

Influencia De Las Películas De Disney En El Pensamiento Científico Del Niño.

Influence Of Disney's Films In The Scientific Thinking In Children

[Clemencia Del Consuelo Zapata Lesmes](#)¹, [Yanina Paola Buelvas Sierra](#)² y [Lina Marcela Tapia Yacelly](#)³

Resumen.

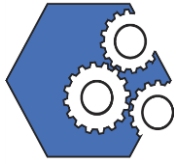
En este trabajo se presenta un análisis realizado a las películas de Disney, para establecer la influencia que tienen estas en el pensamiento científico del niño. Se utilizaron tres películas: Valiente, Wall-E y Campanita, Hadas al Rescate. La observación de las películas se realizó bajo el marco de las categorías de pensamiento científico y metodología; para la primera se determinaron unas sub-categorías: razonamiento lógico, evidencia empírica y capacidad escéptica. Para la segunda se establecieron la tipificación de métodos y Constructos coherentes. El trabajo fue guiado por las perspectivas teóricas de Henry Giroux, Minot Pettinato y Rebeca Puche.

Palabras claves: Influencia, Pensamiento científico, Películas, razonamiento, Empírico, Método, Incertidumbre.

¹ Magister en Educación. Coordinadora de Investigación en Pedagogía – Corporación Universitaria Rafael Núñez. clemencia.zapata@curvirtual.edu.co

² Licenciada en Pedagogía Infantil.

³ Licenciada en Pedagogía Infantil.



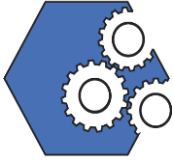
Abstract

In this work presents an analysis carried out to Disney's films, to establish the influence that these ones have in the scientific thinking in children. Were used three films: Brave, Wall-E and TinkerBell and the great fairy rescue. The observation of the movies was carried out in the framework of the categories of scientific thinking and methodology; at first one, were determinated some sub-categories: logical reasoning, empirical evidence and skeptical capacity. To the second one, were established the typing methods and the coherent constructs. The work was guided by the theoretical perspectives of Henry Giroux, Minot Pettinato and Rebeca Puche.

Keywords: Influence, scientific thinking, films, reasoning, empirical, method, uncertainty.

Introducción.

En este trabajo sobre pensamiento científico del niño, se abordaron posibilidades de desarrollo utilizando las películas de Disney, se realizó un rastreo de información sobre las películas y se encontró que hasta ahora, se había determinado su influencia en aspectos como: la autoestima, los estereotipos, la seguridad y las relaciones interpersonales y afectivas, evidenciando la inexistencia de un estudio donde se estableciera la influencia de aquellas, en el desarrollo del pensamiento científico del niño. Por este vacío de conocimiento, se realiza esta investigación, con la intención de establecer la influencia de las películas de Disney en el pensamiento científico del niño en edad preescolar.



El análisis se realizó a las películas Valiente, Wall-E y Campanita - Hadas al Rescate, bajo criterios de pensamiento científico y sus componentes: Razonamiento lógico, Evidencia Empírica y Capacidad Escéptica y metodología: Tipificación de métodos y Constructos coherentes.

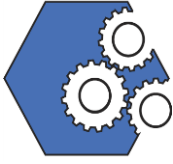
Dejando, un estudio de orden pedagógico y didáctico que permita utilizar las películas como recurso de enseñanza y aprendizaje para desarrollar pensamiento.

Antecedentes

Hecha una revisión documental de estudios sobre el tema, se encontraron diferentes artículos donde se abordan la influencia en determinados aspectos sociales del niño.

Un artículo escrito por Pettinato (1999) titulado “Efecto positivo de Disney en los niños” se aborda la influencia de las películas en distintos aspectos de la personalidad, como: Igualdad, Seguridad, Conciencia ambiental, Ser uno mismo y Finales felices.

