

Artículo de Investigación

Percepciones sobre la animación y los estudios superiores de Arte. Una mirada a través de alumnado y profesorado de la provincia de Jaén

Perceptions about the animation and the higher Art Studies. A look through students and teachers from the province of Jaén

Antonio Horno López¹: Universidad de Jaén, España.
ahorno@ujaen.es

Lydia Huijbregts Jaén: Universidad de Jaén, España.
lhj00002@red.ujaen.es

Fecha de Recepción: 30/05/2024

Fecha de Aceptación: 26/07/2024

Fecha de Publicación: 11/12/2024

Cómo citar el artículo

Horno, A. y Huijbregts, L. (2025). Percepciones y perspectivas sobre la animación en el aula. Una mirada a través de estudiantes y profesores de la provincia de Jaén [Perceptions and perspectives on classroom animation. A look through students and teachers from the province of Jaén]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 01-17.
<https://doi.org/10.31637/epsir-2025-794>

Resumen

Introducción: El cine de animación no solo entretiene, sino que también educa y transmite mensajes culturales. Su capacidad para visualizar conceptos abstractos lo convierte en un medio muy valioso en educación, permitiendo la comprensión de temas complejos y ampliando las oportunidades creativas y profesionales para los estudiantes. En este estudio se analiza las percepciones y conocimiento de alumnado y profesorado sobre el medio animado y los estudios superiores en Artes. **Metodología:** Para ello, se realizará una evaluación inicial mediante encuestas en línea a estudiantes y docentes de diferentes niveles

¹ Autor Correspondiente: Antonio Horno López. Universidad de Jaén (España).

educativos en centros de la provincia de Jaén, con el objetivo de comprender sus conocimientos y apreciaciones en el campo cinematográfico de animación. **Resultados:** Los resultados de la encuesta reflejan una preocupante falta de conocimiento y apoyo hacia los estudios y carreras artísticas, especialmente en el ámbito del cine de animación, entre estudiantes de Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Educación Universitaria. **Conclusiones:** La falta de conocimiento sobre la animación u otras materias artísticas en los centros educativos puede estar contribuyendo a que la gran mayoría del alumnado no elijan las Artes como opción educativa, debido a la percepción errónea de que no ofrecen oportunidades laborales viables.

Palabras clave: animación; dibujo; cine; educación artística; dibujos animados; alumnado; profesorado; docencia.

Abstract

Introduction: Animated cinema not only entertains but also educates and conveys cultural messages. Its ability to visualize abstract concepts makes it a valuable medium in education, enabling the understanding of complex issues and expanding creative and professional opportunities for students. This study analyzes the perceptions and knowledge of students and teachers about the animated medium and higher studies in Arts. **Methodology:** To achieve this, an initial assessment will be conducted through online surveys of students and teachers from different educational levels in Jaén province, aiming to understand their knowledge and appreciation in the animation film field. **Results:** The results of the survey reflect a worrying lack of knowledge and support towards artistic studies and careers, especially in the field of animated film, among Secondary Education, Baccalaureate, Vocational Training students and University Education. **Conclusions:** The lack of knowledge about animation or other artistic subjects in educational centers may be contributing to the vast majority of students not choosing the Arts as an educational option, due to the mistaken perception that they do not offer viable job opportunities.

Keywords: animation; drawing; cinema; art education; cartoons; student; faculty; teaching.

1. Introducción

La animación ha sido una gran herramienta visual, artística, cultura y, sobre todo, educativa prácticamente desde sus inicios. La diversidad de programas, series y películas para transmitir diferentes ideas e historias han permitido que esta técnica pueda usarse como medio expresivo de variadas culturas y una internacionalización de los conocimientos educativos.

A pesar de haber formado parte de la educación visual desde principios del siglo XX, el vestigio de la animación como algo exclusivo de la edad infantil y/o temprana adolescencia y no como una herramienta disponible para todas las edades, así como la poca externalización de los estudios de artes actuales, ha fomentado el desconocimiento de las vanguardias artísticas en dicho campo y a ver el mundo del cine de animación como algo casi inalcanzable y desconocido.

Desde hace ya bastantes años, los docentes han sido conscientes de que tienen en el cine el aliado perfecto para realizar tareas educativas (Alonso y Pereira, 2000; Paladino, 2006; Cortina, 2010; Peñalver, 2015;) y, aún más, la animación como medio de acercamiento al mismo de manera sencilla y más conocida por el alumnado. No obstante, salvo casos puntuales en donde se aprovecha la animación en la Educación Superior (Horno y Pertíñez, 2011; Horno, 2012; Ramón, Cabedo, Casar, Giménez, y Oltra, 2016), si revisamos los estudios

que hay al respecto, se percibe cierta restricción a la hora de aprovechar la animación mayoritariamente en el ámbito infantil (Llorent y Marín, 2014; Porcuna, 2018; Mérida y Heras, 2021), impidiendo que se aprecie sus posibilidades dentro de cualquier nivel educativo.

Este trabajo plantea un acercamiento a los estudios superiores en Artes, y en concreto al mundo del cine de animación, a alumnado y profesorado de Bachillerato, Formación Profesional y Educación Universitaria, para así poder dar visibilidad a la formación en estos medios cinematográficos y exponer los conocimientos previos sobre el medio animado en este colectivo académico.

