

Análisis visual de la serie española Pocoyo

Juan Esteban García Llano

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño

Facultad de Diseño gráfico

2025

Análisis visual de la serie española Pocoyo

Juan Esteban García Llano

Trabajo de grado presentado para optar al título de Diseñador gráfico

Asesor

PhD. Hernando Blandón Gómez

Diseñador Industrial

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño

Facultad de Diseño gráfico

2025

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

Juan García

Firma de Autor.

Firma

Nombre

Presidente del Jurado

Firma

Nombre

Presidente del Jurado

Firma

Nombre

Presidente del Jurado

NOTA DE ACEPTACIÓN

Agradecimientos

A mis padres por su paciencia y todo el apoyo que me brindan siempre, y las personas que guardan su capacidad de asombro, de ser curiosos y tratan de entender y cambiar el mundo con sus acciones.

Tabla de contenido

Resumen	7
Introducción	9
Capítulo 1	
1.1. Estado del Arte	11
1.2. Planteamiento del problema	15
1.3. Objetivo general y específicos	16
1.4. Metodología	18
1.5. Marco teórico	20
Capítulo 2	
2.1. Análisis Pedagógico y Visual.....	23
2.2. Argumento Narrativo	23
2.3. Estructura y Episodicidad.....	25
2.4. Enfoque pedagógico	28
2.5. Análisis visual y semiótico de los personajes	29
2.5.7. Propuesta técnica de producción	41
Capitulo 3	
3.1. Estrategia Cominucativa.....	49
3.2. Prueba de Usuario	51
3.3. El rol del diseñador gráfico	54
Conclusiones	56
Referencias	62
Bibliografía	63

Resumen

En la actualidad, uno de los grandes errores que se cometen en la crianza de los niños, es el uso desmedido de pantallas y los estímulos visuales no controlados, debido a la gran cantidad de productos audiovisuales en circulación no aptos para este público o desarrollados para un público diferente. Un ejemplo claro de un buen estímulo visual al que pueden verse expuestos los niños en sus primeras etapas de desarrollo (2 a 6 años), es la serie animada española Pocoyo, (serie que será analizada al interior de esta monografía), en la que se demuestra activamente como un producto audiovisual, con un enfoque preciso y la coherente toma de decisiones visuales y de producción, pueden brindar un correcto estímulo y acompañamiento al desarrollo creativo e imaginativo del cerebro de los niños en etapas tempranas de desarrollo.

La importancia actual de esta producción audiovisual nos lleva a tener varias preguntas, a las que se les intentará dar respuesta en este análisis gráfico y contextual, ¿Es el vacío visual o el espacio en blanco un elemento fundamental en la imaginación del usuario?; ¿Qué aporta la serie animada Pocoyo en el desarrollo de la imaginación de los niños?; ¿Deberían producirse en Colombia y el mundo más series que estimulen el desarrollo mental y la creatividad, dejando espacios vacíos para que el usuario llene este vacío de información con su imaginación?; ¿Cuál es la importancia del juego y la imaginación en los niños?; ¿Cuál es la importancia de la serie animada Pocoyo para Colombia y el mundo, en el contexto actual de exceso de estímulos a la que se ven expuestos los niños?, y ¿Qué espacio de crecimiento nos deja esta serie para aplicar en la producciones animadas que se hacen en Colombia?.

PALABRAS CLAVE: Imaginación, Narrativa, Creación de personajes, Animación, Diseño gráfico.

Abstract

Currently, one of the biggest mistakes made in raising children is the excessive use of screens and uncontrolled visual stimuli, due to the large number of audiovisual products in circulation that are not suitable for this audience or developed for a different audience. A clear example of a good visual stimulus to which children can be exposed in their early stages of development (2 to 6 years), is the Spanish animated series Pocoyo, (series that will be analyzed within this monograph), which actively demonstrates how an audiovisual product, with a precise focus and coherent visual and production decision-making, can provide correct stimulation and support for the creative and imaginative development of the brain of children in the early stages of development.

The current importance of this audiovisual production leads us to have several questions, which will be answered in this graphic and contextual analysis: Is the visual void or the blank space a fundamental element in the user's imagination? What does the animated series Pocoyo contribute to the development of children's imagination? Should more series be produced in Colombia and the world that stimulate mental development and creativity, leaving empty spaces for the user to fill this information gap with their imagination? What is the importance of play and imagination in children? What is the importance of the animated series Pocoyo for Colombia and the world, in the current context of excess of information and stimuli to which children are exposed? And what reflection or space for growth does this series leave us to apply in the animated productions that are made in Colombia?

KEY WORDS: Imagination, Narrative, Character creation, Animation, Graphic design.

Introducción

El neurodesarrollo infantil es un proceso dinámico y complejo en el que múltiples factores internos y externos influyen en la maduración del cerebro. Entre estos factores, los estímulos visuales juegan un papel crucial en la estructuración de las conexiones neuronales y en la adquisición de habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales. La exposición a estímulos visuales adecuados durante las primeras etapas de la vida ha demostrado ser fundamental para el desarrollo de funciones como la percepción, la memoria visual, la atención y, por sobre todo la creatividad/imaginación.

Diversas investigaciones han evidenciado que la calidad y cantidad de los estímulos visuales a los que están expuestos los niños pueden tener un impacto significativo en la plasticidad cerebral, facilitando o dificultando su desarrollo neurológico. Factores como el uso de tecnologías digitales, el entorno familiar, y la estimulación temprana a través de juegos y materiales didácticos pueden influir en la formación de circuitos neuronales esenciales para el aprendizaje y la adaptación al entorno.

“El desarrollo sensorial es la base del desarrollo cognitivo motor. Los procesos sensoriales son capacidades que nos permiten relacionarnos con el entorno. Recibimos la información a través de los receptores sensoriales que pueden ser visuales, auditivos o táctiles. Esta información se convierte en sensación para poder organizarla e interpretarla a través de otra habilidad denominada la percepción. Luego, transmitiremos la información o daremos una respuesta, ya sea mediante el llanto, la sonrisa, o la expresión de emociones.” (María del Pilar Medina Alva, Huerta, & Janette Leyva Sánchez, 2015).

El análisis de este trabajo académico estará sustentado en diferentes autores e investigadores que a lo largo del tiempo y, desde diferentes puntos de vista han analizado y estudiado la capacidad que tienen los niños para ser permeados por cada estímulo sensorial que llega a ellos y su respuesta ante estos estímulos, el propósito de este trabajo académico es analizar el desarrollo gráfico y narrativo de la serie animada infantil española Pocoyo, en algunos capítulos de su temporada inicial (2005 – 2006), así como también del uso de capítulos temporadas actuales para ver su

evolución con el tiempo y los nuevos avances tecnológicos, usando estos capítulos en pruebas de usuario para evidenciar su relevancia hoy en día y cómo ésta a través de su lenguaje visual y oral, su narrativa y las interacciones generadas por los diferentes episodios en los niños de 2 a 6 años que son su público objetivo o *target*; para lograr identificar y posteriormente analizar los aspectos gráficos y de producción que aportan valor a su diseño y, lo abalanzaron a ser un caso de éxito mundial, al ser emitido en más de 43 países y haber alcanzado una audiencia de más de 3.500 millones de personas y haber recibido más de 38 premios internacionales de animación, además de actuar como embajador de marca para varias organizaciones de bienestar público en todo el mundo.

Todo esto con el fin de brindar información valiosa para padres, educadores y cuidadores, con el objetivo de promover un consumo responsable de contenido audiovisual infantil y el correcto crecimiento de los niños en la etapa crucial de su neurodesarrollo y la adquisición de habilidades motoras y socioemocionales.

Capítulo 1

1.1 Estado del Arte

Cada vez más los niños interactúan en entornos digitales o virtuales debido al creciente acceso a tecnologías como teléfonos, tabletas, computadoras o consolas de videojuegos, así como el incremento en la producción de videojuegos, programas de TV, contenido en plataformas de *stream*, y las diferentes redes sociales o aplicaciones con contenido de ocio, se han convertido en espacios comunes para que los niños conecten con amigos, familiares o desconocidos y participen en actividades recreativas meramente en el entorno digital. Este cambio ha reducido el tiempo que pasan en entornos físicos, limitando las interacciones cara a cara, el contacto con la naturaleza o actividades al aire libre, que pueden llegar a ser beneficiosas para desarrollar la capacidad de asombro ante eventos y situaciones dadas en el mundo real o la resolución de conflictos, mediada por la interacción con un otro que es opuesto a mí. Y aunque las herramientas digitales ofrecen oportunidades educativas y de entretenimiento, también influyen en el desarrollo social y emocional de los niños, ya que las experiencias virtuales no siempre pueden sustituir las habilidades y aprendizajes que surgen de las interacciones en el mundo real.

Dado el contexto actual y la necesidad que surge de analizar como los productos audiovisuales están impactando en los niños y su desarrollo y al ser un tema de alta importancia para la sociedad se hace necesario tener una base investigativa robusta con los análisis de temáticas relacionadas que se han hecho en Colombia y el exterior.

Como tal un análisis gráfico sobre la serie infantil animada Pocoyo no se encontró registro de una investigación precisa del tema que nos aborda, pero si se encontraron varios análisis cuantitativos y cualitativos de esta serie, enmarcados en diferentes temáticas y que aportan mucha información y una mirada más global para este trabajo académico.

En el ámbito internacional se encontró un trabajo de grado de la Universidad de Valladolid, perteneciente a la Facultad de educación y trabajo social en el que se profundiza en “la importancia y relevancia que los medios audiovisuales ofrecen en la actualidad, concretamente a la audiencia infantil. Y como la televisión es uno de los medios de comunicación más atractivos para los niños

de estas edades, por lo que creemos que acercar este recurso al contexto escolar como herramienta educativa puede favorecer el interés y motivación del alumnado ayudando así al desarrollo en el aprendizaje”. Gómez Alonso, A. (2020). Televisión educativa. Propuesta didáctica de la serie de animación Pocoyo. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/42822>

Para este trabajo académico, el registro y la lectura del trabajo de grado realizado por Gómez Alonso, A. (2020). Es de gran importancia, ya que nos ofrece una mirada diferente a la que se pretende dar en este trabajo académico con su análisis social del impacto que generan las series animadas, en este caso específico la serie Pocoyo y como ésta aporta a la educación y enseñanza de los niños en etapas de desarrollo y el impacto dentro del aula de clases al proponerla como una herramienta complementaria para educación infantil.

Otra de las investigaciones que se han hecho para el caso específico de la serie animada Pocoyo es el análisis hecho para Index comunicación, que es una revista científica en Comunicación Aplicada con su artículo (Páginas 237-260).

Melgarejo, I.; Rodríguez, M. M. (2019). Producción audiovisual infantil española: "Pocoyo" y "Jelly Jamm" como referentes de series de animación educativas para el 2º ciclo de Educación Infantil: <http://hdl.handle.net/10952/5865>, busca evidenciar el impacto que han generado las series Pocoyo (La 2, 2005-2011) y Jelly Jamm (Cartoonito, 2011-2013) dentro de la audiencia alrededor del mundo al alcanzar cifra récord en su emisión y distribución llegando a más de 150 países en todo el mundo.

Esta investigación realizó un análisis cualitativo y cuantitativo muy completo de los contenidos de cada capítulo de la serie animada Pocoyo, al darle importancia por su valor social y educativo y, el uso que se le puede dar a este tipo de producciones audiovisuales dentro del ámbito escolar infantil, como material didáctico y de apoyo para profesores y educadores por su alto contenido visual simple y eficaz que busca generar en los niños una manera sana de ver el mundo desde el juego, la imaginación y la curiosidad que se encuentra en las acciones más simples y complejas de la cotidianidad.

Otra de las investigaciones hechas en la Universidad de Valladolid en la Facultad de educación, es el análisis cualitativo e histórico de los cambios de consumo en los niños, frente a las series animadas hechas para televisión o diferentes plataformas de *streaming* y, cómo los diferentes estudios de animación han evolucionado a lo largo del tiempo Cordobés, B. (2018). Análisis de los dibujos animados que ven los niños de Infantil; temática, estética y hábitos de consumo televisivo: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/34953>

En el ámbito nacional se encontraron diferentes trabajos académicos que aportan una mirada más diversa y amplia que aportan nociones importantes como, por ejemplo, la narrativa visual que es otro punto de vista valioso para analizar el impacto de la serie animada Pocoyo, en este caso se encontró un trabajo de grado en la Pontificia Universidad Javeriana para la Facultad de Comunicación y lenguaje. Castrillón, M. J. (2013). Animación más allá de la técnica. La forma como carácter constitutivo de la narrativa. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10554/11192>. En este trabajo académico se resalta la importancia del proceso de creación necesario para una animación, entendida esta como una producción audiovisual 2D o 3D que hace necesario entender los cambios que ha tenido la animación a lo largo del tiempo y cuáles son los pasos para llegar a la materialización de un producto animado.