Otros escritos realizados por Henry Giroux en los años 2000 y 2010, relacionados con: ¿Son las películas de Disney buenas para sus hijos? y Lo que los niños aprenden de Disney, expresa que las películas de Disney estimulan la imaginación y la fantasía, que se han convertido en nuevas máquinas para enseñar: constructoras de cultura, roles, valores e ideales específicos, semejándose a sitios tradicionales de enseñanza como son, la escuela y la familia. En esta semejanza denota que los mismos escenarios de enseñanza están acosados por una crisis de visión, significado y motivación. El otro artículo, el mencionado el autor enuncia que las películas son determinantes en la construcción de identidad en el género de las niñas y las



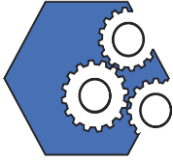
mujeres, constituyéndose en uno de los temas más controvertido de las películas de Disney “Cada película muestran roles sexuales femeninos definidos” (Giroux, 2000) & (Giroux, 2010).

Para Flores Palacios (2011) en su artículo “Compasión En Las Películas Animadas Infantiles” donde se muestra la influencia que tienen las películas en las emociones de sus espectadores, estos se exponen a mensajes que le muestran información nueva, de comprender otros puntos de vista, de visualizar diferentes maneras de vivir y de reaccionar, de divertirse, de entretenerse a bajo costo, de sentir una gran variedad de emociones aunque no haya vivido la experiencia que observa en la pantalla.

De otro lado, Galiano León, (2007) con su escrito sobre “Interculturalidad y Coeducación desde el Cine de Animación” nos dice que “la escuela debe cumplir estas funciones muy diversas: generar motivación, acortar las distancias entre la cultura escolar y la cultura mediática del alumnado, fomentar un clima de convivencia intercultural, capacitar al alumnado en la lectura crítica de imágenes, explicitar los estereotipos dominantes en las representaciones de las mujeres y de las otras culturas” (Galiano León, 2007).

Estos antecedentes, mostraron el cine como una herramienta con gran influencia sobre la vida de los seres humanos en diferentes ámbitos; social, emocional, de construcción de identidad, ecológicos y confirmaron la inexistencia de estudios sobre el tema de esta investigación, para cuestionar *¿Cómo influyen las películas en el desarrollo del pensamiento científico del niño en edad preescolar?*

Marco referencial



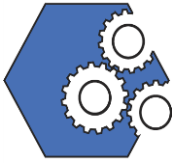
Identificar la influencia de las películas de Disney en el pensamiento científico del niño es un tema que conllevó a buscar fuentes sobre este tipo de pensamiento.

Para Toril y Bondia (2006) los niños en esta edad de los 4 a los 6 años empiezan a tener un pensamiento en dirección a la lógica y todo ello lo lleva a preferir los juegos que requieren de alguna estrategia aunque sea muy simple. Le agradan los juegos que conllevan atención, concentración y razonamiento.

El pensamiento en el niño según Vigotsky tomado de Martínez (2008) y Bernabeu (2003) se va estructurando de forma gradual, la maduración influye en que el niño pueda hacer ciertas cosas o no, por lo que Vigotsky consideraba que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, pero que no necesariamente la maduración determine totalmente el desarrollo.

Los procesos mentales específicamente humanos (procesos mentales superiores), según Vygotsky, están mediados por herramientas psicológicas como el lenguaje, los signos y los símbolos. Son herramientas inventadas por la sociedad, que el niño adquiere en el curso de su comunicación con adultos y con otros niños más experimentados. Una vez adquiridas e interiorizadas, estas herramientas funcionan como mediadores de los procesos mentales superiores del niño.

La ciencia es un elemento fundamental, ya que proporciona modelos de pensamiento y de descubrimiento de la realidad que complementan el pensamiento espontáneo o natural del niño. Vygotsky (en Martínez Narvaez, 2008 & Bernabeu, 2003) explica, el desarrollo como una interacción entre lo natural y lo artificial: conceptos espontáneos y conceptos científicos

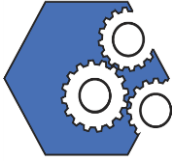


Según Ordoñez (2003) la hipótesis, la experimentación y la inferencia son competencias cognitivas que se revelan muy tempranamente en la infancia, y dan cuenta de la racionalidad científica del niño. La investigación psicológica ha mostrado que su uso está estrechamente relacionado con las habilidades que los seres humanos desarrollan para resolver problemas (Ordoñez Morales, 2003)

Así como los niños también muestran uso de las herramientas científicas que planteó Puche Navarro (2003) las cuales son la experimentación, la formulación de hipótesis, la clasificación, la planificación y la inferencia, todas revelan su presencia desde temprano y lo largo del desarrollo. Estas se manifiestan más que todo por el interés del niño en conocer y comprender el mundo que los rodea.

