frecuencia menor de aparición, se ven reflejados de manera importante en el largometraje. Destacamos la solidaridad, la igualdad y la responsabilidad como los valores negativos que no aparecen en ningún momento.

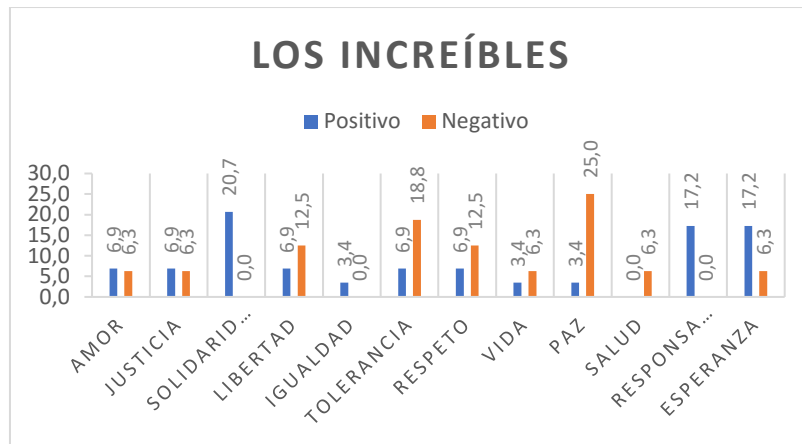


Figura 11: Aparición valores en *Los Increíbles*. Fuente: elaboración propia.

Buscando a Nemo

Dicha película está caracterizada por el amor fraterno filial. Entre los valores positivos que aparecen en la película podemos destacar la solidaridad como el que más frecuencia de aparición tiene. Esto es provocado por la ayuda que tanto Marlin como Nemo reciben para volver a estar juntos y estar de nuevo en casa. Del mismo modo, los que menor frecuencia de aparición tienen son la justicia, la igualdad, el respeto, la vida y la salud.

Por otro lado, los valores negativos que mayor frecuencia de aparición tienen son la libertad, el respeto, la paz y la esperanza; basados en la necesidad de Marlin de encontrar a Nemo y de Nemo de salir del acuario y volver a casa. La responsabilidad la destacaremos como el valor negativo que no aparece a lo largo del film, esto viene dado por el interés que tienen los protagonistas de conseguir sus objetivos.

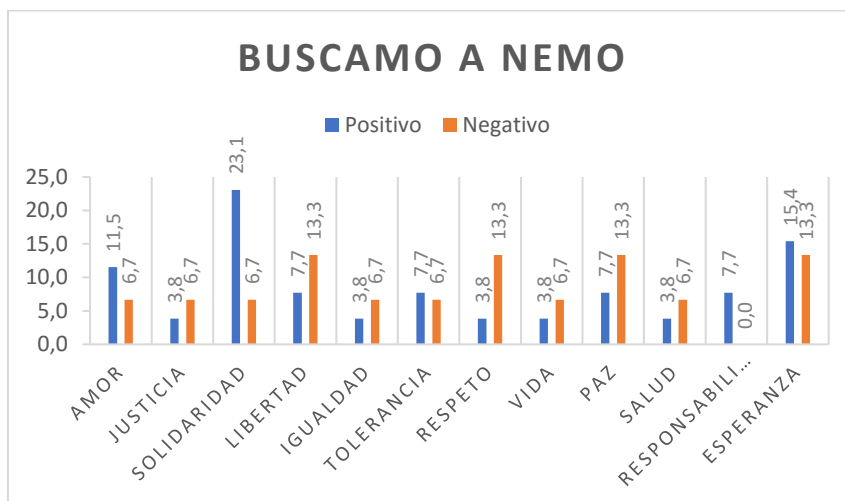


Figura 12: Aparición valores en *Buscando a Nemo*. Fuente: elaboración propia.

Anexo 5: Actividades prospectivas

Como futuras maestras de Educación Infantil debemos poseer todos los conocimientos relacionados con la educación en valores para poder ponerlos en práctica con nuestro alumnado. Por eso propondremos una serie de actividades relacionadas con las películas Disney y los valores que hemos analizado en este TFG.

Los objetivos de estas actividades será trabajar los valores analizados a lo largo de este TFG a través de las películas seleccionadas. Por otro lado, la metodología a llevar a cabo será lúdica, activa y globalizadora.

Actividad 1: “Up”

En esta actividad los niños/as verán un corto extraído de una de las películas Disney que hemos analizado, “Up”. En ella se ve representado la vida, la unión de dos personas desde que se casan hasta que una de ellas muere.

Desarrollo: Se pondrá el corto y tras su visualización, hablaremos en clase de lo que han visto y sentido. La referencia a todos los aspectos relacionados con la vida será necesaria en este momento de asamblea, donde se hablarán de aspectos como la muerte o el nacimiento de un nuevo ser humano. La referencia a otros valores también será necesaria, como el amor, la salud, el respeto...

Una vez realizada esta pequeña asamblea, los niños/as deberán realizar un dibujo de lo que más les guste hacer. Por ejemplo, un dibujo con su familia, en el parque, en la playa, en el cine... o cualquier idea que se les ocurra. Así podremos conocer qué aspectos de sus vidas son más especiales para ellos y poder conocerlos un poco más.

Materiales: Reproductor de vídeo, internet, papeles, lápices, colores y rotuladores. El corto lo podemos recuperar del siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=aFvJ-dSQPb8>

Temporalización: 25 minutos.

- 4 minutos: visualización del vídeo.
- 10 minutos: asamblea sobre lo relacionado con el vídeo y los valores.
- 10 minutos: realización dibujo.

Actividad 2: “Del Revés”

En esta actividad vamos a trabajar las emociones entre nuestro alumnado. En especial trabajaremos las emociones que son tratadas en la película Disney “Del Revés” (tristeza, alegría, ira, miedo y asco). A lo largo de esta actividad los más pequeños aprenderán a

reconocer sus propias emociones y las de los demás, respetando otras opiniones por parte de sus compañeros.

Desarrollo: Antes de comenzar la actividad debemos hablar de las diversas emociones y entender a qué van relacionadas. Cada niño/a deberá decir algo que ellos creen que les hace estar alegres, tristes... La maestra podrá ayudar a través de ejemplos que ella misma puede ofrecer, por ejemplo, a mí me produce alegría abrazar a mi madre-padres, a mí produce ira que me peguen...

Una vez realizada esta primera parte la maestra enseñará diversas imágenes a las que los niños/as deberán decir qué les produce, para ello usarán las imágenes de los mismos personajes de dicha película pudiendo así ver representadas dichas emociones. Cada niño/a hablará de porqué ha elegido esa emoción con esa imagen ya que puede que una misma imagen provoque diversos sentimientos al alumnado.

Materiales:

- Imágenes de las emociones:



- Imágenes para mostrar:





Temporalización: 15 minutos.

- 5 minutos: qué son las emociones y que pueden provocar.
- 10 minutos: relación imágenes con las emociones.