Para ello, utilizaremos una metodología basada en la evaluación, mediante una encuesta en línea, de diferentes grupos de estudiantes y docentes pertenecientes a distintos centros educativos de la provincia de Jaén, con la que se pretende recopilar su interés y conocimiento de las posibilidades profesionales y perspectivas laborales en el sector cinematográfico, especialmente en animación, así como de sus conocimientos sobre los estudios superiores de Arte. De esta manera, a partir del análisis de los resultados de estas encuestas se podrá tener una percepción aproximada del conocimiento y opiniones de estos estudiantes y profesorado sobre la educación artística y su relación con el cine de animación, lo que permitirá el planteamiento de propuestas didácticas que ayuden a la integración y consolidación del medio animado en el currículo escolar, como una iniciativa para poder actualizar y renovar las prácticas artísticas en niveles, no solo de Educación Infantil y Primaria, como viene haciéndose hasta ahora, sino también para ampliar las perspectivas profesionales de los estudiantes de Bachillerato, Formación Profesional y Educación Universitaria.

2. Objetivos

- Analizar la situación del alumnado y profesorado actual sobre el conocimiento de la educación artística y su proyección al mundo del cine, concretamente de animación, en la provincia de Jaén.
- Conocer la opinión de estudiantado y docentes sobre las posibilidades profesionales y laborales que pudiera ofrecer el mundo del cine y la animación, en España.
- Conocer y valorar los intereses, tanto del alumnado como del profesorado, respecto a las disciplinas artísticas y, en concreto, al medio animado.

3. Marco teórico

3.1. *El papel de la animación en el ámbito educativo*

Como se ha mencionado anteriormente, varios estudios ya han demostrado la eficacia del medio cinematográfico en el aula tanto como complemento didáctico, como recurso para fomentar el interés y la motivación de los estudiantes (Horno y Garrido, 2018). El éxito en la elección de la película concreta y de su uso en las aulas reside principalmente en el desarrollo y avance de las habilidades del alumnado a la hora de leer, interpretar, evaluar el mensaje, relacionarlo con sus propias vidas y, además, ser capaces de llegar a interpretar el subtexto de las mismas, concepto en el que usualmente se profundiza en etapas superiores dada su complejidad.

No obstante, para ello, es esencial que el profesorado no sólo esté interesado en el mundo cinematográfico como espectador sino también, a ser posible, como realizador y/o

conocedor de las técnicas y procesos de creación de las mismas, aunque sea desde una perspectiva básica, lo cual requiere familiarizarse con conceptos fundamentales del proceso creativo de una película: de la creación de la idea y puesta por escrito en el guion, al momento de su estreno; así como de los elementos gráficos y narrativos que le dan forma.

Esto es especialmente esencial para que el estudiantado sea capaz de entender el gran trabajo que hay detrás de una película, especialmente de animación que sería la técnica que se llevaría a cabo, y la cantidad de diversos profesionales implicados en el mismo. La ventaja principal de lo último es poder acerca a los estudiantes al mundo cinematográfico desde varias vías, permitiéndoles escoger un camino que lleve directo a ello sin tener que renunciar a sus gustos y/o habilidades, abriéndoles un nuevo mundo de posibilidades a la hora de tomar la elección de su futuro estudiantil y laboral.

Con ello, es preciso tener en cuenta, además, que en el mundo del cine todas las ramas tienen cabida. Es más, tanto es así que el cine no se limita a estas primeras etapas de la educación como se ha señalado anteriormente, sino que podría ser aprovechado para la realización de actividades y/o explicación de conceptos en ámbitos universitarios, como podría ser el ejemplo de la popular película *Del Revés* (*Inside Out*, 2015, Pete Docter, Pixar Animation Studios) utilizado como modelo de estudio en el grado de Psicología (Pedrosa, 2016; Hermoza y Terrones, 2022).

3.2. El porqué de la animación en el aula

Como vemos, la animación no ha sido indiferente en la educación. El cine en general se ha utilizado como técnica y proceso para desarrollar temas, en muchas ocasiones, bastantes complejos y desligados al ámbito artístico.

La animación permite mostrar, explicar y simular situaciones difíciles que se desean desarrollar y que a veces serían muy complicadas de trasladar con imágenes reales:

Es lo que ocurría, por ejemplo, con la clásica serie “Érase una vez... la vida” (Albert Barillé, *Studio Prodicis*, Francia, 1987), donde se nos mostraba el interior del cuerpo humano y su funcionamiento. Una serie que combinaba perfectamente entretenimiento y formación, adaptando al público infantil temas propios de la biología y la anatomía humana (Villanueva y Pelegrín, 2018).

Así mismo, por sus posibilidades estéticas y visuales, la técnica de animación también se hace más cercana y visualmente más atractiva, lo que la convierte en una herramienta eficaz para poder dar a conocer cualquier tipo de materia. Sin embargo, a pesar de ser una técnica que, en su ejecución inicial es bastante sencilla, pues únicamente requiere de lápiz y papeles para crear de manera secuencial un movimiento, como podría ser un pequeño *flipbook*, no es habitual encontrar prácticas de animación como actividad de expresión artística en las aulas de niveles de Secundaria o Educación Superior.