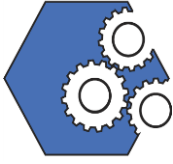
Componentes del pensamiento científico:

- Evidencia empírica: DeLoache en Puche (2003) afirmó a través de estudios de evidencia empírica, que los niños demuestran con gran lucidez, que la competencia cognitiva temprana y la actividad cotidiana del niño menor de 5 años, da señales inequívocas de lo que en nuestro lenguaje sería “pensar bien” (o de un razonamiento científico). Esta actividad se manifiesta con producciones verbales que implican deducciones, inducciones, inferencias, analogías, consideración de premisas, hipótesis, etc.
- Razonamiento lógico: Según el libro de Castro (2011) Es correcto afirmar que el razonamiento lógico es un proceso relevante en cualquier actividad. Los niños en su labor diaria deben enfrentarse a las tareas de verificar hipótesis, predecir hechos, establecer conclusiones y efectuar clasificaciones mediante la descripción de diferencias y



semejanzas. Estos hechos es posible establecerlos usando material concreto (Castro Puche, 2011).

- **Capacidad escéptica: Incertidumbre:** Para Schafersman (1994) la capacidad escéptica es una de las bases del pensamiento científico porque le permite a las personas cuestionar sus creencias y conclusiones, los científicos constantemente examina la evidencia, argumentos y razones de sus creencias. Se afirmó que se debe cuestionar la veracidad y confiabilidad de las declaraciones de conocimiento de los demás como de los conocimientos propios. Una forma para hacer esto es comprobar las creencias contra la realidad objetiva por medio de predecir las consecuencias o resultados lógicos de las creencias y las acciones que se siguen de ellas. Si las consecuencias lógicas de las creencias coinciden con la realidad objetiva; se puedes concluir que las creencias son conocimiento confiable (lo que quiere decir que las creencias tienen una alta probabilidad de ser ciertas (Schafersman, 1994).
- **Tipificación de métodos:** Es la capacidad humana para identificar que algunas respuestas dadas, son resultado de un proceso, ordenado, coherente y lógico; esta tipificación de métodos se alcanza cuando se es capaz de reconocer los pasos que se siguieron para alcanzar un objetivo, o se es consciente de secuencia mental seguida para deducir una hipótesis o construir una inferencia relacionada con un proceso (Zapata Lesmes, Buelvas Sierra & Tapia Yacelly, 2014).
- **Constructos coherentes:** Se construyó un concepto propio, “Los constructos coherentes son una conexión lógica y ordenada, de orden cognitivo, que permite, mediante el ejercicio de las habilidades mentales llegar a la comprensión, la manejabilidad



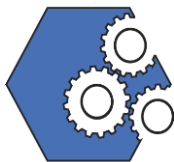
y el significado relacionado con lo que ocurre en la realidad, así construye inferencias claras, concretas y coherentes sobre la lectura del contexto. Cada persona dentro de determinada situación cotidiana es capaz de realizar un constructo coherente, el cual podrá y generara recursos de orden cognitivo y metodológico para manejar de una manera clara y correcta, los retos a los que se va enfrentado en su diario vivir (Zapata Lesmes, Buelvas Sierra & Tapia Yacelly, 2014).

Metodología.

Este estudio original sobre la influencia que tienen las películas de Disney en el desarrollo del pensamiento científico en el niño en edad pre-escolar, se realizó bajo el paradigma empírico analítico; se seleccionaron tres películas basándose en los siguientes criterios:

- Para niños menores de 12 años
- Películas entre el 2008 y el 2013
- Películas de género fantasía y ciencia ficción.