Del mismo modo esta investigación académica realizada en la Universidad Santo Tomás para la Facultad de Diseño Gráfico, nos acerca más al propósito puntual de esta investigación, debido a que este análisis presenta formal desde el punto de vista del diseño gráfico y como los diferentes elementos visuales de la animación interactúan entre sí, para la creación de una narrativa concreta que conecta con el público y de un mundo visual, en el que la palabra mundo se entiende como elementos que guardan correlación y son entendidos en sí mismo. Cristancho, N. (2021). Elementos del Diseño Gráfico incorporados en la serie animada infantil Twinkle. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11634/37875>

Por último, esta investigación académica desarrollada en la Universidad Pontificia Bolivariana en la Facultad de Diseño Gráfico Caicedo, E. N. (2022). *Análisis visual de la serie el profesor súper O como registro semiótico de la cultura colombiana*. En el que se hizo un análisis visual y

semiótico a la serie animada El Profesor Súper O, enmarcando la investigación en el contexto social y cultural colombiano. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.11912/12057>

En la actualidad en Colombia la animación es una industria emergente con estudios de animación que están abriendo paso como es el caso de Bombillo Amarillo un estudio especializado en animación 2D y 3D con técnicas mixtas

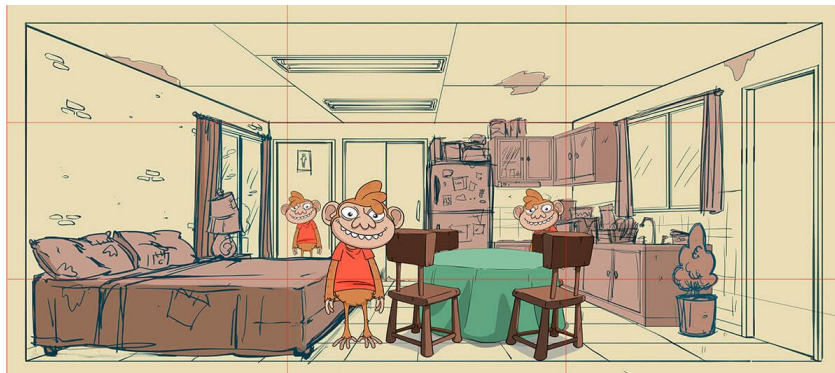


Figura 1 Concept art zooñadores – Bombillo Amarillo

(*Cut Out* y tradicional fotograma a fotograma). Con 10 años de experiencia en el sector de la animación, con más de 20 proyectos de series que han pasado por su sede en Medellín. (Bombillo-Amarillo, 2025). Este y otros estudios de animación están incluidos dentro del “Grupo de empresa de animación de Colombia GEMA cuyo objetivo es fortalecer, visibilizar e industrializar a las empresas asociadas y realizar actividades para que la animación digital sea reconocida con todos los beneficios y garantías de la industria audiovisual”. (GEMA, 2024). Esto nos lleva a concluir que es importante apoyar esta industria emergente en Colombia tanto por su diversidad y rango de trabajo, como por la fortaleza económica e intelectual que este desarrollaría en el país, dado que nuestro país tiene muchas historias por contar y el sector creativo es uno de los menos apoyados y el que más le ha dado reconocimiento al país con artistas de talla mundial, comediantes, humoristas, escritores, entre otros, que en virtud de su creatividad.

1.2. Planteamiento del problema

Para el desarrollo y exposición de la problemática se establecen los siguientes ítems que darán una visión más clara y precisa dentro del trabajo investigativo, estos son:

- 1.** Análisis de varios capítulos de la Serie animada infantil Pocoyo.
- 2.** Sintaxis visual: Análisis de la composición desde los planos, la perspectiva, la simetría o asimetría, movimientos de cámara y los espacios en blanco.
- 3.** Narrativa: Análisis desde la expresión, el color, el lenguaje gráfico, las formas y la espacialidad y el lenguaje hablado.
- 4.** Análisis de autores que han profundizado durante sus investigaciones profesionales en temas relacionados con el desarrollo infantil, como la imaginación (creatividad), la narrativa, la creación de personajes y, la animación.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Evidenciar la importancia y relevancia de la serie infantil animada Pocoyo, como producto audiovisual y material didáctico importante en el desarrollo cognitivo, emocional y sociocultural de los niños en el contexto colombiano.

1.3.2. Objetivos Específicos

- 1.** Considerar y detallar la importancia de este tipo de series animadas infantiles, como material didáctico en el desarrollo cognitivo y socioemocional dentro del contexto educativo colombiano
- 2.** Analizar gráficamente el trabajo audiovisual realizado dentro de la serie en sus diferentes etapas de planeación, creación y producción desde la narrativa visual y su importancia para el medio de la animación infantil.
- 3.** Determinar cuáles son las estrategias narrativas usadas en este producto audiovisual que permiten el crecimiento cognitivo, y el desarrollo emocional y sociocultural en los niños que ven esta serie animada.

Hoy en día, en el contexto colombiano vemos cada vez más a los niños especialmente en edades esenciales para el neurodesarrollo, y el crecimiento socioemocional y motriz, interactuando en los diferentes medios digitales, ya sea a través de aplicaciones. plataformas de *streaming* o redes sociales. Teniendo en cuenta esto y, que la tecnología es cada vez más habitual en la cotidianidad, ya que, está presente en cada uno de los espacios donde los niños interactúan, como colegios, casas, parques, etc., nos debemos preguntar. ¿Cómo está modificando esta interacción el comportamiento de los niños?, al estar constantemente inmersos y expuestos a tantos estímulos visuales producidos por estos dispositivos, a los que no se les está haciendo ningún tipo control, supervisión o depuración del contenido que se está viendo y recibiendo como información.

Adicional a esto, se percibe que se está perdiendo el contacto físico y verbal entre ellos, lo que permitía tener interacciones reales en las que se daban discusiones, juegos, cooperación, empatía con un otro diferente a mí y, sobre todo con la mirada y resignificación que solo se logra a través de la pertenencia a un grupo, de saber cuál es mi rol en ese grupo de amigos, mi rol en el mundo. Ahondando, además, en estarse perdiendo contacto con el entorno, las flores, los animales, la naturaleza y lo que sucede alrededor, debido a que como lo llama Friedrich Rapp en su concepto de alienación cultural con “la tecnología moderna, se tiende a la homogenización de las culturas y tiene una lógica propia que obliga a los humanos a ajustarse a principios funcionales. En los que se selecciona la tecnología que proporcione más poder y eficiencia. Y cuando esta transferencia tecnológica se realiza atendiendo solamente un criterio instrumentalista. la cultura tiende a la uniformidad y a la reducción de la diversidad cultural” (RAPP, 1990).

Todo esto conlleva a que las sociedades sean cada vez más individualistas, en las que cada persona o ciudadano va por su lado y por su cuenta, velando por sus intereses propios; mas no se tienen una conciencia colectiva ni de comunidad. En la que los niños al no ser económicamente productivos se ven relegados y no tenidos en cuenta y, su aislamiento dentro de una sociedad que no los ve como personas importantes ve relegada su educación y formación a instituciones muchas veces precarias y sin la infraestructura necesaria, o a personas sin el conocimiento necesario para el correcto cuidado y desarrollo de estos. Al no estar pendientes de sus actividades, ni supervisando la información que estos reciben, produciendo así muchos vacíos en su formación y creando un bucle social de personas que no se sienten integrantes importantes de una comunidad, ni personas formadas y capaces de cambiar estas problemáticas sociales y culturales.

1.4. Metodología

Este trabajo investigativo se enmarca bajo un enfoque cualitativo de tipo interpretativo y descriptivo, orientado con un análisis realizado con base en la écfrasis, que es la representación verbal de la representación visual, en este caso de la serie animada Pocoyo, describiendo y analizando los recursos usados desde la narrativa. que media entre la imagen y el discurso. La metodología se desarrolló en las siguientes etapas.

Una revisión bibliográfica, con la búsqueda exhaustiva de fuentes teóricas sobre la imaginación; narrativa visual; la creación de personajes; y la animación digital, con autores que van desde Gianni Rodari y su libro *Gramática de la fantasía*, donde aborda temas esenciales para esta investigación como son la imaginación y la creatividad; pasando por la investigación de Gilka Giraldello en su trabajo titulado *Niños inventando mundos y a sí mismos*, en el que hace un análisis de cómo los niños interpretan cada estímulo perceptual que llega a ellos y, la forma en que estos articulan su forma de pensar y ser en el mundo.

Incluyendo en esta investigación un punto de vista más técnico, en cuanto, a la creación de personajes y su significado semiótico con la ayuda del artículo *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*, en autoría de Jesús Alejandro Guzmán Ramírez Magíster en Diseño y Creación Interactiva y Diseñador visual de la Universidad de Caldas; en el que aborda desde el diseño, cuáles son los procesos de los estudios de animación para pasar de la conceptualización a la materialización de un producto audiovisual. También nos apoyaremos en uno de los artículos de la Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de la Información (RISTI), titulado *Erase una vez..., la animación infantil española*, en la que se hace un recuento histórico del crecimiento la animación infantil en este país para llegar a productos exitosos a nivel mundial como la serie infantil Pocoyo. Todo esto nos aporta una mirada más global y precisa de la evolución de la animación infantil y la forma en cómo hoy se cuentan las historias y cuáles son sus mensajes, y su aporte en el desarrollo cognitivo y la formación integral de los niños.

Para este análisis visual y de la narrativa de la serie, se hace necesario describir e identificar los planos de cámara, los movimientos de cámara, la expresión corporal y verbal de los personajes,

los colores usados y la espacialidad donde se realiza la acción, además de los elementos que hacen parte de la escena y que comunica algo según el contexto de la escena; evidenciando así, cuáles son las diferencias en cuanto a la producción y a la narrativa que usan para dar un mensaje al público, desglosar el contenido de ese mensaje y evidenciar cuál es la moraleja o enseñanza que dan a través de cada capítulo, ayudando así, a ser más precisos en cuáles son las características que hacen única a esta producción y que le han dado su éxito y reconocimiento a nivel mundial.

Finalmente, se hará una reflexión crítica sobre el papel que juegan este tipo de series animadas, en el contexto social y cultural colombiano, donde se pondrá a prueba la influencia que esta serie animada puede tener en los niños, mediante la realización de un grupo focal en la que se expondrán varios niños a la emisión de varios capítulos de la serie Pocoyo, enumerando y describiendo las reacciones que tengan con las diferentes escenas de los capítulos y realizando una serie de preguntas, que harán evidentes o no, su impacto y reflexión en los niños; todo esto para ver de qué forma este tipo de producciones pueden apoyar, incentivar o mejorar el desarrollo creativo, cognitivo, motriz y emocional en los televidentes, que son niños en etapas de desarrollo y formación.

1.5. Marco teórico

Como lo indica la RAE el análisis visual hace referencia a la observación y estudio de algo a través de la vista, y la descripción de esto que se percibe a través del análisis, que también según la RAE, se define análisis como la separación de las partes de un todo para conocer sus elementos o principios lo que implica distinguir y separar las partes de algo para conocer su composición, es decir conocer y describir los elementos que componen el todo y, evidenciar como el todo conecta los elementos, creando una narrativa consecuente con lo que se quiere contar y transmitir, que bajo este análisis visual, entendiendo la palabra visual como lo define la RAE, que es todo lo que se puede percibir a través de la vista, desde la expresión corporal de los movimientos, gestual de las expresiones faciales o la escritura y el habla, todo esto para identificar la narrativa que utiliza esta serie para conectar con su público.

Otro aspecto importante para tener en cuenta es que cuando hablamos de análisis visual, nos referimos a una evaluación en la que se examinan diferentes aspectos clave para la creación de una obra. En el artículo "Análisis de una obra de arte" de (Español, 2019) se presentan varios elementos fundamentales que deben considerarse al evaluar una obra de arte. Estos elementos incluyen información esencial como nombres, características formales importantes. Por lo general, el análisis visual se enfoca en lo que se observa en la obra, su temática, la descripción de sus formas y elementos, su contexto, cómo se diferencia de otras obras y las razones detrás de su creación. (Velazco, 2022).

En este caso específico del análisis visual de la serie infantil animada Pocoyo, el acto de jugar, de imaginar, de observar y crear es el eje central de esta investigación, debido a que por medio de estas acciones importantes durante el crecimiento de los niños nos permite tener más claridad de como esta serie trasciende el mero hecho de entretener al televidente o un grupo de televidentes que está tratando de entender y codificar el mundo que los rodea, para darle significado y entender su papel o rol en el mundo. Para lograr que este análisis sea más preciso en su descripción y logre conectar los elementos que la componen, se hace necesario traer a colación diferentes autores que, a lo largo de su vida y trabajo profesional, dejaron en sus libros; artículos; ensayos o recuentos históricos, la información necesaria para el desarrollo integro de este análisis.

En el campo de la imaginación, la fantasía y la creatividad, varios autores nos brindan en sus trabajos diferentes puntos de vista, así como los hallazgos que nos permiten conectar y describir de manera precisa, los elementos más importantes y que merecen ser estudiados dentro de esta investigación, uno de ellos es la fantasía que permite a los niños explorar su mundo y, construir realidades alternativas, lo que enriquecer su capacidad de imaginar, pensar y crear, a través del juego que es esencial en su aprendizaje y el desarrollo de su creatividad, permitiendo a los niños explorar su entorno, desarrollan habilidades sociales y expresan su imaginación. (Rodari, 2008)

Otro de los enunciados importantes para esta investigación que nos deja Gianni en su libro es el hecho que la fantasía fomenta un aprendizaje activo, donde los niños no solo reciben información, sino que participan en la creación de significados y en la construcción de su propio conocimiento, además de ayudar a los niños a desarrollar una mentalidad flexible, permitiéndoles considerar diferentes perspectivas y posibilidades, lo que es esencial para el aprendizaje y la adaptación en diversas situaciones, (Rodari, 2008). Esta misma flexibilidad en los niños es la que permite que una serie animada como Pocoyo integre y haga parte de su vida en la etapa más importante de su crecimiento, donde estos al recibir toda la información valiosa que esta serie brinda, como lo es tener amigos, jugar, aprender, explorar, pensar, imaginar, crear y por sobre todo crear una conexión fuerte con otro que me hace parte de su mundo y me integra en él, resignificando mi existencia y ayudándome a crecer en valores; en habilidades motoras; en el manejo de emociones y en crear una capacidad de asombro por lo desconocido que me permite explorar y conocer, tanto a mí mismo, como a los demás y el mundo que nos rodea.

