

Andrea Holler/Maya Götz

# Me gusta Dino Dan “porque es pura fantasía”

## Un estudio de recepción con preescolares

**Un estudio de IZI con 59 preescolares en Alemania analizó la cuestión de cómo comprenden los niños la serie televisiva *Dino Dan* y qué conocimientos y actitudes respecto a la investigación ellos adquieren de ella.**

Un día normal en una ciudad canadiense. Dan está sentado en el porche leyendo un libro para su tarea hogareña. De pronto un enorme Brachiosaurus aparece en la calle, delante del jardín, su largo cuello se estira hasta la copa de un árbol. Cuando la criatura prehistórica se halla en medio de una zona residencial, el contraste con los autos estacionados muestra vívida e impresionantemente lo grande que realmente es. Dan está encantado de que el Brachiosaurus, que es el tema de su tarea, haya aparecido.

**D**ino Dan, inicialmente producido para Noggin (USA) y TVO (Canadá) y luego vendido a más de 15 países,<sup>(1)</sup> relata historias de la vida cotidiana del protagonista de 10 años, Dan Henderson. Toda la vida de Dan gira alrededor de los dinosaurios, sabe todos sus nombres y detalles, dibuja dinosaurios en toda oportunidad, adecuada o no. Está tan fascinado por estas criaturas prehistóricas que puede verlas y también los espectadores. Esta es una serie en vivo, que presenta a niños reales en una ciudad canadiense y- gracias a la animación computarizada CGI-/3D – también dinosaurios de tamaño natural (ver III.1). Hechos

relacionados con el tema de los dinosaurios se integran al argumento. En una historia, por ejemplo, se nos dice que el Stegosaurus puede cambiar el color de sus espinosas escamas para comunicar cómo se siente y para defenderse durante los ataques.

La premisa de la serie es que solo Dan, su perro y los espectadores pueden ver a los dinosaurios. ¿Cómo entienden los preescolares este concepto bastante complejo y las historias? ¿Aprenden algo de la serie? Investigamos estas cuestiones en un estudio de IZI.

### El estudio

En 4 días consecutivos, 59 niños de entre 3 y 6 años miraron 2 de los episodios de 10 minutos por sesión de *Dino Dan*, con un total de 8 episodios diferentes. Antes y después de mirar los episodios, los niños de jardín de infantes fueron interrogados individualmente sobre el programa, su conocimiento sobre dinosaurios y sus actitudes hacia la investigación, el aprendizaje y la fantasía. La entrevista fue apoyada con imágenes, para mostrar y volver a presentar el argumento del programa. Estas sirvieron como herramientas comunicativas apropiadas a la edad, lo que permitió a los niños mostrar su conocimiento y recuerdo de las historias y relaciones (ver III.2). Todas las sesiones de proyección fueron grabadas en video. Se utilizó la tecnología “picture-in-picture” (sistema de multipantalla) y el programa



III. 1: La serie dramatizada *Dino Dan* presenta niños reales en una ciudad canadiense y dinosaurios animados de tamaño natural.

proyectado está encastrado dentro de las grabaciones en video de los niños y son analizados respecto a la atención y la interacción relacionadas con el argumento.

### *Dino Dan* tiene una enorme atracción

EL show es muy bien recibido por los niños entrevistados. Claramente ellos se divierten al mirar a *Dino Dan* (Ver III.3), lo que también evalúan como muy positivo en las entrevistas. 4 de cada 5 preescolares describió el pro-



111. 2 y 3: Ben (4 años) presenta lo que aprendió y recuerda las historias (izquierda). “Ahora empieza el show real, ¡Si! : los espectadores de 3 a 6 años miran con entusiasmo la apertura de Dino Dan (derecha)

grama como “realmente bueno”, los niños (86%) algo más frecuentemente que las niñas (75%). Entre los de 5 y 6 años el “realmente me gusta” llega al 100% y 93% respectivamente, para el “excelente”. Un número que nunca vimos antes para ningún otro programa (2). En resumen: ¡Dino Dan es un éxito! Un elemento esencial del contenido para los niños es claramente el tema de los dinosaurios: “porque estuvo muy bueno con los dinosaurios” dice Jana, de 4 años, al explicar por qué a ella le gusta realmente el programa. Las dimensiones son una fuente de particular fascinación (“el enorme con cuello largo”- Paul, 4 años) y también el hecho de que diferentes dinosaurios sigan apareciendo, que se los vea como auténticos y yendo normalmente por la vida cotidiana. Los niños de jardín mayores disfrutaban el conocimiento que adquieren: “porque uno podía ver cómo eran los dinosaurios y cómo se llamaban” (Jacqueline, 6 años).