4. Metodología

Por todo lo anteriormente comentado, para poder hacer una valoración del estado inicial del alumnado y del profesorado, de varios centros de la provincia de Jaén, en cuanto a los conocimientos relacionados con la animación y los estudios superiores en Arte, se realizó una encuesta en línea, durante los meses de febrero y marzo de 2021, con una serie de preguntas estructuradas según el tema a tratar (A, B, C y D) y de configuración más o menos similares a ambos grupos, lo que permitiría, al finalizar la misma, una comparación más

homogénea de los datos recopilados.

Las respuestas de los alumnos, pertenecientes a diferentes centros, tanto públicos como concertados, de la provincia de Jaén (Colegio Cristo Rey, Colegio Maristas, Escuela de Artes José Nogué, IES El Valle, IES Auringis e IES Jabalcuz) corresponden a aquellos que accedieron de forma voluntaria a rellenar el cuestionario tras el envío del mismo. A pesar de la variedad de centros (dos centros concertados, tres institutos públicos y una escuela de Artes), el total de respuestas recibidas únicamente llegaron a 67, de las cuales: 45 correspondían a estudiantes de ESO, 12 de Bachillerato y 10 de FP.

Así mismo, en relación al profesorado en activo y futuro profesorado, señalar que las respuestas recopiladas, un total de 59, pertenecen a: 17 estudiantes de Magisterio (inscritos al Grado de Infantil y Primaria de la Universidad de Jaén), 28 del Máster de Profesorado de la Universidad de Jaén y 14 profesores/as en activo de los centros de Secundaria y FP, mencionados anteriormente.

4.1. Cuestiones planteadas al grupo de estudiantes

A. Información básica sobre los encuestados:

1. Edad: marcación de una sola elección según rango de edades 10-14, 15 – 16, 17 – 18, 19 – 20, +20.
2. Provincia donde se realizan los estudios: caja de descripción para indicar la provincia donde estudian, sirve de descarte, pues sólo se contabilizarán los resultados de Jaén.
3. Nivel de estudios: a elegir una opción entre Educación Secundaria, Bachillerato, FP Básico, FP Medio y FP Superior.
4. ¿Qué especialidad estudias o quieres estudiar?: caja de descripción para indicar su rama de estudio.
5. ¿Está relacionada la especialidad con Artes?: A elegir entre *Sí/ No*.

B. Apartado concreto sobre el mundo de las Artes y sus estudios:

1. ¿Conoces estudios superiores en Artes?: caja de descripción para indicar lo que estudios conocen.
2. ¿Sabes qué se estudia en los estudios superiores en Artes (grado, ciclo)?: caja de descripción para indicar lo que conocen sobre las Artes.
3. ¿Sabes qué salidas profesionales y laborales tienen los grados y el FP de Artes?: A elegir entre *Sí/ No*.
4. Salidas profesionales y laborales: caja de descripción para indicar los trabajos que conocen.
5. ¿Te han informado anteriormente sobre los estudios de Artes?: A elegir entre *Sí/ No*.
6. ¿Quién te ha informado?: A elegir entre *profesorado, progenitores, profesionales del sector, tú mismo has buscado en internet, otro*.

7. ¿Crees que el bachillerato de Artes, el grado de Bellas Artes o similares, el Ciclo Superior de Animación o similares, son sencillos y no requieren mucho esfuerzo?: A elegir entre *Sí/ No*. Esta pregunta busca encontrar a los alumnos que se basan en estereotipos o tienen influencia de los mismos.
8. ¿Crees que en estos estudios solo son escogidos por aquellos que no quieren estudiar?: A elegir entre *Sí/ No*. Esta pregunta busca encontrar a los alumnos que se basan en estereotipos o tienen influencia de los mismos.
9. ¿Crees que estarías apoyado por tus padres y profesorado si decidieras hacer unos estudios de Artes?: A elegir entre *Sí/ No*.

C. Apartado concreto de Animación y Cine:

1. ¿Te interesa el cine?: A elegir entre *Sí/ No*.
2. ¿Te interesa el cine de animación?: A elegir entre *Sí/ No*.
3. ¿Cuál es tu película favorita de animación?: caja de descripción para que pueda elaborar su respuesta.
4. ¿Crees que la animación (dibujos animados) es sólo para un público infantil?: caja de descripción para que pueda elaborar su respuesta.
5. ¿Te gustaría trabajar en cine? (No como actor ni director): A elegir entre *Sí/ No*.
6. ¿Te gustaría trabajar en cine de animación?: A elegir entre *Sí/ No*.
7. ¿Conoces técnicas de animación?: caja de descripción para indicar lo que conocen sobre técnicas (*2D/ 3D/ StopMotion, etc*).
8. ¿Conoces cómo se realiza una película de animación?: A elegir entre *Sí/ No*.
9. Describe brevemente lo que conoces sobre cómo se realiza una animación: caja de descripción para indicar lo que conocen sobre el tema concreto.
10. ¿En qué sector te gustaría trabajar en animación?: A elegir entre *Producción, Guion, Storyboard, Concept Artist (Diseño de personajes/ escenarios), Modelador 3D (Personajes/ Escenarios), Surfacing (Texturizador 3D), Animador 2D/ 3D, VFX Artist (Efectos Especiales), Editor de vídeo*.
11. ¿Te planteas seguir formándote para especializarte?: A elegir entre *Sí/ No*.
12. ¿Has investigado sobre cómo llegar a trabajar en cine? A elegir entre *Sí/ No*.
13. ¿Cómo has investigado? ¿Qué más te gustaría saber que tienes dudas o no has logrado hallar respuestas?: caja de descripción para que puedan escribir cómo han investigado.
14. ¿Conoces estudios de animación? A elegir entre *Sí/ No*.