Para este análisis también se hace importante pensar en el papel que juegan las series animadas dentro de la formación y crecimientos de los niños, debido a que los dibujos animados alimentan la imaginación de los menores, al tiempo que impulsan el desarrollo de sus actitudes personales y sociales, les ayudan a reflexionar sobre ellos mismos y el mundo que les rodea, al promover su identificación con los personajes y asimilar los valores transmitidos. Así como también, el hecho de que estos poseen cualidades artísticas que les hacen atractivos para la infancia, al combinar el relato de historias entretenidas con moralejas y/o final feliz, protagonizadas por simpáticos personajes, por lo que su potencialidad educativa trasciende al mero entretenimiento. (Moral & Bouzas, 2020)

Este hecho convierte a estos relatos audiovisuales en valiosos recursos para suscitar aprendizajes de índole social en los más pequeños, ligados a favorecer habilidades afectivo-emocionales como el respeto por los demás y con uno mismo, la empatía, etc. Los dibujos animados pueden ser mediadores dialógicos para reconstruir nuevos significados (Moral & Bouzas, 2020). Justo aquí es donde podemos evidenciar la importancia tanto de la animación, como del contenido expreso que este tipo de piezas audiovisuales están transmitiendo a los niños, y que su contenido debe ser supervisado y estar bajo control de los padres, cuidadores y educadores, ya que este tipo de piezas gráficas pueden abrir espacios de diálogo donde los niños pueden expresar sus pensamientos y sentimientos, ayudándoles a construir nuevos significados sobre las relaciones, el mundo que les rodea y el mensaje que está siendo introyectado para su formación como personas.

En el recuento histórico que hace el artículo de la revista RISTI *Erase una vez...*, la animación infantil española de (Sánchez, Lavín, & Isla, 2019) estos autores nos brindan pautas y reflexiones que se hacen importantes para esta investigación como el hecho que, a medida que pasan los años, las series han ido reduciendo su duración y aumentado el número de capítulos y disminuido el tiempo de duración de estos, pasando de 26 minutos en promedio, a una multitud de capítulos con duraciones muchísimo más cortas. A su vez, el tiempo dedicado al *opening* (cabecera/entradilla) y créditos también se ha ido recortando paulatinamente. Las producciones están cada vez más segmentadas por edades, en detrimento de aquellas con un *target* más generalista. Las series han ido incorporando con el paso del tiempo, nuevas tecnologías como el 3D o programas informáticos de animación cada vez más sofisticados. El tipo de protagonismo ha ido cambiando poco a poco. Se ha pasado de un predominio masculino adulto a uno más variado con mayor presencia de mujeres y niños. También se han ido creando más animaciones de índole educativa en detrimento de la aventura/acción. Por último, los guiones se basan, menos que antes, en obras literarias. (Sánchez, Lavín, & Isla, 2019).

Capítulo 2

2.1 Análisis Pedagógico y Visual

Para dar un breve contexto y adentrarnos en el análisis pedagógico de la serie Pocoyo, retomamos la descripción que hace en un trabajo de grado de un estudiante de la facultad de educación y trabajo social de la Universidad de Valladolid España.

Es una serie de animación infantil británica/española. Sus creadores son David Cantolla, Colman López, Luis Gallego y Guillermo García Carsi. Sus productores son Cartoon Studios y Zinkia Entertainment siendo distribuida por ITV Global. Los contenidos que aborda la serie se podrían vincular en un ámbito de educación formal, concretamente tiene un público infantil. La serie abarca cuatro temporadas de 52, 51, 50 y 26 episodios respectivamente. La duración de estos episodios es de siete minutos aproximadamente. (Alonso, 2020, págs. 16-20)

Para este análisis pedagógico se tendrán en cuenta diferentes puntos de vista desde el diseño gráfico, como la narrativa, la estructura de los episodios, el enfoque pedagógico que esta ofrece, la propuesta técnica en la producción de la serie, el análisis visual desde los planos y la composición y análisis semiótico y formal de los personajes.

2.2. Argumento narrativo

Esta serie animada infantil narra las aventuras de un pequeño niño de preescolar, Pocoyo. A Pocoyo le caracteriza el afán por descubrir mundo y su alegre personalidad. Además, en sus diversas aventuras, le acompañan sus amigos Pato, Elly, Pajaroto y muchos amigos más junto a su mascota Loula. El escenario en el que se encuentran estos personajes es un fondo completamente blanco donde se irán presentando los diferentes objetos o accesorios correspondientes a cada capítulo para dar sentido a las diferentes historias. Gracias a este escenario, permite a los niños y niñas poner toda su atención en los personajes y en sus acciones. Información recogida del Portal de las Bibliotecas de Madrid. (Alonso, 2020, págs. 16-20)

Como podemos evidenciar el argumento narrativo es sencillo, debido al público objetivo de la serie y su contexto educativo o didáctico en el que, a través del juego, la diversión, la imaginación y la curiosidad los niños pueden aprender diferentes temas que son enseñados en las guarderías o centro de educación infantil y en las instituciones educativas en los grados preescolar y primaria, como los colores, los objetos cotidianos, los animales, etc. Y lo más importante para una comunidad que son los valores, como la amistad, la empatía, el respeto, la colaboración, la solidaridad, etc., para así, reforzar su aprendizaje y crear sentido de pertenencia dentro de una comunidad de la que son un grupo esencial y al que se debe prestar el mayor cuidado.

2.3. Estructura y Episodicidad

Cada episodio comienza con una canción “cabecera o intro” (apócope de introducción), característica de la serie mientras el protagonista recorre un espacio presentándonos de forma visual y nombrando a sus amigos según van apareciendo. Estos se encuentran realizando la actividad que más les gusta. Una vez nombrados estos personajes principales, aparece el título del episodio.

La historia comienza, las aventuras que suceden suelen venir dadas por intereses o problemas que le ocurren a uno de estos personajes. Según avanza el episodio todos los amigos se ven involucrados en la trama, aportando soluciones a la idea desarrollada, todo ello de manera interactiva (narrador-personajes) llegando a la resolución del problema por medio de valores, emociones, música y nuevos conocimientos. Tras resolver estas situaciones Pocoyo y sus amigos finalizan el episodio en forma de “fiesta” bailando en un momento divertido. Una vez cerrado el episodio junto a un saludo de despedida, aparece una escena de créditos finales. (Alonso, 2020, págs. 16-20)

Dado esta descripción de la estructura de los capítulos se demuestra episodicidad de los capítulos, dado que, como lo indica su significado la episodicidad es la desconexión, o en un dado caso presenta conexiones, pero débiles, muy al contrario de la continuidad, pero no se desliga del significado de la composición, es decir; entre cada capítulo no existe una conexión más allá de la que se muestra en cada episodio, las historias son diferentes en cada capítulo y, no están ligadas a

capítulos anteriores, teniendo presente que su público es infantil, es difícil que los niños recuerden todas las historias anteriores y las correlacionen con los nuevos capítulos. Además, al ser enseñanzas cotidianas del diario vivir las que se muestran en los episodios, esto permite que los niños vean los capítulos en desorden y/o, se salten capítulos y no tengan que verlos todos para entender la historia y el mensaje que quiere mostrar la serie.

Dentro del análisis de los contenidos en los capítulos de la serie Pocoyo, se encontró un registro en la monografía realizada por Index.comunicación que muestra de manera clara y precisa hacia que temáticas están enfocados los capítulos de la serie y vemos que dentro de los contenidos globales de la serie en sus 52 capítulos analizados, dentro de la categoría de aprendizaje corporal, kinestésico y de relación con el entorno las temáticas más importantes o relevantes dentro de esta se reparten entre las siguientes temáticas y los siguientes porcentaje. (Melgarejo Moreno & Rodríguez Rosell, 2019)

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	61,54%
Conocimiento del entorno	59,62%
Objetos cotidianos y materiales presentes en el medio	38,46%
Juego y movimiento	30,77%
Cuidado personal y salud	26,92%
Comprensión de reglas para jugar	26,92%
Acercamiento a la naturaleza	25%
El cuerpo y la imagen propia	23,08
Cuidado de objetos propios y ajenos	21,15%
Atributos y cualidades de los objetos	19,23%
Identificación de seres vivos y elementos de la naturaleza	19,23%
Cultura y vida en sociedad	17,31%
La actividad y vida cotidiana	11,54%

Tabla 1 Temáticas y porcentajes tratados en Pocoyo

Como podemos constatar en la tabla más que la importancia de los porcentajes, se destaca la relevancia dentro del aprendizaje de los niños las temáticas que son tratadas en los contenidos de

los capítulos, debido a que estos constituyen el mayor aliado para el proceso de aprendizaje del niño, debido a que mediante las situaciones de juego que la serie emplea para el aprendizaje están incluidos temas relevantes que deben aprender como el reconocimiento del yo como individuo y como persona, la aceptación de las diferencias frente a los demás, la pertenencia a un grupo de amigos y por ende, a una comunidad, la solución de problemas mediante el reconocimiento de figuras, formas colores, texturas, etc., presentes en la naturaleza, los elementos que la componen, así como el reconocimiento de objetos o herramientas que están presentes a nuestro alrededor en la cotidianidad, y por último, pero no menos importante el saber desenvolverse dentro del entorno con actividades como escuchar, hablar, caminar, correr, saltar, buscar, pensar, etc., todas las actividades que son propias del ser humano y que son enseñadas a través de la imitación y la repetición y, que son fundamentales para el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños.

Otra de las temáticas en las que hace énfasis la serie, es en el uso de nuevas tecnologías para los niños como el uso de cámaras fotográficas, computadores, radios, reproductores de audio y video, etc., que son aparatos tecnológicos muy diferentes entre sí y, que para identificar como se usan o para que sirven se requiere de una manipulación constante y la guía de una persona que ya ha tenido contacto con este tipo de tecnología sin embargo, Pocoyo brinda un primer acercamiento a estos instrumentos tecnológicos que la mayoría de veces no están al alcance de niños de la edad correspondiente al público objetivo, por su complejidad y cuidado, pero que hoy en día se hace necesario saber usar por el avance tecnológico de nuestra época. En la siguiente tabla se ve reflejado el porcentaje de capítulos que la serie dedica a ser el primer contacto o acercamiento al uso de nuevas tecnologías por parte de los niños.

Herramientas TIC	11,54 %
Uso de instrumentos tecnológicos	9,62 %
Utilización de los medios de comunicación	5,77 %
Distinción entre la realidad y la representación audiovisual	3,85 %

Tabla 2 Temáticas y porcentajes tratados en Pocoyo

Para tratar de entender la importancia de ese primer acercamiento con el uso de herramientas tecnológicas veamos el ejemplo expuesto dentro de la monografía realizada por

Index.comunicación en el episodio “*Un misterio desconcertante*”, donde la trama narrativa gira en torno a una cámara de fotos: ¿qué se puede fotografiar con una cámara?, esta es la pregunta que desencadena la acción y motiva a Pocoyo a interactuar con la cámara. A través de su juego con la cámara observamos cómo el niño enfoca, desenfoca, elige los planos, compone la imagen y fotografía aquello que le gusta. Por tanto, estamos ante un claro ejemplo de uso del lenguaje audiovisual a edad infantil. (Melgarejo Moreno & Rodríguez Rosell, 2019).

En este episodio de la serie se demuestra que los niños pueden comenzar a explorar y utilizar conceptos del lenguaje visual como el encuadre, el enfoque, la composición. Además de que la cámara, se convierte en una herramienta para la exploración y la expresión, experimentando activamente con el entorno al observar y seleccionar lo que le interesa. Demostrando así, que a través del jugar con la cámara no solo se divierte, sino que aprende a tomar decisiones, a desarrollar su creatividad, mejorando su percepción visual y, viendo en la fotografía una forma de comunicación para expresar sus emociones, intereses y pensamientos.

Por último, una de las temáticas más relevantes del que se hace uso en todas las temporadas es el lenguaje, en sus diferentes formas ya sea, verbal, escrito, corporal, etc., que cómo dicen los autores del artículo constituye una caracteriza esencial en la serie Pocoyo, debido a que se hace mucho hincapié en el aprendizaje del lenguaje, concretamente en el descubrimiento de nuevas palabras asociadas con el entorno que rodea al niño, a objetos y animales. En este sentido, encontramos capítulos que comienzan adivinando el nombre del elemento con el que se va a trabajar a lo largo del episodio y que constituye el *leit motiv* de la acción que va a transcurrir en la trama narrativa audiovisual. (Melgarejo Moreno & Rodríguez Rosell, 2019). En la siguiente tabla se muestra de manera precisa, los porcentajes de las diferentes formas de lenguaje que hacen uso los personajes para transmitir sus mensajes, darse a entender al público objetivo, captar su atención, propiciar un aprendizaje nuevo y que entiendan el contexto de la escena.