Las tres películas seleccionadas fueron: Valiente, Wall-E y Campanita, Hadas al Rescate, se seleccionaron y se analizaron clips relevantes. Para el análisis construyó un formato que permitió establecer la influencia de las películas de Disney en el pensamiento científico (ver tabla siguiente).

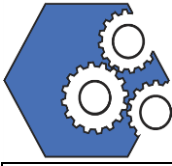


Categorías	Sub categorías
Pensamiento científico	Evidencia empírica
	Razonamiento lógico
	Capacidad escéptica: Incertidumbre
Metodología	Tipificación de métodos
	Constructos coherentes

Resultados.

categoria	Sub categoría	Unidad de análisis
Pensamiento científico	Evidencia empírica	<p>1 Min: 6:49 – 7:33 (Wall-E) Wall-E luego de llegar del basurero con objetos que consiguió, inicia un proceso de comparación y clasificación.</p> <p>1.Min: 3:14 – 3:57 (Valiente) La niña Mérida se encuentra con unas luces y las sigue, hasta que encuentra a su mamá y le dice lo que vio, a lo que ella responde de acuerdo a su experiencia que esas luces son las que las guiaran hacia su destino.</p> <p>1 Min: 7:57 – 9:05 (Campanita, Hadas al rescate) El hada TinkerBell realiza una observación partiendo de la experiencia se hace conclusiones que le permiten determinar el funcionamiento del carro.</p>

Categoría	Sub categoría	Unidad de análisis
Pensamiento científico	Razonamiento lógico	<p>7 Min: 10:47 – 12:17 (Wall-E) Cuando Wall-E está en el basurero haciendo sus labores de limpieza, todo lo que encuentra lo va clasificando, hasta que cierto día se encontró con una planta, el llega a la conclusión de sembrarla en un zapato, para cuidarla.</p> <p>4.Min: 22:18- 22:53(Valiente) La joven Mérida a la cual quieren comprometer en matrimonio, se encuentra en una reunión los líderes de los clanes, de los cuales el primogénito de cada clan deberá competir, en juegos y armas por la mano de Mérida. La joven al oír esto concluye que ella es primogénita</p>

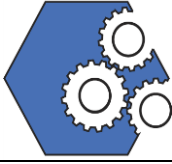


		<p>de uno de los clanes y al no querer casarse podrá competir por su propósito, y lo hará en lo que mejor sabe hacer, el tiro al arco.</p> <p>12 Min: 64:01 – 64:20 (Campanita, Hadas al rescate)</p> <p>Con lo aprendido anteriormente sobre el funcionamiento de carro TinkerBell lo puede detenerlo para evitar la idea del científico de mostrar a toda la Comunidad la existencia de las hadas.</p>
--	--	---

Categoría	Sub categoría	Unidad de análisis
Pensamiento científico	Capacidad escéptica	<p>3 Min: 51:00 - 52:00 (Wall-E)</p> <p>Wall-E al saludar al capitán le deja un poco de tierra en su mano, este se sorprende y de inmediato la analiza, porque quiere saber todo sobre esta.</p> <p>1.Min: 3:14 – 3:57 (Valiente)</p> <p>La niña Mérida muestra gran asombro al encontrarse con las luces mágicas, y al escuchar lo que la madre le dice.</p> <p>1. Min: 7:57 – 9:05 (Campanita, Hadas al rescate)</p> <p>El hada TinkerBell está sorprendida, es primera vez que ve un carro, así que empieza a observar y analizar todo, para saber cómo funciona</p>

Categoría	Sub categoría	Unidad de análisis
Metodología	Tipificación de métodos	<p>14 Min: 77:27 – 78:30 (Wall-E)</p> <p>El capitán del Axioma descubre unos pasos para poder regresar a la tierra, el cual consiste en activar un sensor por medio de la planta.</p> <p>5.Min: 26:00 – 27:21 (valiente)</p> <p>Mérida sigue los pasos que le ayudaran a defender su mano y de esta manera no poder casarse.</p> <p>9 Min: 29:15 – 32:13 (Campanita, Hadas al rescate)</p> <p>Elizabeth decide hacer una investigación sobre las hadas, plasmando todo en un diario de campo. Cuando empieza hacer las preguntas concluye que estas deben tener un orden, un paso a paso.</p>