### Personajes favoritos: Dan y su madre ideal

EL personaje favorito de los niños es Dan. Su habilidad poco usual para ver dinosaurios por todas partes no es descripta o presentada como “loca” en la narración o por los niños o las maestras del programa. Su imaginación es lo que da significación a las historias y las experiencias alrededor de las cuales las historias se construyen. Tres cuartas partes de los niños entrevistados piensan que es “realmente bueno” que Dan imagine tantas cosas. Y algo más del 80% de los niños de jardín entrevistados son de la opinión que los amigos de Dan también piensan que es real-

mente bueno o un poco bueno que él siempre imagine un montón de cosas. La premisa que cada miembro del grupo sea aceptado, que no se lo moleste o menosprecie (tampoco por las maestras) es una atractiva fantasía para los jóvenes espectadores y da sentimientos positivos sobre la proyección.

Otro elemento que hace que la proyección del programa sea muy placentera para los preescolares es el personaje de la madre de Dan. Una progenitora soltera y oficial de policía, ella siempre es comprensiva y apoya las ideas y preocupaciones de Dan. Ella organiza una fantástica búsqueda de tesoros de dinosaurios para su cumpleaños y alienta su curiosidad científica pero también establece límites razonables, ej., cuando se trata de ordenar el cuarto. Para los niños frente al televisor, ella encarna el ideal de madre. Casi dos tercios de los niños de 3 a 6 años entrevistados piensan que sería “genial tener una madre como la de Dan”

Al mismo tiempo, a muchos preescolares no necesariamente les gustaría ser Dan. Sin embargo, los preescolares disfrutaban mucho viendo las historias acerca de sus mundos de fantasía e imaginan ser parte de la historia.

### ¿Qué historias se recuerdan mejor?

De los 8 episodios que se observaron, las historias más recordadas fueron aquellas en que los niños, como agentes activos, descubrían algo sobre los dinosaurios- en (desde el punto de vista de un niño) hechos cotidianos espectaculares. Tomemos por ejemplo el episodio sobre el cumpleaños de Dan.

Su madre ha preparado una búsqueda

de tesoros de dinosaurios para él y sus amigos, que los llevó primero a la piñata de cumpleaños y luego a la torta con forma de dinosaurio. Una historia muy atractiva para los niños con una línea narrativa clara y una fantasía que concreta los deseos y en la

cual los niños de jardín tienen muchas oportunidades de unirse y adivinar las respuestas.

Otra historia que fue no solo atractiva, sino que también ofreció valiosas adquisiciones de conocimiento para los niños más jóvenes es un episodio en que Dan descubre por qué un Stegosaurus cambia de color las espinosas escamas de su dorso. (Ver III.4).

En el episodio “Moody Dino” (Dino malhumorado), un experto en reptiles visita la clase y muestra un camaleón real al que los niños pueden agarrar y tocar. Pronto alguien pregunta por qué el animal no adapta su color para hacer juego con la camisa de la persona que lo agarra. Esto proviene del conocimiento previo de los niños y de la suposición de que los cambios en el color sirven para camuflar al animal lo que queda refutado a través de la experiencia práctica/experimental.

Cuando Dan y sus amigos alimentan al camaleón éste cambia del beige-marrón al azul-gris ya que el cambio de color está en parte conectado con el estado emocional del animal. Este sorprendente dato es ahora transferido por el protagonista Dan en su vida cotidiana que está formada por fantasías con dinosaurios: él lleva a cabo su “Dino Experiment 120” (experimento Dino 120). Armado con su equipo experimental, una caña de pescar, una manzana y un grabador- investiga la cuestión: ¿El Stegosaurus cambia el color de sus escamas para mostrar su humor? Voy a usar mi manzana para descubrirlo”

Atrae al Stegosaurus con una manzana en una caña de pescar. Cuando él aleja el alimento varias veces de la criatura prehistórica sus escamas se vuelven

Screenshots from *Dino Dan* © Sinking Ship Entertainment, Canada

111. 4 y 5: Los niños aprenden con lo que sucede en *Dino Dan*. Por ej., sobre el Stegosaurus (arriba), especialmente cuando aparece en una historia que se focaliza en un niño como agente activo como lo es Dan (abajo).

rojas por estar molesto.