15. ¿Qué estudios conoces? ¿Cuáles son tus favoritos? ¿Con cuáles te gustaría trabajar?: caja de descripción para que puedan elaborar sobre sus estudios favoritos o aquellos que conocen.
16. ¿Crees que para poder trabajar en cine de animación profesional hay que salir y vivir en el extranjero, como Estados Unidos, Reino Unido o Francia?: A elegir entre *Sí/ No*.
17. ¿Crees que en España se puede vivir de Animación?: A elegir entre *Sí/ No*.
18. ¿Estarías dispuesto a marcharte?: A elegir entre *Sí/ No*.

D. Apartado Final:

1. Después de esta encuesta, ¿te gustaría saber más del mundo laboral de cine?: A elegir entre *Sí/ No*.
2. ¿Te plantearías cambiar de rama de estudios?: A elegir entre *Sí/ No*.
3. ¿Estudiarías cine de animación si obtuvieras/ hubieses obtenido más información a la hora de elegir especialidad?: A elegir entre *Sí/ No*.

4.2. Cuestiones planteadas al grupo de profesorado

A. Información básica sobre los encuestados:

1. Edad: marcación de una sola elección según rango de edades 18 - 24, 25 - 30, 30 - 40, +40.
2. Provincia donde se imparte clase: caja de descripción para indicar la provincia donde estudian, sirve de descarte, pues sólo se contabilizarán los resultados de Jaén.
3. Nivel de estudios a los que se imparte: a elegir una opción entre Educación Secundaria, Bachillerato, FP Básico, FP Medio y FP Superior.
4. ¿Qué especialidad imparte?: caja de descripción para indicar su rama.
5. ¿Está relacionada la especialidad con Artes?: A elegir entre *Sí/ No*.

B. Apartado concreto sobre el mundo de las Artes y sus estudios:

1. ¿Conoces estudios superiores en Artes?: A elegir entre *Sí/ No*.
2. ¿Sabes qué salidas profesionales y laborales tienen los grados y el FP de Artes?: A elegir entre *Sí/ No*.
3. Salidas profesionales y laborales: caja de descripción para indicar los trabajos que conocen.
4. ¿Crees que en estos estudios solo son escogidos por aquellos que no quieren estudiar?: A elegir entre *Sí/ No*. Esta pregunta busca encontrar a los alumnos que se basan en estereotipos o tienen influencia de los mismos.

5. ¿Apoyarías a un alumno a estudiar Artes, aunque vaya en contra de los deseos de sus padres, pero es el sueño del alumno?: A elegir entre *Sí/ No*.

C. Apartado concreto de Animación y Cine:

1. ¿Te interesa el cine de animación?: A elegir entre *Sí/ No*.
2. ¿Cuál es tu película favorita de animación?: caja de descripción para que pueda elaborar su respuesta.
3. ¿Crees que la animación (dibujos animados) está destinada únicamente a un público infantil?: caja de descripción para que pueda elaborar su respuesta.
4. ¿Has trabajado en cine/ cine de animación?: A elegir entre *Sí/ No*.
5. ¿Conoces técnicas de animación?: caja de descripción para indicar lo que conocen sobre técnicas (*2D/ 3D/ StopMotion, etc.*).
6. ¿Conoces cómo se realiza una película de animación?: A elegir entre *Sí/ No*.
7. Indica qué sectores conoces del cine de animación: A elegir entre *Producción, Guion, Storyboard, Concept Artist (Diseño de personajes/ escenarios), Modelador 3D (Personajes/ Escenarios), Surfacing (Texturizador 3D), Animador 2D/ 3D, VFX Artist (Efectos Especiales), Editor de vídeo*.
8. ¿Te planteas seguir formándote para especializarte? ¿Quieres hacer cursos de CEFIRE sobre animación? (Cursos de Formación del Profesorado): A elegir entre *Sí/ No*.
9. ¿Has investigado sobre cómo se llega a trabajar en cine? A elegir entre *Sí/ No*.
10. ¿Sabrías dar una clase sobre animación?: A elegir entre *Sí/ No*.
11. ¿Qué estudios de animación conoces? ¿Cuáles son tus favoritos? ¿Con cuáles te gustaría trabajar?: caja de descripción para que puedan elaborar sobre sus estudios favoritos o aquellos que conocen.
12. ¿Crees que para poder trabajar en cine de animación profesional hay que dejar España y vivir en el extranjero, como Estados Unidos, Reino Unido o Francia?: A elegir entre *Sí/ No*.
13. ¿Crees que en España se puede vivir de Animación?: A elegir entre *Sí/ No*.

D. Apartado Final:

1. Después de esta encuesta, ¿te gustaría saber más del mundo laboral de cine?: A elegir entre *Sí/ No*.
2. ¿Impartirías cine de animación si obtuvieras/ hubieses obtenido más información a la hora de elegir especialidad?: A elegir entre *Sí/ No*.
3. ¿Crees que la animación puede aplicarse en Plan de Acción Tutorial?: A elegir entre *Sí/ No*.