Categoría	Sub categoría	Unidad de análisis
Metodología	Constructos coherentes	<p>9 Min: 59:02 – 60:03 (Wall-E)</p> <p>Wall-E deduce que con la ayuda del extintor puede llegar a donde esta Eva, al verla Wall-E le entrega la planta la cual ella guarda para poder llevársela al capitán y poder regresar a tierra.</p> <p>7.Min: 60:00 – 61:10 (valiente)</p> <p>Mérida analiza el sitio en el que cae y concluye que fue ahí donde ocurrió la historia que ella le escucho a su madre, la cual se está repitiendo.</p> <p>12 Min: 65:11 – 65:52 (Campanita, Hadas al rescate)</p> <p>El hada TinkerBell a partir de sus observaciones y descubrimientos</p>



		concluye cómo funciona el auto y así poder detenerlo y evitar que el científico lleve el hada al museo
--	--	--

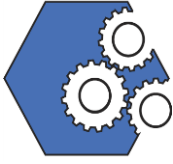
Discusión de resultados.

Giroux (2000) Dijo que las películas de Disney se han convertido en una herramienta de enseñanza, en constructoras de cultura, enseñan roles, valores e ideales específicos semejándose a los sitios tradicionales de enseñanza como la escuela y la familia. Contrario a lo que dice (Flores Palacios, 2011) quien afirmó que el espectador de las películas corre el riesgo de confundir realidad con ficción, de aprender estereotipos negativos, imitar conductas, adquirir información falsa, recibir contenidos que lo perturben o inquieten más allá del tiempo de duración de la historia.

En el análisis realizado a las películas Campanita; El Gran Rescate, Wall-E Y Valiente se mostró que como lo dijo Giroux, las películas son una excelente herramienta para el desarrollo pensamiento y más del pensamiento científico; ya que potencializan sus componentes, así:

En cuanto al ***Razonamiento lógico*** DeLoache Judy en Rebeca Puche (2003) expresó que el razonamiento científico se manifiesta con producciones verbales que implican deducciones, inducciones, inferencias, analogías, consideraciones de premisas, hipótesis, etc.; este, es un patrón que se muestra en las películas ya que los personajes a partir de la habilidad de observación ponen en marcha su aparato deductivo e inductivo, para hipotetizar y construir conclusiones que les ayuden a la solución de problemas. Como bien lo dice DeLoache las producciones verbales son un manifiesto de razonamiento lógico, el cual se presenta de manera repetitiva en las películas observadas, ya que como lo dice (Cardenas Restrepo & et al, 2014)

“...*el lenguaje y el pensamiento son procesos imbricados...*” y es esto, lo que se muestra dentro

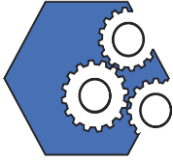


de las películas, una conexión y coherencia entre lo que se piensa, se dice y se hace. También se tiene en cuenta que dentro de las películas los personajes expresan cuestionamientos de lo que manipulan y observan, y de esa manera lograr comprender lo que los rodea.

La Evidencia empírica

Para (Ordoñez Morales, 2003) “*la experiencia es, esa herramienta que le permite a los niños el paso de las estructuras a los procedimientos y a las actividades funcionales, así como también los esfuerzos a partir de los cuales los niños (y los científicos) organizan su actividad para obtener las respuestas que buscan ante los problemas planteados*”; en las películas que han sido parte de este estudio, la evidencia empírica mostró porcentajes significativos, ya que los personajes llegaron a conclusiones a partir de experiencias, se hicieron evidentes las habilidades de pensamiento de comparación y contraste, ellos relacionaron y compararon hechos pasados con los hechos reales. Al potenciar esta habilidad se fortalece la capacidad y la habilidad de toma de decisiones las cuales le ayudan a la resolución de problemas.