Cuando el dinosaurio finalmente come la manzana se vuelven azules nuevamente. Esto lleva a Dan a la opinión explícitamente formulada: “¡Sorprendente! El Stegosaurus cambia el color de sus placas para mostrar su humor! Experimento Dino 120 cerrado”. Cuando otro dinosaurio amenaza al Stegosaurus, cambia el color de sus placas otra vez. Dan establece la conclusión: “¡Oh! ¡El Stegosaurus está cambiando el color de sus placas para decirle al Spinosaurus que se vaya! Funcionó, el Spinosaurus se retira. Así que el Stegosaurus cambia el color de sus placas para defenderse. Como Jim dijo. ¡Guau! Esto habla de una historia de aprendizaje en la que Dan contesta sus preguntas de manera dirigida por él mismo a través de la experimentación y la observación. Una historia por la cual los preescolares se involucran cognitiva e intelectualmente.

Hay varios aspectos en esto que se conectan con sus propios mundos de experiencia: los niños como protagonistas, la escuela como un lugar familiar, la primera suposición que se evoca, y el camaleón. A través de una línea narrativa exitosa de un concepto familiar- que, sorprendentemente, resulta ser falso- hasta un camino de aprendizaje

auto dirigido por un niño, los espectadores se involucran cognitiva y emocionalmente a través de ella. Esto también es evidente respecto a la adquisición de conocimiento: el día después de ver el episodio (y de ver otros 3), tres cuartas partes de los preescolares entrevistados recordaron que fue el Stegosaurus el que cambió el color de sus placas.

Unos pocos niños pudieron también explicar por qué cambia su color:

“Cuando están enojados y entretenidos los dinosaurios, entonces sus placas se vuelven rojas” (niño de 4 años)

“Para poder mostrar sus sentimientos” (niña de 5 años)

“Para defenderse. Porque cuando se vuelve rojo los otros dinosaurios piensan que se incendió... y entonces huyen” (niño de 6 años)

No son las palabras del protagonista las que ellos reproducen acá sino una conexión que ellos deducen utilizando conocimiento previo y sus propias construcciones narrativas. Comprender las historias y derivar de ellas conocimiento es un proceso activo. Si una historia televisiva tiene éxito no solo por ser bien comprendida sino también porque sus principales mensajes son recordados, es una evidencia de una estructura narrativa exitosa. (ver también Fuhs et al., 2012).

### Cuando los niños se aburren un poco

Hay también momentos en el programa en los que los preescolares están visiblemente menos involucrados emocional y cognitivamente. Este es el caso cuando un programa es demasiado didáctico y orientado a los hechos. El análisis de las sesiones de proyección grabadas muestra, por ejemplo, que cuando los expertos adultos hablan sobre hechos, como cuando aparecen bustos parlantes delante de la clase (y por lo tanto frente a la audiencia) sin buscar la interacción con los niños de la clase, los espectadores infantiles comienzan a mirar a otro

lado y a bostezar, obviamente esperan que pase algo interesante. Tampoco recuerdan lo que los expertos han dicho en estos casos- incluso si usan títeres de mano y hablan de los excrementos de dinosaurio. Incluso un títere de mano es un busto parlante y otros estudios también han mostrado que los bustos parlantes disminuyen notablemente la atención (Ver Götz, 2009).

No son solo los adultos los que aburren en algunas situaciones. Cuando el héroe de la serie, Dan, y sus amigos hablan demasiado sobre conocimientos especializados, la atención de la audiencia más joven en particular (niños de 3 a 4 años) también disminuye marcadamente. Acá la historia cambia su estilo de abordaje. Mientras que *Dino Dan* es esencialmente una historia en que los espectadores que están frente al televisor pueden seguir un experimento de aprendizaje y se involucran mental y emocionalmente, el programa se vuelve en ciertos (solo en pocos) lugares, en una lección didáctica sobre cosas que los niños más jóvenes de cualquier manera no pueden recordar. Para los preescolares mayores puede ser aún interesante, en este caso la fascinación del conocimiento especializado sobre dinosaurios es lo que cuenta. Pero para los más jóvenes la historia ofrece un espacio de recepción en la cual no pueden conectarse con el contenido y entonces no retienen la charla en sus mentes. Se desconectan mentalmente y esperan lo siguiente con lo que podrán identificarse, habitualmente la próxima aparición de un dinosaurio.