Lenguaje verbal	100 %
Uso de palabras nuevas y estructura de frases y entonación	46,15 %
Lenguaje audiovisual y TIC	11,54 %
Lenguaje artístico	11,54 %
Lenguaje corporal	9,62 %

Tabla 3 El lenguaje, su uso y porcentajes tratados en Pocoyo

Para entrar en contexto y hacer un análisis de esta tabla, recordemos capítulos como *¡Shhhh!*, *El baile de Pocoyo*, *Un día de lluvia*, *Un misterio desconcertante*, o *Riing, Riing*, entre otros, donde se pone de manifiesto este tipo de contenidos y se descubren palabras que pueden ser desconocidas para el niño y que ahora se asocian a sus respectivas formas, funciones y características, para que pueda reconocerlas: mariposa, receptor de radio, paraguas, cámara de fotos, teléfono, etc., porque de lo que trata esta etapa educativa es que el niño adquiera vocabulario para que sea utilizado de forma adecuada en la construcción del diálogo oral, por consiguiente, esta serie contribuye de forma satisfactoria a ello al presentar un léxico variado, útil para la vida diaria del niño, es decir, utiliza palabras acordes con la edad, sencillas, que sirven para la adquisición y mayor dominio del vocabulario oral y el reconocimiento de objetos, formas, colores, animales, etc. Bajo la figura del narrador recae la tarea del aprendizaje del lenguaje verbal, para comunicar ideas, aprender las normas del intercambio lingüístico, las normas sociales de inicio, el sostenimiento de conversaciones y el empleo de palabras cordiales. (Melgarejo Moreno & Rodríguez Rosell, 2019). Por ende, de la explicación anterior podemos asumir que el lenguaje en sus diferentes etapas puede ser introducido y comprendido en la infancia, como una forma una de exploración, juego y expresión personal, a través de herramientas didácticas adquiriendo así habilidades cognitivas, creativas y comunicativas, que ayudan a los niños a relacionarse con su entorno.

2.4. Enfoque pedagógico

Según afirmaciones de uno de sus productores, (Zinkia, 2025), pretenden la transmisión de valores educativos a los más pequeños de una manera divertida y visual utilizando en muchos casos la música, el movimiento y el juego como medio. La relación que esta serie provoca con el público incita a una positiva interacción enlazada con el aprendizaje de emociones, normas sociales,

valores, etc. Cada uno de los episodios trata cuidadosamente de garantizar que el material y el lenguaje utilizado sean apropiados para la edad a la que esta serie va dirigida. Para ello, los productores se centran en una serie de habilidades y valores que se irán desarrollando a lo largo de ella, los cuales son:

- **Tolerancia y aceptación de la diversidad:** Todos los personajes son distintos en su apariencia, más grandes, más pequeños, de diferente color... pero los une una fuerte amistad a pesar de las diferencias.
- **Inteligencia emocional:** la serie realiza un gran trabajo en la representación de todas las emociones para que el espectador pueda enlazarlas a sus propias vivencias.
- **Valores como trabajo cooperativo, solidaridad, amistad, respeto:** están presentes en todos los episodios de esta serie. Gracias a la cantidad de valores que se muestran, los niños pueden interiorizar la percepción del “yo”, junto a la percepción de grupo.
- **Desarrollo de la creatividad y la imaginación:** Gracias a la interacción con los personajes los niños y niñas podrán desarrollar estas capacidades.
- **Contenidos y centros de interés:** Muy relacionados a experiencias cotidianas, momentos en que los niños juegan o problemáticas que los niños encuentra como resolver un acertijo, encontrar un objeto, o ayudar un amigo.
- **El movimiento y la música:** Dos factores claves que aparecen en todos los episodios junto al juego, una manera muy divertida de mantener la atención, promover y estimular el sentido de movimiento en los más pequeños, a través de música que acompaña las acciones con patrones rítmicos acordes a cada situación. Todo ello, es alcanzado gracias al lenguaje divulgativo y musical con el que se presentan los episodios, el sonido en relación con el movimiento de la imagen, los cambios de la fuente sonora junto a la narración y los argumentos facilitan la atención de los más pequeños. (Alonso, 2020)

2.5. Análisis visual y semiótico de los personajes

Dentro de la serie infantil Pocoyo se presentan diferentes personajes unos que son los principales y aparecen en todos los capítulos como Pocoyo, Elly, Pato, y en este caso en particular dentro de la serie el Narrador que participa activamente en los capítulos haciendo preguntas e interactuando

con los personajes que aparecen en pantalla, especial con Pocoyo; otros que aunque son secundarios intervienen en varios capítulos como Loula y Pajarroto y, personajes terciarios que aparecen esporádicamente en algunos episodios o se van incorporando con el paso del tiempo y las nuevas temporadas como Valentina, Fred el pulpo, entre otros. Los personajes principales son los de mayor importancia, siendo las aventuras que estos viven el centro de la historia, y participando activamente de la trama e impactando en el desarrollo de los capítulos. Además, estos evolucionan en diferentes aspectos durante el transcurso de las temporadas tanto físicamente, por llamarlo de alguna manera como mentalmente en sus comportamientos y actitudes que van en crecimiento a lo largo de las temporadas, esto para generar una identificación con el público objetivo y evidenciar el crecimiento cognitivo y emocional de los televidentes.

Carl Gustav Jung quien fue un reconocido psicólogo creó una teoría que define la personalidad en diferentes arquetipos con patrones simbólicos recurrentes que aparecen en todas las culturas, independiente del lugar y la época. Estos arquetipos han sido evaluados por distintos escritores y cineastas, dentro de la creación de personajes y, sentaron las bases para la creación de personajes creíbles. Carl Jung divide los 12 arquetipos de personalidad, dentro de 3 grupos principales según las etapas del “viaje del héroe”.

2.5.1. El ego: La preparación del viaje

Estos arquetipos representan la llamada y la preparación, relaciona con cualquier viaje o aventura, ante la inminente consciencia de un problema a resolver. Dentro de los arquetipos del ego se encuentra aquellos rasgos de personalidad que hacen parte de las habilidades de la vida social, esta categoría se define por el estado del personaje antes de iniciar su travesía.

- **El Inocente:** Personaje ingenuo y vulnerable quien tiene tendencia a ser feliz, es un personaje que teme al castigo por sus acciones incorrectas, estos personajes se caracterizan por su optimismo y transmitir lo mejor de ellas al entorno que les rodea.
- **El huérfano:** Personaje que se esconde y evita las situaciones que puedan suponer un riesgo, aunque son fácilmente manipulables, es un personaje realista, empático y con sentido común, además de ser confiables y honestas que buscan un lugar donde encajar, conectando con el entorno a través de la empatía.

- **El guerrero:** Es el héroe, es un personaje valiente y arriesgado, quien teme a la debilidad, puede llegar a ser arrogante y su exceso de confianza le puede jugar en contra, pero posee gran disciplina y dedicación que representan la lucha y el esfuerzo del espíritu ganador, por un bien común.
- **El bienhechor:** Es el arquetipo de la madre, busca proteger y cuidar a los demás, su miedo es la ingratitud, se caracterizan por hacer sacrificios constantemente y carecen de ambiciones, son generosos y compasivos, cuyo mayor objetivo es ayudar, proteger y dar seguridad a los demás.

2.5.2. El alma: La travesía

Son los arquetipos que representan el viaje en sí, las pruebas que supone, y las pérdidas y los éxitos que conllevan. Es en donde muere el arquetipo anterior para tomar uno nuevo que lo lleve a la meta de su viaje, es aquí en donde en el camino del héroe se inicia la aventura

- **El explorador:** Evita una vida conformista y se encuentra en búsqueda de algo mejor, es un personaje ambicioso e independiente, siempre se encuentra buscando una aventura, son fieles a sus propios deseos, que se centran en experimentar nuevas emociones y aprovechar su vida al máximo.
- **El amante:** Su meta es encontrar a su alma gemela, se caracteriza por ser apasionado y comprometido y toma decisiones basadas en sus sentimientos, aunque por complacer a los otros pueden llegar a perder su identidad, buscan la armonía estética en todo lo que les rodea, muestran entusiasmo y deseo de complacer a los demás.
- **El destructor:** Busca la venganza y la destrucción de aquello que no funciona, es un personaje extravagante, pero por su misma pasión puede llegar a destruir todo lo que se encuentre en su camino, tratan de cambiar las cosas que consideran injustas o que no funcionan.
- **El creador:** Es un personaje obsesionado con su legado, puede llegar a ser demasiado perfeccionista y estar constantemente insatisfecho, pero por esto la creatividad es una de sus mayores virtudes, son innovadores e imaginativos que promueven la libertad de expresión, y que muestran una tendencia innata a crear cosas nuevas.

2.5.3. El Yo: El retorno del héroe

Estos arquetipos representan la obtención de la sabiduría propia del viaje, y la misión de compartirla con el resto del mundo. En la conclusión del camino del héroe se llega a un arquetipo final estos son:

- **El gobernante:** Tiene el poder sobre las demás personas, se caracteriza por su liderazgo y gusta de dar órdenes y colocar reglas, dentro de las partes negativas de este arquetipo se encuentra el autoritarismo y la falta de empatía, son responsables y líderes por naturaleza, que disfrutan de ejercer el control en pro de una comunidad.
- **El mago:** Un personaje que se transforma constantemente y aprovecha las oportunidades del universo para hacer realidad sus sueños, esto hace que puedan llegar a ser personajes manipuladores en su búsqueda de soluciones por el bien mayor, son carismáticos y seguros de sí mismos, y están estrechamente conectadas con su potencial transformador.
- **El sabio:** Busca la honestidad y la comprensión del mundo, es un arquetipo curioso y analítico, tanto que piensan demasiado, pero toman pocas acciones, este es generalmente una figura del tipo mentora muy inteligentes y curiosas que adoran el conocimiento y el análisis del entorno para entender el mundo.
- **El bufón:** Es el personaje que vive la vida al máximo, busca la alegría y el juego como su principal objetivo, por lo tanto, su mayor miedo es el aburrimiento, dentro de su lado negativo es que puede llegar a ser superficial, desagradable y perezoso, aunque también son espontáneos y descarados, que destacan por su sentido del humor y su capacidad para divertir a los demás.

Ahora que ya comprendemos cómo se crean los personajes, según los arquetipos de Jung se puede comprender mejor cómo se crearon los personajes de la serie Pocoyo. Al observar que se comportan dentro de la serie, ¿Cómo actúan en cada episodio? Podemos empezar a decir qué tipo de arquetipo es usado en la construcción de cada uno de los personajes y, así dar cuenta que, aunque pasan muchas cosas diferentes en los capítulos, estos personajes siempre tienen una forma de pensar, sentir y actuar, lo cual ayuda a comprender primero ¿Cuál es su objetivo comunicativo?, y segundo si el mensaje es indicado y recibido por el público objetivo, evidenciando la narrativa

que hay detrás de la serie y qué acciones, pensamientos, emociones, ideas, reflexiones, etc., conlleva a los televidentes expuestos a este contenido audiovisual.

2.5.4. Personajes Principales

Tienen como característica primordial la conformación del grupo, la unidad. Aunque la serie presenta a Pocoyo como personaje principal, sus grandes amigos también son protagonistas de la cantidad de aventuras que se van a desarrollar a lo largo de ella.

- **Pocoyo:** Es el personaje protagonista y quien da nombre a la serie. Es un niño de entre 2 y 4 años de edad. Pocoyo es un niño muy curioso por conocer todo lo que lo rodea. Una de las principales características es la felicidad que el personaje tiene. Viste completamente de azul con un gorro del mismo color. Le encanta jugar al aire libre y vive un sin fin de aventuras junto a sus amigos. El arquetipo que se relaciona a la creación de este personaje es el arquetipo del inocente. Representa a alguien que va al mundo con asombro, confianza y alegría, además de ser curioso, buscar el bien en



Figura 2 Pocoyo

todo lo que lo rodea y tener un corazón puro, suele creer que todo es posible y que el mundo es un lugar seguro y maravilloso. Esto encaja perfectamente en la personalidad de Pocoyo, porque su curiosidad lo lleva a siempre querer descubrir cosas nuevas. Además de tener una mirada inocente sobre lo que sucede a su alrededor suele aprender mientras juega, sin juzgar ni tener malas intenciones, relacionándose con sus amigos Pato, Elly y Loula de forma abierta, amorosa y sencilla, lo que también permea su personalidad y, por sobre todo transmitiendo una visión positiva y esperanzadora del mundo. El arquetipo del inocente lo representa a la perfección porque él quiere ser feliz, vivir en armonía, sentirse seguro y está justamente la meta de Pocoyo en sus aventuras, aprender, divertirse y estar bien con los demás.

- **Pato:** Es un pato amarillo con un gran pico y patas naranjas, lleva siempre puesto su sombrero verde. Pato es el mejor amigo de Pocoyo. Es un tanto tímido y precavido. A pesar de que siempre tiene cuidado y quiere que las cosas salgan bien, muchas veces se le tuercen los planes. El arquetipo que personifica a Pato es la del cuidador, porque como se ve e a lo largo de los episodios es él, quien se preocupa por los demás, busca proteger, ayudar y brindar apoyo, por llamarlo de alguna manera



Figura 3 Pato

es el responsable, le gusta que todo esté en orden y muchas veces actúa como un adulto entre sus amigos. Este personaje encaja en este arquetipo porque es el más ordenado y cauteloso del grupo, a menudo trata de que las cosas se hagan correctamente o como él cree que se deben hacer, se preocupa por mantener el control en las situaciones difíciles, aunque a veces es un poco gruñón, siempre está ahí para ayudar a sus amigos. Es un compañero leal y comprometido con el grupo. Su personalidad también muestra rasgos del arquetipo del bufón, ya que en algunos momentos que son cómicos, vemos cómo adopta una personalidad más divertida y burlesca.