Sobre la **Capacidad escéptica**, Schafersman (1994) dice que es una de las bases del pensamiento científico porque le permite a las personas cuestionar sus creencias y conclusiones, los científicos constantemente examinan, en un ejercicio de interacción retroalimentada y realimentada con la evidencia, los argumentos y las razones de sus “*creencias*”. Con este estudio, se confirma que se debe cuestionar la veracidad y confiabilidad de las declaraciones de conocimiento de los demás como de los conocimientos propios; esto se hace evidente en las películas estudiadas, la búsqueda de la verdad es constante, para solucionar algún problema o para dar explicaciones al porqué de ciertas situaciones. Los personajes se preguntan ¿Cómo? ¿Por qué?, etc., o lanzan expresiones



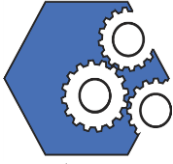
como ¡es imposible!... ¡No lo puedo creer!..., estas preguntas y expresiones ayudan a potencializar la construcción lógica de inferencias y/o conclusiones y la búsqueda de soluciones.

Conclusiones.

- Las películas de Disney influyen de una manera positiva en los componentes del pensamiento científico; ya que se evidencian como potenciadoras de los componentes del pensamiento científico
- Los componentes del pensamiento científico están relacionados entre sí, dependen uno del otro; porque a través de la evidencia empírica se le permite al ser humano mirar, escuchar, tocar, saborear, u oler; es evidencia susceptible a los sentidos. Es la evidencia que se puede experimentar, y es repetible, así que la evidencia empírica es verificable por la misma persona y por otros. A partir de esta evidencia se crea una incertidumbre donde se preguntan el ¿Por qué?, y el ¿Cómo?, es en este momento es cuando la imaginación..., la creatividad... y la fantasía... del niño va a recrear sus nuevas respuestas, lo van a llevar a concretar razonamientos lógicos, lo cual permitirá mejorar su capacidad para tomar decisiones vitales y llegar a conclusiones sensatas.

Algunos aspectos emergentes. Cada película desarrolla diferentes aspectos de la vida del niño:

- ✓ *Wall-E*: En esta película se potencializa la conciencia ambiental, el reciclaje, el cuidado que debemos tener con las plantas y lo importante que son para la vida humana, además, se muestra las consecuencia del mal uso de las tecnologías, los estragos que trae, ésta a la vida física y emocional del hombre.



✓ *Valiente*: Esta película enseña valores familiares, muestra la tolerancia, la comprensión que debe existir en un hogar, respeto hacia las opiniones y las personalidades, muestra también la rebeldía que se tiene para luchar por los sueños.

✓ *Campanita Hadas al Rescate*: En esta película se muestra el trabajo en equipo, la perseverancia de la niña para demostrar la existencia de las hadas, enseña valores como la amistad, el amor y el compañerismo

• En cuanto el pensamiento científico en cada película se potencializan diferentes componentes de este pensamiento, privilegiando el siguiente:

✓ *Wall-E*: Potencializa el razonamiento lógico

✓ *Valiente*: favorece los constructos coherentes

✓ *Campanita, hadas al rescate*: desarrolla la evidencia empírica

• En cuanto a cada componente del pensamiento científico cada película muestra distintos impactos.

✓ Razonamiento lógico: la de mayor impacto es *Campanita* con un 35%

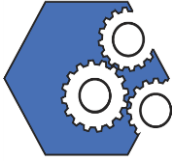
Wall-E con un 30% y *Valiente* con un 24%

✓ Evidencia Empírica: el mayor impacto se muestra en *Campanita* con un 41%, *Valiente* con un 24% y *Wall-E* con un 20%

✓ Nivel de incertidumbre: *Campanita* es la película de mayor impacto con un 33%, *Wall-E* con un 28% y *valiente* con un 22%

✓ Tipificación de métodos: el mayor impacto se observa en *campanita* con un 20%, *Wall-E* con un 17% y *Valiente* con el 16%

✓ Constructos coherentes: *Campanita* con un 30% es la que mayor impacto muestra, con un 28% *Wall-E* y con un 25% *Valiente*.