4. ¿Crees que a animación es un medio interesante para proyectos transversales?: A elegir entre *Sí/No/Tal vez*.

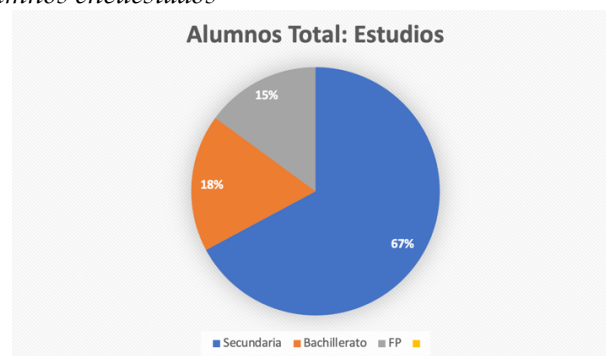
5. Resultados

5.1. Valoración general de las respuestas dadas por el grupo de alumnos de Educación Secundaria

Los resultados de la encuesta resultan en un muestreo total de 67 estudiantes, de los cuales sólo se contabilizarán para Educación Secundaria 45 alumnos.

Figura 1.

Muestreo del total de alumnos encuestados



Fuente: Elaboración propia (2024).

Tras la realización del cuestionario y el análisis general de las respuestas obtenidas, a continuación, se destacan los resultados más relevantes:

Se ha podido observar que un 85% de los estudiantes desconocen qué se hace concretamente en los estudios de Artes y globalmente de todos los encuestados, sólo un 12% han sido informados de que existen varios tipos de estudios de Artes, siendo éstos mayormente dados por el propio profesorado. Lamentablemente, sólo un 10% de los encuestados en Secundaria creen que serían apoyados por sus padres en continuar formándose por la vía artística.

Un 76% de los alumnos de Educación Secundaria les gustaría trabajar en cine, pero sólo un 46% lo haría en cine de animación, a pesar de que una gran parte desconocen las profesiones ligadas al sector y el proceso de creación de una película de animación. Lo cual no deja de sorprender el gran número de estudiantes que escogieron “Modelador 3D”, “Animador” y “Efectos especiales” como sector de cine. Todo el estudiantado encuestado cree que el cine de animación está enfocado principalmente al ámbito infantil.

El número de estudiantes que aceptarían trasladarse de España para trabajar en cine de animación en el extranjero sólo correspondería a un 6% de los encuestados, lo que contrasta con la respuesta negativa de que en España se puede vivir del cine de animación, que roza el 90%. Sin embargo, muchos de los alumnos sí se plantearían estudiar cine si tuvieran más información.

5.2. Valoración general de las respuestas dadas por el grupo de alumnos de Bachillerato y Formación Profesional

Del total de 67 alumnos encuestados, en este apartado, sólo se contabilizarán 12 estudiantes para Bachillerato y 10 para Formación Profesional. De todos estos estudiantes, sólo 9 creen que serían/han sido apoyados por sus padres para continuar sus estudios en artes.

De los 12 estudiantes de Bachillerato de la muestra: 6 cursan una rama de Ciencias (con mayor número de tecnología, 4, que de ciencias de la salud), 2 estudia Humanidades, 1 Ciencias Sociales, 1 Música y sólo 2 se encuentran estudiando el Bachillerato de Artes.

En cuanto a Formación Profesional: 4 estudian el Grado Superior de Animación, 2 estudian el Grado de Ilustración, 3 cursan Diseño gráfico y un solo alumno está formándose en la especialidad de Fotografía.

Mientras, en Bachillerato sólo los estudiantes que se encuentran estudiando el Bachillerato de Artes, el que estudia música y dos de tecnología (un total de 5 alumnos) han sido informados sobre estudios de Artes, el resto no fueron asesorados o tienen conocimientos muy vagos sobre qué se realiza en esta rama. Los que fueron informados señalan que principalmente lo hicieron a través de Internet por cuenta propia, sólo uno de ellos tuvo noción a través del profesorado.

Contrasta esta información con Formación Profesional, donde éstos fueron casi siempre informados por profesionales y de forma autodidacta, siendo solo 3 alumnos del Grado Superior de Animación los que obtuvieron la información desde el propio centro educativo.

Comparando resultados, el alumnado de Bachillerato marcaron más profesiones del sector de "Modelado 3D" y "Efectos Especiales". Serán los estudiantes de Formación Profesional los que optarían por labores más tradicionales como "Storyboard", "Concept Artist" y "Animación". Ninguno de los encuestados optó por producción, siendo en minoría los de Bachillerato los que eligen seguir formándose con posterioridad. Salvo los del Ciclo Superior de Animación, ningún otro estudiante contestó conocer otros estudios de animación más allá de "Disney", "Pixar" y "Dreamworks".

En confrontación con Secundaria, sólo 1 de todos los encuestados en este apartado no se marcharía de España. Los resultados con respecto a poder vivir del cine de animación en España tienden a la baja sobre el "sí". También hay un alto número de estudiantes que se formarían en cine si se les facilitara más información sobre ello.

5.3. Valoración general de las respuestas dadas por el grupo de profesorado

Seguidamente se realizó una encuesta con las mismas preguntas para diferentes grupos de personas que ejercen o se han formado como futuros profesorado, tanto de diversas ramas, como es el caso de Magisterio, como aquellos que ya trabajan o que van a ejercer en las ramas artísticas más específicas.