Sin embargo, todos los niños prestan mucha atención cuando las historias están determinadas por la actividad de los personajes infantiles (ver III. 5). El entusiasmo se ve en sus rostros cuando buscan claves para la torta junto a Dan y sus amigos en la fiesta de cumpleaños o cuando exploran y descubren los muchos paralelismos entre los animales de hoy y los dinosaurios, en una visita al zoológico. Lo que se necesita es una narrativa acorde a las edades que coincida con el actual nivel de conocimiento de los niños y, utilizando un estilo de abordarlos inteligente y confiable, los guíe hacia un conocimiento mayor y a una experiencia emocional positiva.

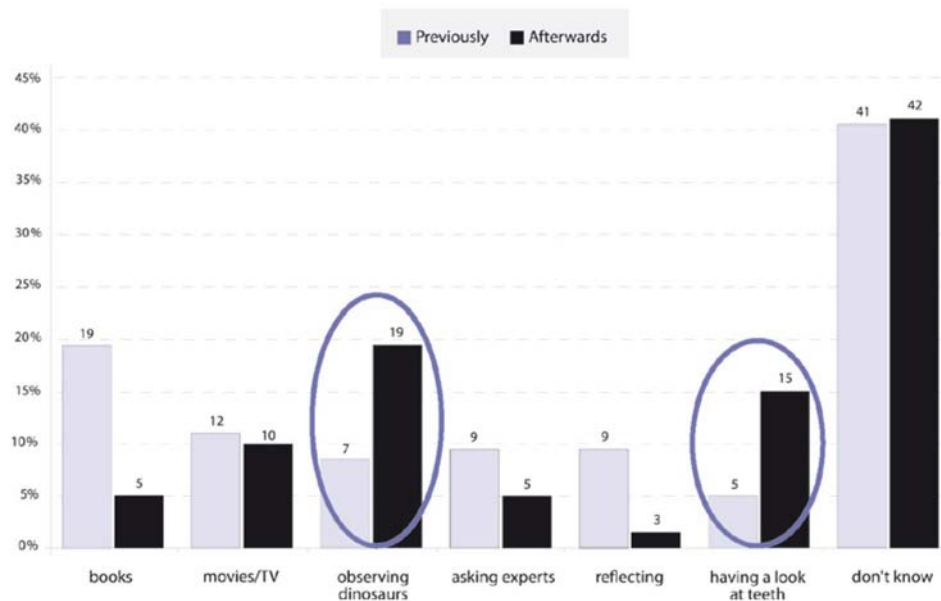


## Los niños aprenden sobre los dinosaurios y a “Aprender a aprender”

Algo que los niños obtienen de las historias de *Dino Dan* es datos sobre los dinosaurios. Por ejemplo los nombres de las criaturas prehistóricas; estos se los recuerda más fácilmente si el nombre se incluye inteligentemente dentro de la historia y se le da una resonancia emocional. Los nombres no se recordaron tan bien si se utilizaban diferentes palabras dentro del mismo episodio (Por ej., *Brachiosaurus* y *Cuello largo*) o si los nombres de los animales prehistóricos eran nombrados solo por Dan al pasar, sin ser integrados emocionalmente o sin formar parte de la historia. Como en un estudio sobre aprendizaje a través de historias basado en el ejemplo de *Cailou*, queda claro lo importante que es la correcta interacción entre contenido, estructura dramática y contenido de aprendizaje (ver Unterstell, Götz & Holler, 2012). Los niños también aprenden conocimientos sobre los dinosaurios, conocimiento que Dan ha logrado a través de sus experimentos en las historias, ej., que “el *Stegosaurus* ... puede cambiar de color” (niños, 6 años) o “que el *T-Rex* no puede agarrar muy bien” (niña, 6 años).

Otra cosa que algunos niños obtienen del programa, sin embargo, son las técnicas de adquisición del aprendizaje, las así llamadas habilidades metacognitivas (ver también Reich et al., 2009). Cuando se les preguntó en la entrevista “Cómo se descubre lo que ha comido un dinosaurio? Los niños muy a menudo responden, antes de mirar el programa, “lo encontré en los libros” o “lo vi en la televisión”.