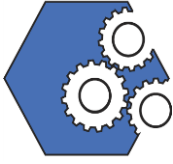
- De las tres películas analizadas *Campanita, hadas al rescate*, es la película que mayor impacto muestra al desarrollo de los componentes del pensamiento científico, ya que se desarrolla a través de la implementación del método científico, lo cual hace que los componentes del pensamiento científico sean más evidentes.

Recomendaciones

A los licenciados en pedagogía infantil:

- Deben empoderarse de los elementos que componen el pensamiento científico y sus relaciones.
- Actualizarse respecto de esta temática para mejorar la calidad educativa y las posibilidades de desarrollo del pensamiento en los niños, por ejemplo a través del documento 24 del MEN “Exploración del medio en la educación inicial”.
- Se les invita a mirar las películas de Disney desde la perspectiva del desarrollo del pensamiento científico, para aprovechar su potencial educativo.
- Realizar análisis de las películas infantiles de Disney antes de ser utilizada como recurso educativo a los niños.
- Realizar lecturas continuas sobre que es el pensamiento científico y sus componentes y de esa manera ser asociados a las películas de Disney
- Los licenciados en pedagogía infantil deben utilizar instrumentos de análisis para las películas, el cual le permita reconocer el impacto de estas en los diferentes aspectos de la vida del niño

A los padres de familia



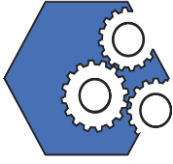
- Identificar los aspectos que se encuentran en las películas de Disney que ven sus hijos, que puedan influir de una manera positiva en ellos.
- Acompañar a sus hijos en la observación de las películas, para luego realizar comparaciones con la realidad.

A las instituciones educativas.

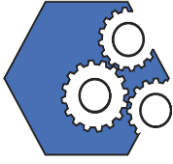
- Se propone a las instituciones educativas desarrollar proyectos lúdico pedagógicos, los cuales como su nombre lo indica, tienen como eje principal la lúdica y sus expresiones, para ejecutar este recomendamos tener en cuenta las películas de Disney, esto, dinamizará los procesos de enseñanza – aprendizaje y fomentará el desarrollo del pensamiento científico ya que contienen los componentes necesarios para lograrlo.
- Currículo debe ser soportado en una visión más crítica... desde ahí se plantean los cambios y las transformaciones para mejorar la calidad educativa, empezando por la educación inicial.
- Escuelas para padres enseñar cómo deben ver y acompañar la observación de dibujos animados de sus hijos, dado que la televisión es un instrumento educativo, formativo y pedagógico.

Referencias.

- Anderson, M. (2010). Primeros desarrollos en la medición. En M. Anderson, El nacimiento de la inteligencia en el niño (págs. 23-37). Mexico: Alfaomega Oxford.
- Argüelles Pabón, D. C., & Nagles García, N. (2010). Estrategias para promover procesos de aprendizaje autónomo (Cuarta edición ed.). Bogotá D.C, Colombia: Universidad EAN.
- Aristizabal Botero, C. A. (2008). Teoría y metodología de investigación. Acadámico, Fundación Universitaria Luis Amigó.