- **Elly:** es una elefanta de color rosa que camina sobre sus patas traseras constantemente. Siempre lleva una mochila de color azul y le encanta bailar balé e ir en su scooter. Elly es la más grande y fuerte de todo el grupo y siempre ayuda a sus amigos en cuanto a problemas de altura y fuerza. Dentro de los arquetipos Elly encaja con el el arquetipo del guerrero o héroe al ser valiente, activa, decidida y muchas veces quieras a las cosas bien, demostrar su fuerza y ayudar a los demás, siempre estando lista para



Figura 4 Elly

superar los retos, proteger a sus amigos y tomar la iniciativa. Sus mayores características son la fuerza física y emocional liderando los juegos y siendo muy segura de sí misma, lo que la lleva demostrar sus habilidades como bailar, construir cosas y resolver problemas. Además de ser competitiva y colaboradora cuando sus amigos lo necesitan, puede llegar a ser un poco mandona o impaciente, por su insaciable desea que todo salga bien. Su arquetipo del héroe cobra sentido al sentirse valiosa, probar su fuerza y ayudar a los demás cumpliendo un rol de ser un ejemplo de determinación y apoyar a Pocoyo Pato y Loula cuando se meten en líos o necesitan dirección.

- **Loula:** Es la mascota de Pocoyo, una perrita de raza Beagle con un tono de pelo anaranjado y manchas granates. Loula es muy alegre y siempre lista para jugar. Podría decirse que el arquetipo que la caracteriza es la del amante o el compañero fiel. Es aquel que es aliado, el que acompaña, apoya y está siempre al lado del personaje principal,

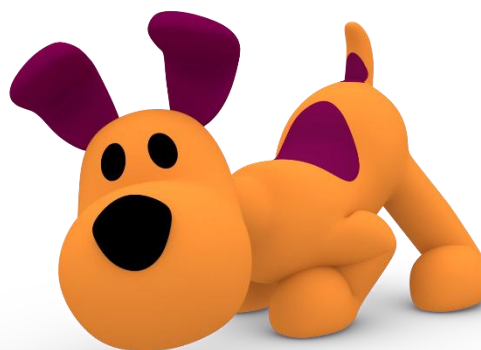


Figura 5 Loula

no necesita ser el protagonista, pero es sí esencial para que todo funcione bien, al ser leal y amoroso, actuando muchas veces como el corazón del grupo. Encaja perfectamente en ese arquetipo ya que, siempre está al lado de Pocoyo acompañándolo en sus aventuras sin importar a dónde vaya, es una figura fiel y cariñosa que transmite seguridad emocional, aunque este personaje no habla, expresa mucho con su comportamiento, juega, protege, consuela y se divierte, si bien no toma decisiones importantes, su presencia aporta confianza y armonía, al ser la amiga incondicional que siempre está ahí, en las buenas y en las malas. Este arquetipo busca pertenecer, apoyar y mantener la unión del Grupo, porque para Loula lo más importante es estar con sus amigos, especialmente con Pocoyo, y compartir momentos con ellos.

- **El Narrador (José María del Río):**

Introduce y habla durante toda la serie con una voz en off. Realiza distintas preguntas a los personajes incluso interactúa con ellos. Aunque no parece visualmente su voz guía toda la historia interactuando con los personajes, especialmente con Pocoyo, y ayuda al público a entender lo que está pasando. Desde la perspectiva de los arquetipos de Jung, el narrador encaja el arquetipo del sabio, al representar la guía, la enseñanza y el compartir conocimientos.



Figura 6 José María del Río

Su función es ayudar a los demás a entender el mundo, buscar la verdad y el aprendizaje, siendo una figura tranquila, observadora y reflexiva. Su función principal es enseñar tanto a Pocoyo como a los niños que ven la serie, actuando como un mentor que guía a los personajes en cada episodio, explicando con paciencia lo que sucede y formulando preguntas que estimulan la curiosidad, además de a veces corregir y retar a Pocoyo, pero siempre con una intención positiva y constructiva. Su tono de voz es tranquilo, sabio y afectuoso, lo que genera confianza tanto en los personajes como en el público, comprendiendo el mundo y ayudando a los otros a comprenderlo también a través del juego, el descubrimiento y la reflexión.

2.5.5. Uso del Voz en Off

En la narrativa audiovisual, la voz en off no es necesariamente un personaje, sino una herramienta para narrar o comentar la acción sin que el narrador esté presente en la pantalla. Aunque a veces puede ser la voz de un personaje reflexionando o un narrador externo, no es un personaje en sí, sino una técnica narrativa. Los tipos de voz en off son:

- **Voz en off como narrador:** La voz en off puede ser utilizada para narrar los eventos de la historia, situar al espectador en un contexto, o proporcionar información que los personajes no conocen.
- **Voz en off como reflexión:** A veces, la voz en off puede ser la de un personaje que está reflexionando sobre el pasado, sus experiencias, o sus sentimientos.
- **Voz en off como narrador externo:** En otros casos, la voz en off puede ser la de un narrador externo que no participa directamente en la historia, pero sí la conoce en profundidad.

Es importante no confundir la voz en off con la voz fuera de campo, que es la voz de un personaje que no se ve en pantalla, pero sí está presente en la escena (por ejemplo, una persona que habla por teléfono).

El tipo de voz en off que es usado en la serie es estradiegetica e interactiva, la primera porque el narrador no pertenece al mundo de los personajes, es decir, no lo vemos y no es un personaje que forme parte del universo de la historia en sí. Y la segunda porque a pesar de ser externo, interactúa directamente con Pocoyo y los demás personajes, lo que lo convierte en un narrador especial, porque les habla, les hace preguntas, se sorprende con sus acciones y a veces los corrige o guía en sus aventuras. Este recurso es muy poco común en otras series, y le da una narrativa única a Pocoyo reforzando su intención educativa y cercana, cumpliendo varios roles dentro de la trama como ser guía o maestro, al enseñarle a Pocoyo y a los televidentes, conceptos básicos de la vida cotidiana como colores, números, objetos o herramientas, emociones y valores. Además, cumple una función de mediador entre el mundo del espectador y el de los personajes, explicando lo que ocurre en las escenas de forma sencilla y entretenida, llegando a veces a

traducir las acciones de Pocoyo y los demás personajes para que los niños las entiendan mejor. Otra de sus funciones es ser el creador del ritmo narrativo, siendo la voz que marca los tiempos de la historia, haciendo pausas para reflexionar o generar suspensos, según lo necesite la escena, pero manteniendo un tono amable y divertido.

2.5.6. Personajes Secundarios

- **Pajaroto:** Es un pájaro de color verde, con una forma muy redonda. Pajaroto es el más mayor de los amigos. Le encanta dormir, de hecho, se pasa el día durmiendo y sin embargo participa en multitud de aventuras con Pocoyo y sus amigos.
- **Valentina:** Apareció por primera vez en la mitad de la primera temporada, es una pequeña oruga de color amarillo que siempre lleva puesto su lacito azul encima de su cabeza. Valentina tiene una gran habilidad y es que puede transformarse en mariposa cuando ella quiere. Siempre está hambrienta y respecto a su tamaño come grandes cantidades de comida
- **Fred el Pulpo:** Es un pulpo de color rojo con cuatro tentáculos. Vive con Ballena en el fondo del mar. Pulpo es un maestro de los malabares, gracias a esto Elly aprendió a realizarlos con su ayuda.
- **Pajarito:** Es un pequeño pájaro del mismo color que Pajaroto. Nace de un huevo que cuidaba Pajaroto. Es un pajarito muy activo, al contrario que Pajaroto siempre está en constante movimiento.
- **Nube:** Es una pequeña nube esponjosa. Apareció dándoles sombra a Pocoyo y Pato, a estos no les gustaba al principio, sin embargo, acabaron siendo amigos.
- **Arañita:** Es una pequeña araña con cuatro patas, de color azul y con un solo ojo. Arañita sale de un huevo que Pato se encuentra y se encarga de cuidar. Cuando Arañita sale todos la temen. Al final todos se hacen buenos amigos.
- **Orquesta Pelota:** Una pequeña orquesta formada por tres pelotas de color rojo, verde y azul. La orquesta sinfónica Pelota disfrutan tocando diferentes instrumentos: la trompeta, los platillos y el tambor.

- **Los Extraterrestres:** Pequeños seres sin forma definida de color verde y con un solo ojo. Tras un viaje al espacio de Pocoyo y sus amigos en busca de su avión de juguete se encuentran en un planeta con unos pequeños extraterrestres. Estos ayudan a Pocoyo a encontrar su avión de juguete, juntos celebran, posteriormente, que han encontrado el juguete perdido.
- **La Familia Marcianos:** Es una familia compuesta por tres Marcianos, el señor marciano de color rosa, la señora marciana de color azul y el marcianito de color verde. Todos ellos son de un planeta muy lejano. El hijo de la familia se pierde y Pocoyo lo encuentra, el señor y la señora marciana aparecen para llevarlo de vuelta a su planeta.
- **Ballena:** Es una gran ballena de color gris que vive en el fondo del mar. Pocoyo y sus amigos la visitan el día de su cumpleaños.
- **Bloques Musicales:** En su aparición Pocoyo cree que son piezas de construcción, sin embargo, observa que estos Bloques Musicales se mueven con sonidos. Pocoyo y Pato emiten varios sonidos con instrumentos, incluso encienden la radio con música rock and roll, jazz, para que estos bloques tan divertidos se muevan.

2.5.6. Temporadas

- **Temporada 1:** Emitida en 2005 llegó a países como España (TVE La 2), La Unión Europea (ITV), Estados Unidos (Nick Jr.), Latinoamérica (Discovery Kids), Australia (ABC), Japón (WOWOW), Alemania (KiKA), Sudáfrica (M-Net), Canadá (Treehouse TV), y China (CCTV Kids). Con una audiencia estimada de más de 250 millones de niños en China a través de CCTV Kids. En Australia, alcanzó una cuota de audiencia del 60%. En Estados Unidos, se emitió en Nick Jr. con una audiencia potencial de 70 millones de hogares
- **Temporada 2:** Emitida en 2006 llegó a países como España (TVE La 2), La Unión Europea (ITV), Estados Unidos (Nick Jr.), Latinoamérica (Discovery Kids), Australia (ABC), Japón (WOWOW), Sudáfrica (M-Net), Canadá (Treehouse TV), China (CCTV Kids). Con una audiencia estimada en España, con una cuota media de pantalla del 14,8%, en Estados Unidos, se emitió en Nick Jr. con una audiencia potencial de 70 millones de hogares. En Australia, alcanzó una cuota de audiencia del 60%.

- **Temporada 3:** Emitida en 2024, esta temporada consta de 52 episodios de 7 minutos cada uno. La serie ha sido un éxito de audiencia en Latinoamérica, Estados Unidos, Canadá, China y buena parte de Europa, incluyendo Reino Unido, Italia, Francia, Portugal y España.
- **Temporada 4:** Emitida en 2025 llego a países como Estados Unidos (Max), Reino Unido (Cartoonito). La temporada ha sido anunciada en festivales como LA Screenings Independents 2025, continúa siendo un éxito de audiencia en Latinoamérica, Estados Unidos, Canadá, China y buena parte de Europa, incluyendo Reino Unido, Italia, Francia, Portugal y España.

La serie Pocoyo ha sido ampliamente reconocida a nivel internacional por su calidad educativa y de entretenimiento, recibiendo premios y reconocimientos a nivel mundial, entre los que se encuentran:

Premios Internacionales

- Festival de Annecy (Francia, 2006): Premio Cristal a la Mejor Producción de Televisión.
- Premios BAFTA (Reino Unido, 2006): Mejor Serie de Animación Preescolar.
- Festival de Animación de Madrid (Animadrid, 2005): Mejor Serie de Televisión.
- Festival Animacor (Córdoba, 2005): Mejor Serie de Televisión.
- Festival Cartoons on the Bay (Italia, 2006): Premio Pulcinella a la Mejor Serie Preescolar y Mejor Programa Europeo.
- Festival El Chupete (España, 2006): Mejor Personaje Infantil.
- Premios Zapping (España, 2006): Mejor Serie de Animación de Producción Propia.
- Festival Latino de San Diego (EE. UU, 2007): Mejor Serie de Animación.
- Festival de Cine de Venecia (Italia, 2010): Premio Kineo - Diamanti al Cinema Italiano.
- Festival de Televisión de Shanghái (China, 2009): Premio de Plata a la Mejor Serie de Animación Extranjera.

- Premios Quirino (Iberoamérica, 2018): Nominación a Mejor Serie de Animación.
- Premios PRODU (2022): Mejor Programa Infantil de Animación/Live Action.
- Premios Iris (España, 2022): Mejor Programa Infantil.