Luego de 8 episodios de *Dino Dan* la proporción de niños que también mencionaron otros métodos aumentó. Junto al conocimiento recibido y repetido al buscar en los libros o al mirar programas especializados ahora ven las cosas explorando por sí mismos o yendo



Graph 1: “¿Cómo descubre qué ha comido un dinosaurio?” Las respuestas de los niños antes y después de mirar 8 episodios de *Dino Dan* indican que *Dino Dan* fomenta las habilidades metacognitivas.

por su propio camino de aprendizaje como posibles maneras de adquirir conocimiento. A fin de descubrir algo sobre los dinosaurios, uno también podría “observar dinosaurios” o “mirar sus dientes” (ver graf. 1). Esto es exactamente lo que Dan hizo en la serie. Ahora uno podría por supuesto sostener que colocar las esperanzas en la observación de los dinosaurios no es un abordaje particularmente útil en la vida cotidiana. Transferido a la adquisición de conocimiento en general, sin embargo, la comprensión de que la observación orientada a la investigación puede llevar al conocimiento es extremadamente valiosa. En este sentido, el programa promueve las habilidades metacognitivas, al menos en algunos niños, por medio de historias que muestran diversos caminos para el aprendizaje.

### Historias que alientan a los niños a explorar

Antes y después de ver los 8 episodios, se interrogó a los 59 preescolares sobre sus actitudes hacia la “investigación”. Esto incluyó su visión personal sobre si podían imaginar si a “los niños les gusta aprender cosas difíciles” o “pueden descubrir cosas que nadie ha encontrado antes”. Y si había diferencias de género en esto. Antes del estu-

dio, una cuarta parte de los preescolares no podía imaginar que a los niños les podría gustar aprender cosas difíciles. Luego de 4 días y 8 episodios de *Dino Dan*, las cifras cayeron a 1 de cada 10 niños. Las historias claramente les mostraron que a los niños les gusta involucrarse con hechos complejos, si el tema les interesa. Algunas niñas, en particular, están seguras, luego del estudio, de que a los niños realmente les agrada aprender cosas difíciles.

Igualmente cuando interrogamos si los niños de su edad o un poco mayores son buenos para descubrir y encontrar cosas, alrededor de un tercio de los niños dijo “No, en absoluto” antes del estudio. Luego del mismo, el número también cayó a 1 de cada 10 niños. La conclusión es obvia: hay un aumento en la confianza acerca del hecho de que los niños de su edad o un poco mayores puedan también aprender e investigar cosas difíciles y complejas. La historia de un niño que persigue su pasión por los dinosaurios y su investigación de estas criaturas prehistóricas, cambia los presupuestos sobre las habilidades de los niños y así los alienta a investigar y aprender. Dan es – a pesar que la historia forma parte de la fantasía-un personaje real. Como se encontró en otros estudios esto ofrece una oportunidad de aprendizaje mayor que las historias

con personajes puramente de fantasía. (Richter et al., 2009)

### ...especialmente los varones

Sin embargo surge una clara diferencia de género. Un cuarto de las niñas cambia la suposición de que los niños puedan encontrar cosas que nadie sabe de un “No, en absoluto” a “un poco” pero no con un acuerdo total. Con los niños, la proporción de los que cambian de “no en absoluto” a “definitivamente” se eleva a un quinto. Son los varones mayormente los que tienen la certeza de que ellos son buenos explorando cosas. Después de todo, esto es lo que el programa muestra claramente: un niño que investiga el mundo. Las niñas también están presentes, pero el foco está en Dan como investigador que encuentra nuevas cosas.

Ahora se podría argumentar que esa es una suposición con un género específico que concuerda con una mayor capacidad para llevar adelante la investigación, incluso a la edad del jardín de infantes. Como contestación a la pregunta relacionada con un género específico “¿Son los niños o las niñas los que más disfrutan explorando cosas o no hay diferencia entre ellos?, más del 60% de todos los niños supone que no hay diferencia. Más de la mitad no ve diferencia entre niños y niñas- al menos cuando se les pregunta explícitamente. Sin embargo, están los que realmente marcan suposiciones sobre el género: 2 de cada 10 niñas (pero ninguno de los niños) piensa que las niñas son mejores en la investigación. Más de un tercio de todos los niños suponen que los varones disfrutaban más explorar; 4 de cada 10 niños piensa esto, y 2 de cada 10 niñas. Así es que para algunos, realmente un cuarto de los niños, la serie refleja exactamente la suposición antes de verla: son los varones los que exploran el mundo. Esto hace que sea más asombroso que luego de 8 historias de *Dino Dan*, algunos niños cambian sus suposiciones a favor de las niñas. Contrariamente a lo que sucede con otras series, *Dino Dan* presenta a una niña que a veces tiene un conocimiento más detallado sobre los dinosaurios que Dan: su amiga Angie, una investigadora