5.3.1. Profesorado en activo

La muestra de personal activo denota que han respondido 14 docentes, 10 de ellos pertenecientes a las Artes. Sólo 5 de ellos son menores de 40 años.

Figura 2.

Muestreo de profesorado en activo pertenecientes a especialidades relacionadas con la rama de Artes



Fuente: Elaboración propia (2024).

Todo el profesorado ha contestado que sí conocen las salidas profesionales provenientes de los FP y grados relacionados con Artes. El 10% considera que suelen ser formaciones destinadas a personas que no quiere invertir más tiempo en estudiar, mientras que el porcentaje aumenta hasta el 40% que no apoyarían al alumno en estudiar Artes si ven que pueden hacer otra especialidad.

De la muestra, solo uno de ellos ha trabajado en algo relacionado con el cine, y un 90% cree que la animación está destinada principalmente al ámbito infantil. Solo el profesorado de Arte ha contestado afirmativamente sobre conocer el proceso de creación de una película. La respuesta sobre ¿qué sector conocen del mundo del cine?, se ajusta más o menos a su especialidad y, por ejemplo, una profesora de “Lengua Castellana” ha indicado “guion”. Asimismo, solo el profesorado de Artes está interesado en investigar sobre cine y sabría dar una clase de animación.

Sobre el tópico de marchar de España para poder trabajar en el cine de animación, sólo 3 consideran que no es necesario ir al extranjero y de ellos, sólo 1 cree que se puede vivir de la animación en nuestro país.

5.3.2. Futuro profesorado (estudiantes del Máster de Profesorado)

El muestreo de futuros docentes procedentes del Máster de Profesorado (pertenecientes al curso 2020-2021), de la Universidad de Jaén, indica que 16 de los mismos son de Artes y 12 de otras especialidades. De todos ellos, sólo 2 están por encima de los 40 años, siendo la media el rango de 25–30 años.

Figura 3.

Muestreo de futuros docentes (Máster de Profesorado) relacionados con la especialidad de Artes



Fuente: Elaboración propia (2024).

Del futuro profesorado, 30% admite no saber sobre estudios superiores de Artes y de sus salidas laborales. Solo uno de ellos piensa que sí son estudios para personas que no quieren invertir más tiempo en estudiar, pero todos los encuestados apoyarían al alumnado en su decisión.

Tres de los encuestados en este grupo han trabajado en la industria de cine o de video. Los sectores más conocidos entre estos estudiantes de Máster son Animación 2D/3D, editor de vídeo, guionista y artista de storyboard y existe igualdad en el deseo de continuar especializándose tras finalizar el Máster.

El 75% de ellos no han investigado sobre cómo trabajar en cine, ni tampoco sabrían dar una clase de animación. La mayoría piensa que no hay que salir fuera de España para trabajar en este medio, pero hay cierta igualdad a la hora de pronunciarse si es posible vivir o no de ello en este país.

5.3.3. Futuro profesorado (estudiantes de Magisterio)

Se realizó la encuesta también a futuros docentes pertenecientes al grado de Magisterio de la Universidad de Jaén, tanto de Infantil como de Primaria. El muestreo se reduce a 17 futuros docentes, de los cuales, el 95% no conoce los estudios superiores en Artes, a pesar de que muchos tengan una especialidad relacionada con ella, ni conocen qué salidas profesionales y laborales tienen los grados y FP de Artes.

Figura 4.

Muestreo de futuros profesores (Estudiantes de Magisterio) encuestados en relación a sus conocimientos sobre la formación y salidas profesionales relacionadas con los estudios Superiores en Artes.



Fuente: Elaboración propia (2024).

Todos ellos apoyarían a un alumno que quiera estudiar Artes y aunque muestran interés por la animación, desconocen cómo se realiza una película en esta técnica. Entre estos futuros docentes, abundan los que conocen o han oído hablar de las profesiones de producción, guion, storyboard, modelador, artista de efectos especiales y edición de video.

Sólo un 70% cree que en España se puede vivir de la animación y un 30% piensa que, para poder trabajar en este tipo de cine de manera profesional, hay que dejar España y mudarse al extranjero. Sólo 3 de ellos se plantean seguir formándose para especializarse sobre animación en cursos de Formación de Profesorado, a pesar de que a la mayoría les gustaría impartir cine de animación si hubiesen tenido algún tipo de información al respecto.

Señalar también que el 20% cree que el cine de animación está enfocado principalmente al público infantil.

6. Discusión

Si bien hay que señalar el limitado tamaño de la muestra en el estudio realizado, y que puede sugerir una interpretación poco precisa de los resultados obtenidos, la encuesta refleja claramente una preocupante falta de conocimiento y apoyo hacia los estudios y carreras artísticas, especialmente en el ámbito del cine de animación, entre estudiantes de Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y futuros docentes. Esta tendencia pone de manifiesto varias implicaciones teóricas y prácticas que deben ser analizadas.