Premios Nacionales y Especiales

- Premios Parents' Choice (EE. UU, 2008): Medalla de Oro en la categoría de DVD.
- Premios FICOD (España, 2007): Premio Proyecto Innovador.
- Premios Promax BDA (Singapur, 2008): Gold en la categoría de Mejor Promo de Animación Infantil.
- Premios Gamelab (España, 2009): Mejor Juego PC/Online/Consola por "Hello, Pocoyo!".
- Campus Party (España, 2009): Mejor Juego Portátil por "Hello, ¡Pocoyo!"

Estos galardones reflejan el impacto y la calidad de Pocoyo en la industria de la animación infantil.

2.5.7. Propuesta técnica de producción

En este apartado analizaremos como cada una de las decisiones técnicas de producción tomadas por los creadores y productores, los movimientos de cámara, los planos, la secuencialidad y la inmersión en el espacio, así como el rol que juega el fondo en blanco dentro de la narrativa de la serie y su aporte en la industria de la animación 3D como producto didáctico y pedagógico.

- **Planos, perspectiva y secuencialidad:** En esta escena vemos cómo Pocoyo (personaje principal de la serie), ve un objeto misterioso a la distancia, le causa curiosidad demostrando en sus gestos y va hacia él en un plano fijo, que al principio al estar cerca de la cámara es un plano americano, pasa a ser un plano entero y luego a un plano general, en el que el personaje va corriendo, demostrando emoción y curiosidad y transmitiéndola al público y lo trae hacia la cámara para mostrarle a los demás su hallazgo. Esto representa un juego entre la distancia de él y el objeto, la dirección señalando a su derecha el objeto y

en la cual debe correr; además de la perspectiva y profundidad debido a que el objeto se encuentra lejos de él.

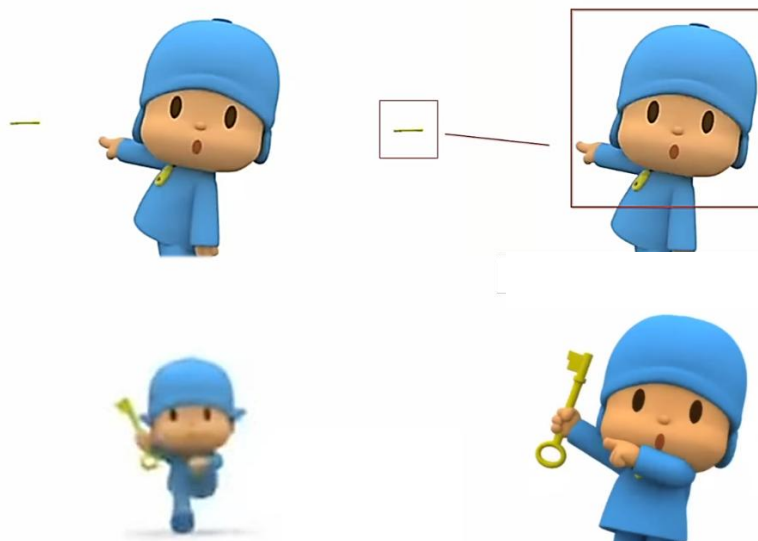


Figura 7 Secuencia de Pocoyo encontrando una llave

Esta escena es un claro ejemplo del papel que juega Pocoyo en la interacción de los niños con el mundo, porque muestra como el encontrar un objeto que tal vez sea extraño para un niño y esté a cierta distancia de él, a través de su entusiasmo y dinamismo, logra captar la atención del espectador y hacernos preguntar qué es este objeto que encontró, todo esto con la ayuda de que el fondo es blanco totalmente y el objeto no se pierde, o no se ve entre otros objetos, como la mayoría de veces sucede en los espacios donde los niños interactúan, lo que lleva a que no hayan distracciones, además con el señalamiento de Pocoyo hacia el objeto la atención es captada con éxito y la emoción del personaje por encontrar ese objeto sea trasladada al público.

- **Movimientos de cámara, dinamismo y perspectiva:** En esta escena vemos cómo Pocoyo (personaje principal de la serie), con la llave que encontró, la introduce en un agujero que ve en el piso y al girarla abre un pasadizo oculto, el cual tiene unas escalas subterráneas que llevan a un nuevo espacio desconocido. Todo esto causando curiosidad en el personaje y el público, al mostrar de forma ingeniosa toda la escena, y al estar acompañado tanto por gestos de asombro del personaje, como sonidos de intriga y emoción.

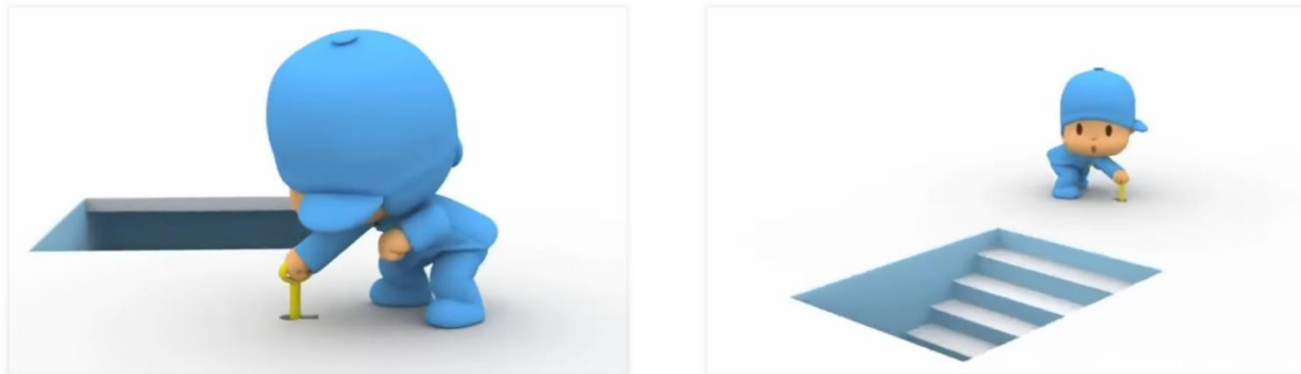


Figura 8 Secuencia de Pocoyo utilizando la llave y encontrando un espacio subterráneo

Como complemento en esta escena el narrador describe y le pone nombre al objeto encontrado, llamándolo como comúnmente se conoce una llave, esto para que los niños relacionen el nombre del objeto con el objeto real y, siguiendo con la emoción de Pocoyo al encontrar ese objeto promueve que lo explore y lo use, en diferentes cerraduras que a veces conducen a caminos que no suelen indicados, pero que a través de la curiosidad y la perseverancia lo lleva a encontrar un pasaje secreto oculto en el piso que Pocoyo sigue explorando.

- Juego de distancias, dirección, perspectiva y profundidad:** En estas escenas podemos observar a Pocoyo montando un auto de carreras y avanzando por un camino con árboles a su lado, aquí los diferentes movimientos de cámara, que se hacen para darle dinamismo a esta escena y hacer evidente los cambios en tamaño y de ángulo en los que se muestra el personaje con respecto al espacio y a los árboles, con la ayuda de estos árboles se hace evidente hacia que dirección va y la sensación de que avanza a gran velocidad, y que se dirige a la meta de la carrera con decisión y enfoque, demostrado en los gestos que hace en su rostro. Creando así juegos de distancia, el cambio de las formas que dependen desde que ángulos se observen y de profundidad del espacio donde se desarrolla la carrera.

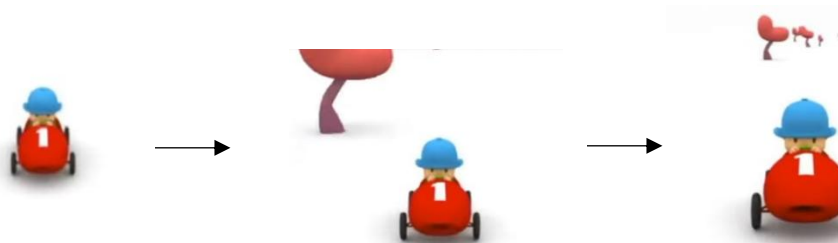


Figura 9 Secuencia de Pocoyo montando un auto de carreras

En esta secuencia se evidencia como a través del avance tecnológico que han tenido los programas de animación 3D, logrado recrear este tipo de escenas en las que un carro que es conducido a alta velocidad es seguido por la Cámara en un movimiento continuo, que en el mundo real se hace con una herramienta de rodaje cinematográfico llamada dolly, esta serie al ser realizada en un software 3D Permite realizar estos movimientos de manera fluida, Con más facilidad y menos presupuesto que en la vida real. Cumpliendo el objetivo de la escena a poco y desplazarse a alta velocidad en un carro de carreras, apoyado además por un detalle narrativo en el gorro de Pocoyo, al levantarse sus orejas por el contacto con el viento haciendo notar que el carro va a alta velocidad.

- **Paneo, perspectiva y orientación:** En esta serie de imágenes vemos otra vez etapas que conlleva el juego, y es el momento de limpiar o recoger las cosas que se usaron para jugar. Como vemos en las primeras dos imágenes Pocoyo aún no sabe cómo o con qué recoger los elementos que usó para jugar, el personaje interactúa con el narrador preguntándose cómo puede recoger esos elementos y mira hacia los lados y en el momento que mira hacia su izquierda la solución es mostrada de manera didáctica y dinámica, al hacer un paneo que comúnmente es usado para dar contexto de donde se va a desarrollar en una escena, pero en este caso es usado para mostrar una herramienta que da solución al interrogante Pocoyo, además de nombrar la herramienta como es comúnmente llamada escoba para que los televidentes relacionen su nombre con el objeto que todos tienen en sus casas, conozcan su función y para qué debe ser usada.

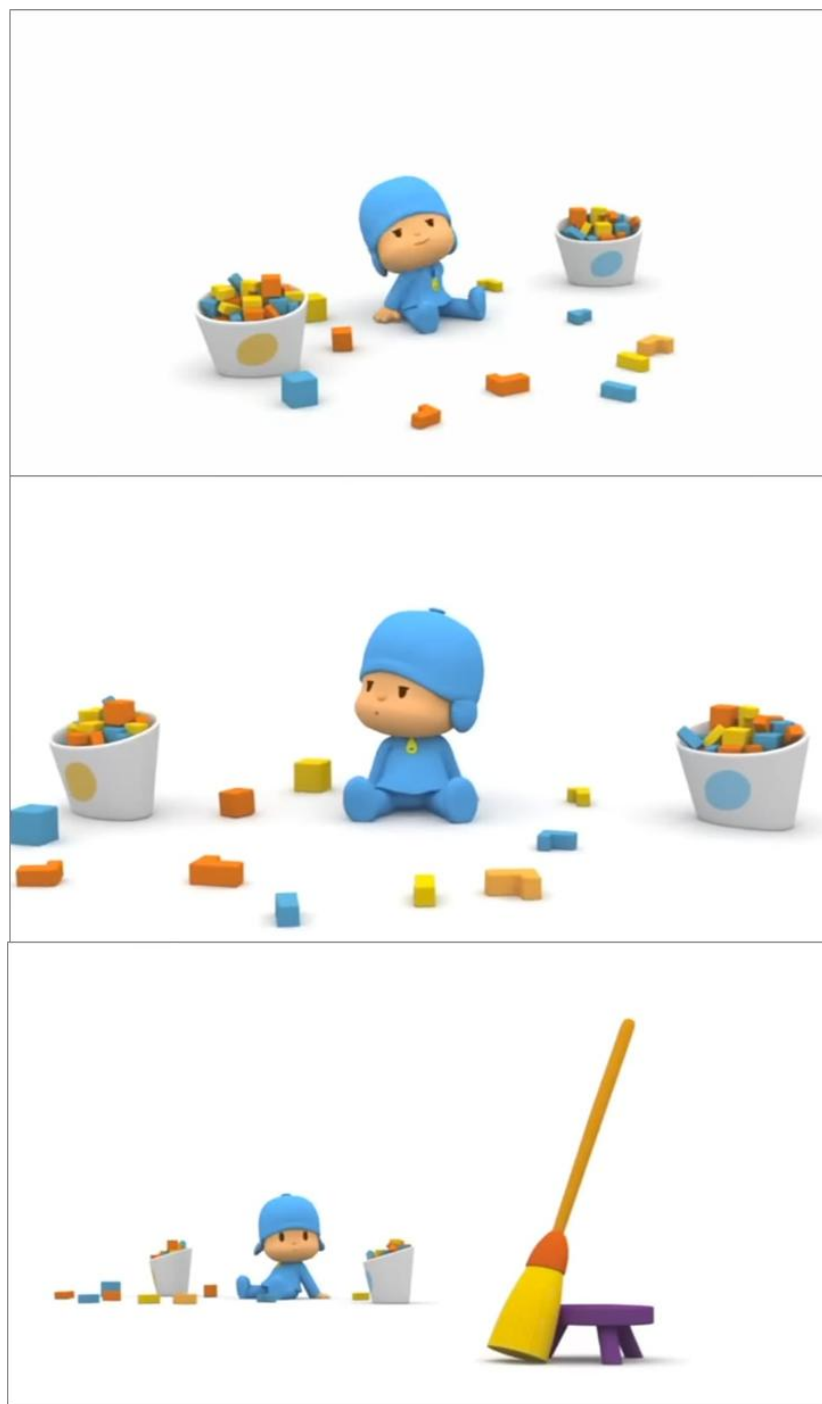


Figura 11 Pocoyo debe hacer aseo

- **Interior – Exterior:** En varias escenas podemos notar estos cambios de espacialidad que aun estando en una habitación blanca totalmente, si estamos al interior de una casa, en este

caso de la habitación de Pocoyo o en el exterior de dicha casa, ya sea el jardín o un parque cercano. El contexto de la escena solo puedes entender por los elementos, objetos que estén presentes en el espacio, porque como lo vemos en la imagen los elementos que dan el contexto a la escena no son los personajes, sino los objetos que tienen a su alrededor como la sabana, los platos, la tetera, la comida, etc., además de que la escena no cuenta con elementos naturales como la segunda imagen, en la que se ven árboles, césped, flores, un camino y una casa de juegos. Todo esto demostrando que la imaginación y el juego son ejes principales de la creación.