muy aguda. El solo hecho de mostrar a niñas que investigan competente y apropiadamente el conocimiento, puede cambiar las ideas de las mentes de algunos espectadores. Y sin embargo la división de roles es todavía muy clara. Dan está en el centro de la escena y Angie es un personaje secundario que a menudo pierde cosas muy importantes. La premisa del show es que solo Dan (y su perro Doug) pueden ver a los dinosaurios. Por eso cada vez que un dinosaurio aparece en la película, Angie tiene que desaparecer. Como resultado de ello, ella nunca hace descubrimientos innovadores y ésta probablemente sea la razón de por qué las niñas son significativamente más inseguras que los niños para cambiar su opinión sobre si los niños pueden encontrar cosas. ¡La representación de género en los programas de televisión infantil es importante!

Si los niños tienen el papel de investigadores esto alienta a todos los niños en su percepción de lo que los niños pueden hacer- pero los varones mucho más que las niñas.

### Solo los niños de 6 años comprenden de manera confiable quién puede ver a los dinosaurios en el show.

Finalmente la pregunta es: “¿Cómo comprenden los niños de jardín de infantes el concepto básico del programa? ¿Quién creen ellos que puede ver a los dinosaurios en *Dino Dan*?” Entre los niños de 3 años, solo 1 de cada 3 pensó que solo Dan podía ver a los dinosaurios, entre los de 6 años, 8 de cada 10. Con el aumento de la edad se llega a una mayor comprensión de las estructuras de una historia de este grado de complejidad. Solo más de un tercio de los niños piensa que todos pueden ver a los dinosaurios. A veces con el argumento adicional, “Yo también los puedo ver”, lo cual, por supuesto, es verdad. Y la pregunta sigue siendo: ¿es importante qué concepto mental tienen los niños sobre quién puede realmente ver a los dinosaurios en la calle en esta serie y por qué?

Lo que es relevante, sin embargo, es que el programa ofrece a los niños un

espacio de aprendizaje exitoso que realmente disfrutaban: como dice Eva, de 6 años, al explicar por qué a ella realmente le gusta *Dino Dan*, “porque es pura fantasía”.

### NOTA

<sup>1</sup> Según la información del *Sinking Ship Entertainment* (extraído del sitio [http://www.sinkingship.ca/series\\_dinodan.html](http://www.sinkingship.ca/series_dinodan.html), [26.03.2013])

<sup>2</sup> Más de 20 programas fueron examinados con la correspondiente pregunta y grupo etario.

### REFERENCIAS

Fuhs, Burkhard, Götz, Maya, Herwartz-Emden, Leonie, Schlote, Elke & Speck-Hamdan, Angelika (2012). *Spaces for learning – without a wagging finger. Looking at learning-oriented programmes from pedagogical perspective*. *TelevIZlon*, 25(E), 4-10.

Götz, Maya (2009). *Constructing entry points to knowledge. Increasing the appeal and improving the learning outcomes of educational programmes*. *TelevIZlon*, 22(E), 46-48.

Reich, Kersten, Speck-Hamdan, Angelika & Götz, Maya (2009). *Quality for educational programmes. Quality from a modern pedagogical perspective*. *TelevIZlon*, 22(E), 40-45.

Richert, Rebekah A., Shawber, Alison B., Hoffman, Ruth E. & Taylor, Marjorie (2009). *Learning from fantasy and real characters in preschool and kindergarten*. *Journal of Cognition and Development*, 10(1-2), 41-66.

Unterstell, Sabrina, Götz, Maya & Holler, Andrea (2012). “Eat plenty of vegetables and drink lots of milk”. *How the integration of healthy eating into Caillou teaches children everyday knowledge*. *TelevIZlon*, 25(E), 33-37.

### LAS AUTORAS

Andrea Holle, M.A. en Educación en Medios, Psicología y Sociología es editora científica en IZI, Múnich, Alemania.



Maya Götz, Dra. en filosofía es la directora del International Central Institute for Youth and Educational Television (IZI) y del PRIX JEUNESSE INTERNATIONAL, Múnich, Alemania.



### TRADUCCIÓN

María Elena Rey