- Bernabeu, R. (2003). *movilización educativa.net*. Recuperado el 2 de julio de 2014, de *movilización educativa.net*: <http://www.movilizacioneducativa.net/capitulo-libro.asp?idLibro=139&idCapitulo=3>
- Bunge, M. (1996). *La ciencia su metodo y su filosofia* (19 ed.). Santa Fe de Bogota, Colombia: Panamericana.
- Bunge, M. (1996). *La ciencia su metodo y su filosofia*. Panamericana.
- Bunge, M. (1996). *La ciencia su metodo y su filosofia* (19 ed.). Santa Fe de Bogota, Colombia: Panamericana.
- Cardenas Restrepo, A. B., & et al. (2014). *La exploración del medio en la educación inicial*. MEN. (R. N. Editores, Ed.) Bogotá, Colombia: Panamericana Formas e Impresos S.A.
- Castro Puche, R. (2011). *Didácticas de las matemáticas: de preescolar a secundaria* (primera ed.). Bogota: Ecoe.
- DeLoache Judy en Rebeca Puche . (2003). *El niño que piensa y vuelve a pensar*. Santiago de Cali, Valle del Cauca, Colombia: Artes gráficas del Valle Editores Impresores.
- (1975). *Enciclopedia tecnica de la educación*. España: Santillana.
- Fernández Ulloa, T. (6 de Marzo de 2012). *La importancia del uso del cine como medio educativo para niños*. Ocendi .
- Flores Palacios, M. L. (2011). *COMPASIÓN EN LAS PELÍCULAS ANIMADAS INFANTILES*. *Perspectivas de la comunicación*, 4 (2), 7-19.
- Galiano León, M. (Marzo de 2007). *Interculturalidad y Coeducación Desde El Cine De Animación* . Recuperado el Febrero de 2014, de <http://www.miescuelayelmundo.org/IMG/pdf/1151C.pdf>
- Giroux, H. (2000). *¿Son las películas de Disney buena para sus hijos?* En S. R. Kincheloe, *Cultura infantil y multinacionales* (pág. 65). Madrid: Morata.
- Giroux, H. (2010). *Lo que los niños aprenden de Disney*. En A. Roberto, *La construcción de la realidad en los medios de comunicación* (pág. 65). Madrid: Universidad Nacional de Educacion a Distancia.
- Hessen, J. (2010). *Teoría del conocimiento* (Decimasexta ed.). Bogota , Colombia: Panamericana
- Martínez Narvaez, J. (3 de marzo de 2008). *La teoria del aprendizaje y desarrollo de Vygotsky*. *Innovar en educación* , 2.



- Nickerson, R., Perkins, D., & Smith, E. (1990). Enseñar a pensar Aspectos de la aptitud intelectual. Barcelona: Paidós.
- Ordoñez Morales, O. (2003). Hipótesis, experimentos e inferencias en el niño: una propuesta de análisis. En B. C. Orozco Hormaza, El niño: científico, lector y escritor, matemático (primera edición ed., págs. 45-46). Santiago de Cali, Colombia: Universidad del Valle.
- Pettinato, M. (1999). eHOW en español. (D. b. media, Editor) Recuperado el 19 de 05 de 2013, de www.ehowspanol.com
- Piaget, J. (1999). Psicología de la Inteligencia (Tercera ed.). Barcelona, España: Crítica Biblioteca de Bolsillo.
- psicoactiva. (s.f.). psicoactiva. Recuperado el 26 de 05 de 2013, de [psicoactiva: http://www.psicoactiva.com](http://www.psicoactiva.com)
- Puche Navarro, R. (2003). La actividad mental del niño: una propuesta de estudio. En B. C. Orozco Hormaza, El niño: científico, lector y escritor, matemático (Primera edición ed., págs. 26-27). Santiago de Cali, Colombia: Universidad del valle.
- Puche Navarro, R., & Ordoñez Morales, O. (2005). Comprensión, resolución y formación de herramientas científicas en el niño. En R. Puche Navarro, Formación de herramientas científicas en el niño pequeño (2 ed., pág. 46). Cali, Colombia: Universidad del valle.
- Sánchez, E. M. (s.f.). aularia. Recuperado el 21 de 09 de 2013, de [aularia: http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm)
- Schafersman, S. (Enero de 1994). MSDN Blogs. Recuperado el 15 de 7 de 2014, de Marco Dorantes' WebLog: <http://blogs.msdn.com/b/marcod/archive/2007/08/20/criticalthinkinintro.aspx>
- Soto, J., & Silva, D. (11 de 7 de 2007). Monografias.com. Recuperado el 14 de 8 de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos82/investigacion-ciencias-sociales/investigacion-ciencias-sociales2.shtml>
- Toril, N., & Bondia, N. (2006). Juega, Rie y Aprende. Barcelona: Oceano.