Figura 10 El picnic de Pocoyo y sus amigos

- **Espacio en blanco:** Es uno de los elementos visuales más característicos y significativos de la serie Pocoyo. Aunque a simple vista parece un fondo vacío, en realidad cumple varias funciones muy importantes, tanto narrativas como pedagógicas, como enfocar la atención del espectador, eliminando distracciones visuales y permitiendo que los niños se concentren exclusivamente en los personajes, objetos y acciones. Algo que es ideal para los niños pequeños, que aún están desarrollando la capacidad de atención y procesamiento visual.

Otra de sus funciones es ser estímulo de la imaginación, al no limita lo que puede suceder convirtiendo el espacio en un escenario en blanco donde todo es posible: nuevos objetos, personajes o mundos pueden aparecer en cualquier momento, fomenta así la creatividad tanto de los personajes como de los espectadores.

La simplicidad visual que se genera al tener un fondo blanco hace que los colores y formas de los personajes y objetos se vean más claros y llamativos, facilita el reconocimiento de los elementos y colores, el aprendizaje de conceptos básicos (formas, números, emociones), reduce la sobreestimulación, común en otros programas infantiles muy cargados visualmente. Por ende, ofrece una flexibilidad narrativa actuando como un espacio neutro y adaptable, lo que permite cambiar de escenario sin necesidad de transiciones complejas, introducir nuevos elementos “de la nada”, lo que genera sorpresa y curiosidad, y ser claros y precisos en el mensaje que quieren dar a su público. Creando en ellos uno de los fundamentos más importantes en el desarrollo cognitivo, que ha sido ampliamente estudiado por lingüistas como Ferdinand de Saussure como lo es la representación simbólica, que es la creación de un símbolo mental en el desarrollo de los niños relacionando el significante (la forma del signo, por ejemplo, el sonido o la palabra

“árbol”), con el significado (el concepto mental de "árbol"); siendo el niño un lienzo en blanco donde se va construyendo el aprendizaje y la experiencia a través del juego, es decir el espacio se llena con lo que Pocoyo y sus amigos descubren y aprenden.

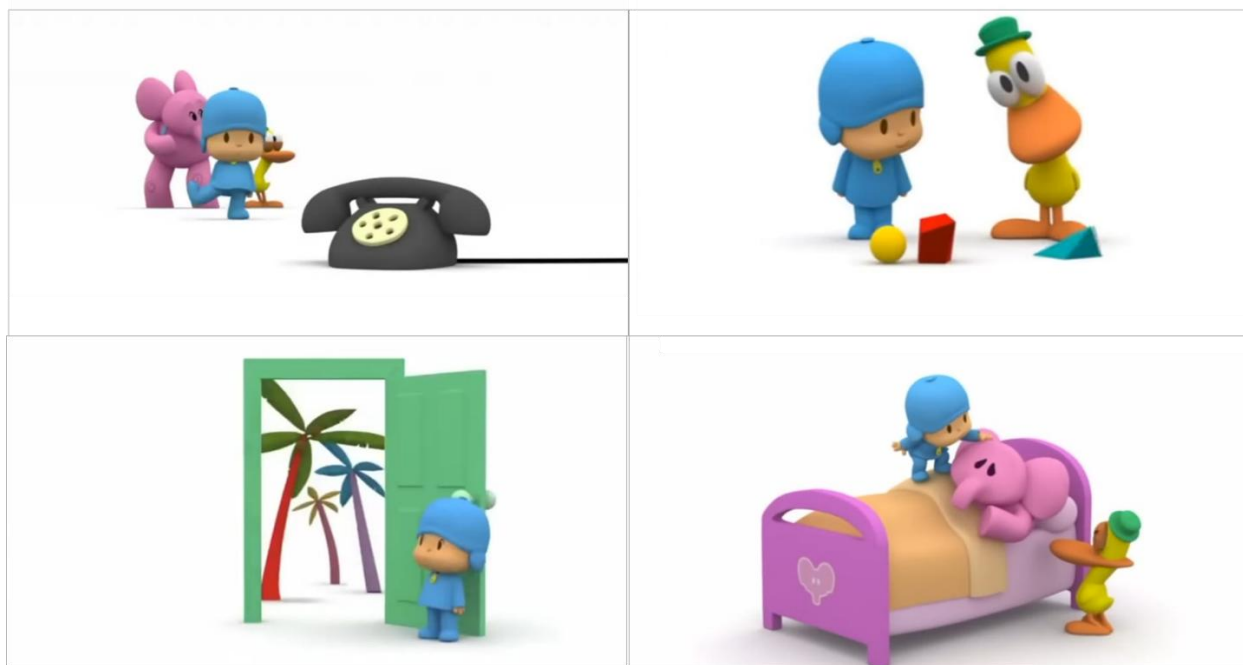


Figura 11 Pocoyo y la importancia del espacio en blanco

Capítulo 3

3.1.Estrategia Comunicativa

Para empezar se debe conocer cual es el objetivo principal de la serie y posteriormente evidenciar si este objetivo se cumple con éxito o no. El objetivo principal de esta serie es captar la atención del espectador, es decir niños de entre 2 y 6 años, estimular su aprendizaje y fomentar en estos la imaginación, todo a través del juego, la curiosidad y la amistad.

Estrategia comunicativa de la cual hace uso Pocoyó es "Aprender jugando, imaginar creando", todo esto a través de un narrador interactivo y afectivo, que funciona como guía y mediador entre el niño espectador y los personajes, usando un tono cercano y cálido, que invita a participar activamente haciendo preguntas, proponiendo retos, y asombrándose con lo que pasa en las diferentes escenas, todo esto refuerza el aprendizaje con el uso de un lenguaje simple, repetitivo y claro, lo cual facilita la adquisición del vocabulario.

Otro de los elementos clave dentro de la estrategia comunicativa es el juego como forma de aprendizaje ya que, las situaciones que viven los personajes siempre están relacionadas con juegos, descubrimientos o problemas por resolver, en este caso el aprendizaje ocurre de forma natural, dentro del contexto lúdico (jugar con una pelota, construir una torre, compartir un objeto), promoviendo valores sociales y habilidades cognitivas como la cooperación, la empatía, la memoria, la atención, etc. Una de las herramientas de la cual hace uso la serie para que la atención se centre en los personajes y sus acciones es el uso del espacio en blanco y el minimalismo visual, debido a que el fondo blanco actúa como un "lienzo vacío" que estimula la imaginación del niño, eliminando distracciones visuales, ayudando a centrar la atención en los personajes, las actividades que estos realizan y en el desenlace de dichas actividades, dando lugar a la sorpresa en virtud, de

que los elementos aparecen de forma espontánea, lo que mantiene la expectativa y curiosidad activa.

Por ultimo pero no menos importante la repetición y las estructuras reconocibles como las acciones, las palabras ,las frases y la estructura de la trama se repiten de forma controlada para favorecer la memoria y el reconocimiento, dando seguridad al niño y le permite anticipar lo que va a ocurrir, algo muy motivador en edades tempranas. Esto se logra a traves del lenguaje corporal y la expresividad no verbal debido a que, los personajes, especialmente Pocoyó, comunican con gestos, miradas y movimientos, lo que ayuda incluso a niños que aún no hablan o están en proceso de adquisición del lenguaje a entender lo que esta ocurriendo en las escenas y que estas siguen una secuencia lógica y no son elementos espontaneos y aleatorios, lo que complementa y refuerza el significado de las palabras y le dan contexto a su uso. Asimismo el aprendizaje temático y contextualizado que brinda cada episodio al girar en torno a un tema concreto ya sea, colores, emociones, números, amistad, compartir, reciclar, etc.,ese aprendizaje se da en un contexto claro, no de forma aislada, lo que facilita su comprensión y aplicación.

3.2.Prueba de usuario

El *focus group* (o grupo focal, en español) es una técnica de investigación cualitativa que se utiliza para obtener opiniones, percepciones y actitudes de un grupo de personas sobre un producto, servicio, idea, contenido o experiencia específica. En este caso especifico se realizo con la participacion de 3 niños, dos de ellas mujeres de 3 y 6 años respectivamente y un niño de 10 años, que aunque no hace parte del publico objetivo de Pocoyó, suministra datos importantes para esta investigacion.

A los 3 niños se les mostró 3 capítulos diferentes de la serie de sus diferentes temporadas, tanto de la primera como de las siguientes para evaluar la relevancia de los capítulos de la temporada inicial en nuestros días con el avance tecnológico y la cantidad de nuevas producciones o contenidos multimedia a las que tienen acceso los niños. Los capítulos que fueron mostrados son: *La llave maestra* de la primera temporada, *Por fin Pocoyó visita el mundo real*, un episodio especial de la tercera temporada y, *El cuento de colores* de la cuarta temporada. Con la visualización de estos capítulos por parte de los 3 niños se pretendía medir sus interacciones según iba transcurriendo cada episodio, a través de sus gestos, palabras, preguntas o movimientos que realizaban de acuerdo a lo que ocurría en las escenas y por último se hizo una serie de preguntas, para evidenciar que tan efectiva es la estrategia narrativa de la serie.

Como evidencia de esta actividad grupal se tomaron varias fotografías con el permiso y en presencia de los padres para su divulgación en este trabajo investigativo. Y las preguntas realizadas fueron las siguientes:

Episodio 1: La llave maestra, ¿Para que crees que son todas las llaves en el cofre del tesoro?
¿Sabes que cosas se pueden abrir con una llave?.

Episodio 2: Por fin Pocoyó visita el mundo real, ¿Te gusta más el mundo real o la habitación blanca de Pocoyó? ¿Prefieres jugar con tus amigos o ir a una aventura?

Episodio 3: El cuento de colores, ¿Que opinas de que Pocoyó no quisiera compartir su cuento con sus amigos? ¿Te gusto que los personajes tuvieran un cambio de color? O los prefieres como siempre se ven?



Figura 12 Evidencia fotográfica focus group

Las respuestas ante estas preguntas fueron diversas pero todas tenían en común que la serie logra su propósito comunicativo, al captar la atención de los niños en sus diferentes edades aun cuando uno de los participantes superaba la edad del público objetivo de la serie, haciendo entender que esta serie siendo un producto audiovisual infantil tiene elementos que la hacen resaltar dentro de los productos gráficos audiovisuales que están en circulación hoy en día.

Las interacciones que ofrece este producto audiovisual con el usuario mediante, sus diferentes estrategias narrativas, como el lenguaje verbal amigable y sencillo, las formas sencillas y redondeadas como están contruidos los personajes, el fondo blanco con fácil el reconocimiento de los personajes y sus acciones, los movimientos de cámara que impregnan de dinamismo y

asombro las interacciones tanto, entre los personajes como entre las diferentes escenas y el público y la elección de actividades cotidianas en las que están envueltos los personajes y el público, que aunque no pertenecen a un mismo mundo en sí, tienen una cercanía que remarca su éxito, todo esto logrado a través de contar historias sencillas que suceden a diario a todas las personas en todos los contextos, pero que llevan un mensaje claro de empatía, cooperación, amistad, y creatividad, y que es llevada a los niños a través del juego de la interacción entre los personajes y sus situaciones diarias, logrando así que en los niños un aprendizaje a través del juego y detonando en ellos la imaginación necesaria para desenvolverse en su día a día.

Como reflexión ante los hallazgos realizados podría decirse que la serie Pocoyó no solo entretiene a los más pequeños, sino que se ha consolidado como una herramienta para el aprendizaje de los niños, que con su lenguaje sencillo y estructura narrativa centrada en la curiosidad hacen de esta producción audiovisual una propuesta pedagógica efectiva, que desde los primeros episodios, invita a los niños a explorar el mundo con una mirada limpia y sin prejuicios, planteando una pequeña aventura en cada episodio que gira en torno al descubrimiento, la solución de problemas y la toma de decisiones, todo en un entorno seguro, amable y estimulante. El fondo blanco, lejos de ser un vacío, actúa como un lienzo que deja espacio a la imaginación, permitiendo que los objetos y personajes cobren protagonismo y que los niños concentren su atención en lo esencial.

El uso de un narrador voz en off interactivo que dialoga con Pocoyó y, por extensión, con el espectador convierte a la audiencia en un participante activo, favoreciendo el aprendizaje en el que el niño no solo recibe información, sino que reflexiona, responde y se implica emocionalmente con lo que ocurre en pantalla. Además, Pocoyó potencia el desarrollo del lenguaje, la empatía y la

creatividad mediante recursos sencillos: repeticiones, canciones, gestos, silencios expresivos y conflictos cotidianos. Las palabras se enseñan en contexto, los valores se transmiten a través de acciones, y las emociones se representan con claridad. Así, el niño puede comprender, identificar y transferir esos aprendizajes a su vida diaria.