La mayoría de los estudiantes de Secundaria desconocen las opciones de estudios en Artes (85%), y solo un 12% ha sido informado sobre la diversidad de estos estudios, principalmente por sus profesores. Este resultado podría sugerir que la orientación académica en estas etapas es insuficiente, coincidiendo con estudios previos que destacan la necesidad de un proceso de orientación más estructurado, amplio y que potencie el autoconocimiento (Cupani y Pérez, 2006). También cabe resaltar la falta de apoyo recibido por parte de los padres (solo un 10% del estudiantado se siente apoyado para realizar una carrera artística), así como el desafío adicional ligado a percepciones sociales sobre la viabilidad económica y el coste de las carreras artísticas respecto a otras disciplinas (Aguirre, 2003).

En Bachillerato y Formación Profesional los resultados son similares, pero presentan algunas diferencias significativas. El alumnado de Bachillerato muestra una mayor inclinación hacia

profesiones más técnicas, como “Modelado 3D” y “Efectos Especiales”, mientras que los de Formación Profesional prefieren roles más tradicionales, como “Storyboard” y “Concept Artist”. Este patrón podría estar relacionado con el tipo de información y formación recibida: los estudiantes de Formación Profesional tienden a ser informados por profesionales y de forma autodidacta, mientras que los de Bachillerato lo hacen principalmente a través de Internet.

Así mismo, la percepción de que la animación está enfocada principalmente al ámbito infantil (creencia compartida por el 90% del profesorado y la mayoría de los estudiantes encuestados) es un estereotipo que podría estar restringiendo el interés y la exploración de este campo como una opción de carrera viable y diversa. Estudios recientes han mostrado que la animación actual abarca una amplia gama de géneros y público, propiciando que la industria adapte sus productos acordes a las demandas colectivas de la sociedad (Roca y Ruiz, 2022), lo que sugiere la necesidad de actualizar y ampliar la percepción de los posibles caminos profesionales en este sector.

7. Conclusiones

El propósito principal de este estudio ha sido evaluar el nivel de conocimiento sobre las enseñanzas superiores artísticas, especialmente en el ámbito del cine de animación, entre un grupo de alumnado y profesorado tanto en formación como en ejercicio. Se buscaba también conocer si los estudiantes encuestados poseen una orientación sólida en este campo o si, por el contrario, es preciso informar sobre este tipo de enseñanzas, enfocadas al ámbito cinematográfico, y sus posibilidades.

A pesar del reducido número de encuestados, los resultados ya exponen que, si bien el alumnado manifiesta un fuerte interés en aprender sobre el cine de animación y sus posibilidades laborales, el profesorado suele carecer, en su mayoría, de conocimientos sobre este tema. Esto sugiere una brecha significativa en la información proporcionada al estudiantado, especialmente en los niveles de Educación Secundaria, donde se toman decisiones cruciales sobre el futuro académico y profesional de los estudiantes.

La falta de conocimiento sobre la animación u otras materias artísticas en los centros educativos, puede estar contribuyendo a que la gran mayoría del alumnado no elijan las Artes como opción educativa, debido a la percepción errónea de que no ofrecen oportunidades laborales viables. Además, es preocupante que, como se ha recogido en algunas respuestas, los estudiantes no crean en la posibilidad de trabajar y prosperar en el campo del cine de animación en España, lo que refleja una falta de conciencia sobre las oportunidades existentes en el ámbito nacional.

La valoración de estas respuestas, subrayan la necesidad de promover una mayor información y orientación sobre las enseñanzas superiores artísticas y, en concreto, las oportunidades en el campo del cine de animación, tanto para el alumnado como para el profesorado. La implementación de programas de orientación académica que incluyan la participación de profesionales del sector y la incorporación de módulos informativos sobre carreras artísticas en los currículos de Secundaria y Bachillerato podrían ser pasos efectivos hacia la reducción de esta brecha informativa.

Además, es fundamental que se fomente la formación continua del profesorado en temas relacionados con las Artes y el cine de animación. Esto podría lograrse mediante la oferta de cursos especializados, talleres y seminarios que aborden las últimas tendencias y oportunidades en estos campos. La colaboración entre instituciones educativas y la industria

de la animación también podría proporcionar a los estudiantes experiencias prácticas y una comprensión más profunda del sector, lo que podría motivarlos a considerar seriamente una carrera en este campo.

Para futuras investigaciones, se buscará ampliar el alcance del estudio a diferentes regiones y contextos educativos, aumentando el tamaño de la muestra y utilizando métodos mixtos que incluyan tanto encuestas como entrevistas en profundidad. Esto permitiría obtener una visión más completa y matizada de las percepciones y conocimientos sobre las carreras artísticas entre estudiantes y profesores.

