

Fecha: 18-08-2025
 Medio: Publimetro
 Supl. : Publimetro
 Tipo: Noticia general
 Título: **Buscando el aspecto positivo**

Pág. : 4
 Cm2: 181,8
 VPE: \$ 1.158.369

Tiraje: 84.334
 Lectoría: 382.227
 Favorabilidad: ☐ No Definida

XXXXXX

Buscando el aspecto positivo

Valerio Fuenzalida, académico de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Católica, con estudios especializados en televisión pública, educación y neurociencia, sostiene que no todo uso de pantallas debe ver visto como algo negativo. Según el profesor, muchos de los programas de TV dirigidos al segmento infantil entregan contenidos que pueden fortalecer los aprendizajes y sus vínculos con la sociedad. “Desde 2005 me he dedicado a trabajar en el visionado de los programas infantiles, y descubrí en esas producciones la presencia de elementos educativos que no están relacionados con el aula escolar, sino que

tienen mucho más que ver con elementos de la neurociencia”, afirma. Fuenzalida añade que “dichos aspectos apuntan a aprendizajes socioemocionales, la autoestima, la autovaloración y la resiliencia para enfrentar los problemas y los obstáculos de la vida. Ejemplos son espacios como “Las Pistas de Blue” y “Bob Esponja”. El académico manifiesta que en el área de las orientaciones que entrega el Ministerio de Educación, lo socioemocional sólo es mencionado para la educación parvularia, y que después ese campo desaparece: “Ahí la televisión tiene un espacio que es muy interesante



/ PEXELS

para trabajar. La ficción narrativa en cuentos orales en espacios televisivos es un aporte a lo lúdico, pues esto no se resume sólo al juego con las manos o en la construcción de objetos”. Para Fuenzalida, “el Consejo Nacional de Televisión, con sus fondos para la producción, debería impulsar

la generación de programas infantiles y la creación de un repositorio para que los programas pudieran ser descargados y exhibidos en el aula escolar para los cursos de primero, segundo y tercero básicos. A esa edad, los niños todavía tienen una afición muy grande por lo lúdico en las pantallas”.