Por último remarcar que el éxito de este producto gráfico en una época en la que muchos contenidos audiovisuales sobreestiman a los niños sin un propósito claro, Pocoyó ofrece una experiencia diferente: pausada, reflexiva y respetuosa con el ritmo de aprendizaje infantil. Su valor educativo reside en su capacidad para enseñar sin imponer, jugar sin perder sentido, y hacer pensar sin dejar de divertir.

3.4 El rol del diseñador gráfico

En una sociedad saturada de imágenes, mensajes y estímulos visuales, el diseñador gráfico se convierte en un mediador clave entre lo que debe ser llamado información y lo que es el mero entretenimiento, debido a que su trabajo no es solo estético, es funcional, comunicativo y, sobre todo, socialmente significativo. Un ejemplo claro de esta responsabilidad se encuentra en la serie Pocoyó, cuyo diseño visual ha sido fundamental para transformar el entretenimiento infantil en una experiencia de aprendizaje.

El universo gráfico de Pocoyó es limpio y centrado, está lejos del exceso visual de muchas producciones contemporáneas, sus creadores con una visión de diseño clara decidieron eliminar lo innecesario para dejar espacio al foco, a la emoción y a la imaginación. Esta decisión no solo

responde a una elección gráfica o visual, sino a una profunda comprensión del desarrollo cognitivo infantil, porque los niños necesitan claridad, simplicidad y orden para poder explorar el mundo y construir significado. Y es aquí es donde el diseñador gráfico asume un papel trascendental, al ser quien traduce ideas abstractas en formas visuales comprensibles, quien organiza el espacio, jerarquiza la información y, en el caso de Pocoyó, construye un entorno en el que aprender es natural, intuitivo y lúdico. Gracias al diseño, cada objeto, personaje y movimiento comunica por sí mismo. El color, la forma y el ritmo están pensados para captar la atención sin sobrecargar, para estimular sin abrumar.

El diseñador gráfico, entonces, no solo da forma al contenido: da forma a cómo pensamos, sentimos y aprendemos. En productos como Pocoyó, su rol se entrelaza con el de educadores, psicólogos, etc., demostrando que el diseño gráfico no es superficial ni decorativo, sino una herramienta de transformación social y cultural, porque diseñar no es simplemente embellecer, diseñar es crear significado, facilitar la comprensión y construir puentes entre las ideas y las personas, en este caso el diseño se convierte en un acto de servicio, una forma poderosa de educar, comunicar y mejorar el mundo desde lo visual.

Conclusiones

La narrativa de Pocoyo demuestra cómo una propuesta audiovisual puede ir más allá del entretenimiento para convertirse en una experiencia educativa, emocional y socialmente significativa. La creación de sus personajes con sus personalidades bien definidas, visualmente sencillos, pero altamente expresivos responde a una lógica de diseño centrada en la infancia, en la que cada personaje representa arquetipos emocionales y conductuales que permiten al niño identificarse, pertenecer, reflexionar y aprender a través del juego.

La interacción directa entre los personajes, el narrador y el espectador transforma la narrativa tradicional en una experiencia participativa. Pocoyo no habla "a" los niños, sino "con" ellos, para fomentar la curiosidad, el pensamiento crítico y la toma de decisiones desde edades tempranas. Esta estrategia refuerza el vínculo emocional con el público y convierte cada episodio en una oportunidad de exploración y aprendizaje activo.

Desde el campo del diseño gráfico, Pocoyo se erige como un caso ejemplar donde las decisiones visuales no solo embellecen, sino que comunican y educan eficazmente. El uso del espacio en blanco, los colores primarios, la geometría de los personajes y el ritmo pausado del relato visual son muestras de cómo el diseño puede ser utilizado para potenciar la atención, reducir estímulos innecesarios y reforzar los mensajes esenciales.

En un mundo donde la comunicación visual está en todos lados, Pocoyo nos recuerda que el buen diseño es aquel que conecta, enseña y transforma. Su éxito internacional no solo se debe a su atractivo visual o a su narrativa entrañable, sino a su capacidad de comunicar con claridad, empatía y propósito, cumpliendo así un rol esencial dentro de la educación, el diseño y la sociedad.

Glosario

- 1. Estimulo visual:** Se refieren a los diversos objetos y elementos presentes en el campo visual que compiten por la atención y el procesamiento en el cerebro. Estos estímulos pueden incluir múltiples objetos, movimientos y patrones que interactúan entre sí, influyendo en cómo son percibidos y procesados por el sistema visual.
- 2. Neurodesarrollo:** Se define aquí como la secuencia ordenada y orquestada de cambios que experimenta nuestro sistema nervioso durante la vida que da lugar a la adquisición de nuevas y más complejas habilidades funcionales. Estos cambios resultan de procesos en que participan variables de la naturaleza/biológicas y de la crianza/ambientales, en interacción recíproca y plástica.
- 3. Animación infantil:** Va más allá de ser mero entretenimiento; es una poderosa herramienta educativa. Ayuda en el desarrollo cognitivo, la adquisición del lenguaje e inculca valiosas lecciones de vida, a través de historias que estimulan la creatividad, enseñan valores y transportan a los niños a lugares fantásticos creados por ellos.
- 4. Narrativa visual:** Se define como una técnica para historias con elementos visuales, como imágenes, videos, gráficos, iconos o texto. Se utiliza en diversos ámbitos, como el cine, el diseño gráfico, los videojuegos, el arte, entre otros; y tiene como objetivos transmitir ideas, mensajes o emociones, que pueden llegar a ser complejas, pero de manera simple y efectiva, además de captar y retener la atención del público, estableciendo conexiones emocionales con la audiencia, todo gracias a que el cerebro humano procesa la información visual 60.000 veces más rápido que la información textual, según diferentes investigaciones en este ámbito.

5. **Leitmotiv:** Es un tema, símbolo, imagen, frase o idea que se repite a lo largo de una obra para enfatizar un aspecto importante de la narrativa. Funciona como un elemento recurrente que ayuda a construir la atmósfera, el significado y el mensaje general de la obra.
6. **Serie episódica:** Es aquella en la que cada episodio es independiente del anterior, se plantea una historia propia en cada capítulo y se concluye en el mismo capítulo. Estas series suelen mantener una trama general que une todos los episodios de principio a fin de la temporada, pero cada episodio tiene un desarrollo propio con una trama principal propia.
7. **Audiovisuales:** Es una rama del diseño gráfico que se enfoca en la comunicación a través de imágenes y sonidos, que se caracterizan por valerse de técnicas como la grabación de audio y video, o la animación y, combina elementos visuales y auditivos para transmitir emociones, contar historias y crear significados.
8. **Movimientos de cámara:** Son los desplazamientos que realiza la cámara en el espacio, ya sea de forma física u óptica. Son fundamentales para la narrativa audiovisual, ya que ayudan a expresar emociones y sensaciones. Dentro de los movimientos físicos se encuentran, el movimiento.
 - 8.1. **Movimiento Panorámico:** Movimiento horizontal de la cámara, que puede ser circular o en arco.
 - 8.2. **Tilt:** Movimiento vertical que se realiza sobre el eje de la cámara. Se puede hacer de abajo hacia arriba (tilt up) o de arriba hacia abajo (tilt down), uno de sus usos es hacer una toma inclinada para expresar atención o movimiento de la cabeza.
 - 8.3. **Travelling:** Movimiento físico que consiste en desplazar la cámara sobre un soporte o vehículo. Se puede hacer hacia adelante, hacia atrás, de izquierda a derecha, o en círculo. Y

tiene como características principales, realizarse de manera suave y controlada y, utilizarse para seguir a personajes u objetos, o con fines descriptivos.

- 8.4. Dolly:** Es un desplazamiento físico de la cámara hacia adelante, atrás, laterales o ángulos, que se realiza con un carro con ruedas llamado dolly, desplazado sobre rieles o sobre una superficie lisa, y tiene como características, permitir movimientos suaves y sin vibraciones, utilizado para escenas que demandan un acercamiento o alejamiento progresivo de la cámara y es utilizado para rodajes donde la precisión del movimiento es esencial.
- 9. Movimiento óptico Zoom:** Es un efecto que se produce cuando la lente de la cámara se acerca o aleja de un objeto sin que la cámara se mueva, generando un cambio en el enfoque óptico de la cámara, que puede ser acercamiento (zoom in) o alejamiento (zoom out).
- 10. Movimiento óptico trasfoco o rack focus:** Consiste en cambiar el enfoque de la cámara de un elemento a otro dentro de un mismo plano y, se usa en cine y video para dirigir la atención del espectador. Sus principales características van desde ser sutil o marcado, lento o rápido, producirse cuando hay dos términos de profundidad en una imagen, uno enfocado y otro desenfocado, e indicar una alternancia, como un cambio de protagonismo, una sorpresa, una despedida, o una nueva acción.

Lista de tablas y figuras

Figura 1 Concept art zooñadores – Bombillo Amarillo

<https://bombilloamarillo.com/animation-services/#ancla-animationprojects>

Figura 2 Pocoyo <https://www.pocoyo.com/es/personajes>

Figura 3 Pato <https://www.pocoyo.com/es/personajes>

Figura 4 Elly <https://www.pocoyo.com/es/personajes>

Figura 5 Loula <https://www.pocoyo.com/es/personajes>

Figura 6 Jose Maria del Rio

https://pocoyo.fandom.com/es/wiki/Jos%C3%A9_Mar%C3%ADa_del_R%C3%ADo

Figura 7 Secuencia de Pocoyo encontrando una llave

<https://www.youtube.com/watch?v=V2s32m5oEcw>

Figura 8 Secuencia de Pocoyo utilizando la llave y encontrando un espacio subterráneo

<https://www.youtube.com/watch?v=V2s32m5oEcw>

Figura 9 Secuencia de Pocoyo montando un auto de carreras

<https://www.youtube.com/watch?v=cV9C0nGVlJ4>

Figura 10 El picnic de Pocoyo y sus amigos

<https://www.youtube.com/watch?v=fqL3WhCLqcY>

Figura 11 Pocoyo y la importancia del espacio en blanco

<https://www.youtube.com/watch?v=fqL3WhCLqcY>

Tabla 1 Temáticas y porcentajes tratados en Pocoyo - Creacion propia

Tabla 2 Temáticas y porcentajes tratados en Pocoyo - Creacion propia

Tabla 3 El lenguaje, su uso y porcentajes tratados en Pocoyo - Creacion propia

Referencias

- Alonso, A. G. (2020). Televisión educativa. Propuesta didáctica de la serie de animación Pocoyó. 16-20.
- Bombillo-Amarillo. (2025). *Bombillo Amarillo*. Obtenido de Bombillo Amarillo:
<https://bombilloamarillo.com/>
- Español, A. (2019). *About Español*. Obtenido de About Español:
<https://www.aboutespanol.com/analisis-de-una-obra-de-arte-180289>
- Melgarejo Moreno, I., & Rodríguez Rosell, M. d. (2019). *Producción audiovisual infantil española: Pocoyó y Jelly Jamm como referentes de series de animación educativas para el segundo ciclo de educación infantil*. Murcia: Index.comunicación.
- Moral, M. E., & Bouzas, N. L. (2020). Diferentes capacidades representadas en la animación infantil: una mirada inclusiva. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 20-39.
- RAPP, F. (1990). ¿ALIENACION CULTURAL A TRAVES DE LA TRANSFERENCIA DE TECNOLOGIA? En F. RAPP, *CIENCIA Y SOCIEDAD* (págs. 259-269). Dortmund, Alemania.
- Rodari, G. (2008). *Gramática de la fantasía*. Buenos Aires: Colihue.
- Sánchez, Á. J., Lavín, J. M., & Isla, J. G. (2019). Érase una vez..., la animación infantil española. *RISTI*, 36-48.
- Velazco, E. N. (2022). Análisis Visual de la serie El Profesor Súper O como registro semiótico de la cultura colombiana. *Análisis Visual de la serie El Profesor Súper O como registro semiótico de la cultura colombiana*.
- Zinkia, E. (21 de Abril de 2025). *Notas de prensa: Zinkia*. Obtenido de Zinkia:
<https://www.zinkia.com/es/prensa>

Bibliografía

- Alonso, A. G. (2020). Televisión educativa. Propuesta didáctica de la serie de animación Pocoyó. 16-20.
- Melgarejo Moreno, I., & Rodríguez Rosell, M. d. (2019). *Producción audiovisual infantil española: Pocoyó y Jelly Jamm como referentes de series de animación educativas para el segundo ciclo de educación infantil*. Murcia: Index.comunicación.
- Moral, M. E., & Bouzas, N. L. (2020). Diferentes capacidades representadas en la animación infantil: una mirada inclusiva. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 20-39.
- RAPP, F. (1990). ¿ALIENACION CULTURAL A TRAVES DE LA TRANSFERENCIA DE TECNOLOGIA? En F. RAPP, *CIENCIA Y SOCIEDAD* (págs. 259-269). Dortmund, Alemania.
- Rodari, G. (2008). *Gramática de la fantasía*. Buenos Aires: Colihue.
- Sánchez, Á. J., Lavín, J. M., & Isla, J. G. (2019). Érase una vez..., la animación infantil española. *RISTI*, 36-48.
- Velazco, E. N. (2022). Análisis Visual de la serie El Profesor Súper O como registro semiótico de la cultura colombiana. *Análisis Visual de la serie El Profesor Súper O como registro semiótico de la cultura colombiana*.