8. Referencias

- Aguirre, M. (6 de octubre de 2003). Los gastos en Bellas Artes son el doble que en Magisterio. *El País*. https://elpais.com/diario/2003/10/06/educacion/1065391203_850215.html
- Alonso, M. L. y Pereira, M. C. (2000). El cine como medio-recurso para la educación en valores: un enfoque teórico y tecnológico. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 5, 127-148. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2714424>
- Cortina, M. C. (2010). *El cine como recurso didáctico de educación para la muerte: implicaciones formativas para el profesorado* [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Madrid]. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/4487>
- Cupani, M. y Pérez, E. R. (2006). Metas de elección de carrera: contribución de los intereses vocacionales, la autoeficacia y los rasgos de personalidad. *Interdisciplinaria*, 23(1), 81-100. <https://acortar.link/j2rjLo>
- Hermoza, J. S. y Terrones Saucedo, D. (2022). *Análisis de la psicología del color en la narrativa audiovisual de la película Inside Out del estudio Pixar* [Tesis de Licenciatura]. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/113263>
- Horno, A. (2012). Educación, creatividad y motivación: la animación como metodología didáctica. En P. Membiela, N. Casado y M.I. Cabreiros (coords.), *La formación y las nuevas tecnologías en la docencia universitaria* (pp. 135-140). Educación Editora.
- Horno, A. y Garrido, J. D. (2018). Acercándonos al dibujo a través de un proyecto audiovisual/Approaching the drawing through an audiovisual project. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 46, 117-125. <https://doi.org/10.15198/seeci.2018.46.117-125>
- Horno, A. y Pertíñez, J. (2011). *Animation in the lecture room*. En INTED2011 Proceedings, pp. 4700-4706. IATED. <https://library.iated.org/view/HORNO2011ANI>
- Llorent, V. J. y Marín, V. (2014). La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación Infantil. Una propuesta teórica. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 12(1), 73-82. <https://doi.org/10.15366/reice2014.12.1.005>
- Mérida, R. y Heras, T. (2021). Análisis de género del cine de animación infantil como recurso para una escuela coeducativa. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 62, 183-208. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.86062>

- Paladino, D. (2006). Qué hacemos con el cine en el aula. En Dussel y Gutierrez (Eds.), *Educación la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen* (pp. 135-144). Manantial Buenos Aires.
- Pedrosa, L. P. (2016). Estudio de las emociones en los personajes animados de Inside Out. *Revista Mediterránea de Comunicación: Mediterranean Journal of Communication*, 7(1), 31-45. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.1.2>
- Peñalver, T. (2015). El cine como recurso didáctico: una propuesta de programación didáctica. *Edetania, estudios y propuesta socioeducativos*, 47, 221-232. <https://revistas.ucv.es/edetania/index.php/Edetania/article/view/74/66>
- Porcuna, M. (2018). *Las series animadas televisivas y el dibujo como recurso didáctico en la búsqueda de valores* [Trabajo final de grado]. Universidad de Jaén. <https://hdl.handle.net/10953.1/8198>
- Ramón, F., Cabedo, V., Casar, M., Giménez, V. y Oltra, J. (2016). *Utilización de las series de animación como recurso didáctico en la elaboración de casos. Análisis de una experiencia en la innovación docente en la Universitat Politècnica de València*. En In-Red 2016. II Congreso nacional de innovación educativa y docencia en red. Editorial Universitat Politècnica de València. <http://dx.doi.org/10.4995/>
- Roca, D. y Ruiz, A. (2022). ¿Purplewashing o feminismo? Un cambio de paradigma en la industria de la animación. *Con A de animación*, 15, 62-81. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17893>
- Villanueva, M. C., y Pelegrín, J. (2018). *Los dibujos animados como recurso didáctico en Educación Infantil* [Trabajo Final de Grado]. Universidad de Zaragoza. <https://zagan.unizar.es/record/77962>

CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de los/as autores/as:

Conceptualización: Horno López, Antonio y Huijbregts Jaén, Lydia **Validación:** Horno López, Antonio **Análisis formal:** Huijbregts Jaén, Lydia **Curación de datos:** Huijbregts Jaén, Lydia; **Redacción-Preparación del borrador original:** Huijbregts Jaén, Lydia **Redacción-Revisión y Edición:** Horno López, Antonio **Visualización:** Horno López, Antonio y Huijbregts Jaén, Lydia. **Supervisión:** Horno López, Antonio **Todos los/as autores/as han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Horno López, Antonio y Huijbregts Jaén, Lydia.

Financiación: Esta investigación no recibió financiamiento externo.

AUTOR/ES:**Antonio Horno López**

Universidad de Jaén, España.

Antonio Horno López (Torredonjimeno, 1984) estudió Bellas Artes en la Universidad de Granada y obtuvo su doctorado en Dibujo en 2014, con un enfoque en la animación japonesa y por el que recibió el premio extraordinario de doctorado de la Universidad de Granada. Es autor de los libros *Los orígenes del cine de animación japonés* (Godel, 2015) y *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla* (Diábolo, 2017). Actualmente es profesor Titular de Universidad y coordinador del área de Dibujo de la Universidad de Jaén.

ahorno@ujaen.es**Índice H: 8****Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0002-5397-0516>**Google Scholar:** <https://scholar.google.es/citations?user=QvBtapwAAAAJ&hl=es>**ResearchGate:** <https://www.researchgate.net/profile/Antonio-Horno-Lopez>**Academia.edu:** <https://jaen.academia.edu/AntonioHornoL%C3%B3pez>**Lydia Huijbregts Jaén**

Universidad de Jaén, España.

Lydia Huijbregts Jaén (Jaén, 1993), estudió Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia, ampliando sus estudios en el Máster de Concept, Dirección Artística y Animación 2D, formándose en proyectos de animación. Actualmente trabaja de Coordinadora de Producción en el estudio *Skydance Animation*, realizando largometrajes, al mismo tiempo que realiza un doctorado en Patrimonio por la Universidad de Jaén.

lhj00002@red.ujaen.es**ResearchGate:** <https://acortar.link/vybLjM>