

**INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE
MONTERREY**

UNIVERSIDAD VIRTUAL



**MANIFESTACIONES DE APROPIACIÓN DE CONTENIDOS
TELEVISIVOS DE LAS SERIES “DRAGON BALL Y POKÉMON” EN
LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS DEL 2º “D” DEL JARDÍN DE NIÑOS
“IGNACIO RAMÍREZ”**

**TESIS PRESENTADA
COMO REQUISITO PARA OBTENER EL TÍTULO DE MAESTRO
EN EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN COMUNICACIÓN**

**AUTOR: LIC. EN EDUCACIÓN EVA NAJERA VILLEGAS
ASESOR: MECC. ELSA PATRICIA GARCÍA NUÑEZ DE CÁCERES**

TOLUCA, MEX.

MAYO 2001

**MANIFESTACIONES DE APROPIACIÓN DE CONTENIDOS TELEVISIVOS DE LAS
SERIES “DRAGON BALL Y POKÉMON” EN LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS DEL 2º
“D” DEL JARDÍN DE NIÑOS “IGNACIO RAMÍREZ”**

**Tesis presentada
Por
EVA NÁJERA VILLEGAS**

**Ante la Universidad Virtual del
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey
Como requisito parcial para optar
Al título de**

**MAESTRO EN EDUCACIÓN,
ESPECIALIDAD EN COMUNICACIÓN**

Mayo 2001

RESUMEN

MANIFESTACIONES DE APROPIACIÓN DE CONTENIDOS TELEVISIVOS DE LAS SERIES “DRAGON BALL Y POKÉMON” EN LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS DEL 2º “D” DEL JARDÍN DE NIÑOS “IGNACIO RAMÍREZ”

MAYO 2001

EVA NÁJERA VILLEGAS

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

ESCUELA NORMAL DE CAPULHUAC

DIRIGIDA POR LA MAESTRA ELSA PATRICIA GARCÍA NUÑEZ DE CÁCERES

En la actualidad nuestra cultura está identificada con la información y la imagen, que se representa simbólicamente por la televisión, “que comparada con otros medios de comunicación masiva (prensa, cine, radio, Internet) ha tenido mayor impacto en la sociedad” (Pérez, 1996, p. 37) y es empleada como un medio de entretenimiento o de información.

El problema que se aborda en el presente trabajo se originó porque los padres de familia de los niños de 2º. “D” del Jardín de Niños “Ignacio Ramírez” se percataron de que sus hijos eran muy agresivos (violencia verbal y física) y culpaban a la profesora de esta situación, afirmaban que en la escuela aprendían esas conductas, porque en su casa no hablan con malas palabras ni los maltratan. Por ese motivo se empezó a observar a los pequeños y a platicar con ellos sobre sus gustos televisivos.

Para iniciar el estudio de manera formal se consultaron algunas teorías que han analizado la función de la televisión y su impacto en los espectadores, y se seleccionó una teoría para sustentar el estudio (Análisis integral de la recepción), también se eligieron los instrumentos metodológicos (análisis de contenido, entrevistas a alumnos y padres de familia y observaciones), ésta es una investigación transversal y de corte descriptivo, cuyo objetivo es verificar si los niños del 2º. “D” del Jardín de Niños “Ignacio Ramírez” manifiestan la apropiación de los contenidos de las caricaturas Dragon Ball y Pokémon durante sus juegos.

Finalmente se plantean algunas conclusiones y sugerencias para que padres de familia y profesores trabajen de manera colaborativa para utilizar la televisión comercial de manera didáctica. También se hacen sugerencias al sector gubernamental, ya que es importante que exista un control riguroso sobre los contenidos de los programas que son transmitidos por la televisión diariamente y en especial los que se difunden en horarios dedicados a los niños.

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Página
AGRADECIMIENTOS	ii
RESUMEN	iii
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	viii
CAPÍTULO 1	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1. 1 Definición del problema	2
1. 2 Objetivos	4
1. 3 Justificación del estudio	4
1. 4 Limitaciones y Delimitaciones	5
1. 5 Ubicación del estudio	6
1. 6 Estudios análogos	7
1. 7 Teoría con la que se sustentará la investigación	9
1. 8 Estrategia Metodológica	9
1. 9 Pregunta de investigación	10
1.10 Clarificación de conceptos	10
CAPÍTULO 2	
MARCO TEÓRICO	
2.1 Enfoque tradicional	13
2.2 Enfoques críticos	13
2.3 Propuestas de educación para la recepción	18
2.4 Relación niños – televisión	20
2.5 Relación niños – televisión – juegos	22
CAPÍTULO 3	
DISEÑO METODOLÓGICO	
3.1 Universo de trabajo	25
3.2 Técnicas de investigación	26
3.2.1 Análisis de contenido	26

3.2.2 Observación	28
3.2.3 Entrevista	28
3.3 Triangulación	29
CAPÍTULO 4	
ANÁLISIS DE DATOS	
4.1 Análisis de contenido	32
4.1.1 Análisis de contenido de Dragon Ball	33
4.1.2 Análisis de contenido de la serie Pokémon	34
4.2 Interpretación de entrevistas a padres de familia	35
4.3 Análisis de entrevistas a niños	38
4.4 Análisis de la observación	44
CAPÍTULO 5	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1 Conclusiones	47
5.2 Recomendaciones	49
5.2.1 Recomendaciones a padres de familia	50
5.2.2 Recomendaciones para los docentes	52
5.2.3 Recomendaciones a organismos gubernamentales	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
ANEXOS	
Anexo 1 Formato de Análisis de Contenido	59
Anexo 2 Manual de codificación	60
Anexo 3 Gráfica de Dragon Ball	61
Anexo 4 Gráfica de Pokémon	62
Anexo 5 Guía de observación	63
Anexo 6 Guía de entrevista a padres de familia	64
Anexo 7 Guía de entrevista a niños	65

INDICE DE TABLAS

Página

TABLAS DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

Tabla 1. Acciones frecuentes en la serie Dragon Ball	33
Tabla 2. Frecuencia con la que se observaron actos violentos y valores morales en la serie Pokémon	34

TABLAS DE ENTREVISTAS A NIÑOS

Tabla 1. Frecuencia con la que los niños entrevistados ven televisión	38
Tabla 2. Frecuencia en que los niños prefieren ver televisión a ir a la escuela	39
Tabla 3. Probabilidad en que los padres vean la televisión con sus hijos	39
Tabla 4. Ocasiones que los niños ven atentos la televisión	40
Tabla 5. Preferencia de las caricaturas sobre otros programas	41
Tabla 6. Opinión sobre la bondad de los personajes de Dragon Ball y Pokémon	41
Tabla 7. Periodicidad en que los poderes de los héroes se emplean para ayudar a los demás	42
Tabla 8. Frecuencia en que los niños juegan con sus padres	43
Tabla 9. Frecuencia con que a los niños les gustaría ser héroes en la vida real	43
Tabla 10. Frecuencia en que los niños le gustaría combatir el mal	44

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la televisión constituye un elemento primordial en todos los hogares, por ser un medio que proporciona información, diversión y entretenimiento a un bajo costo, sin embargo, al analizar el contenido de algunos programas incluidas las caricaturas, se observa que ofrecen modelos simbólicos, que pueden jugar un papel fundamental en la conformación de la conducta y la modificación de valores en los niños, por lo tanto, se debe enseñar a los niños a observar la televisión de forma inteligente, es decir, se les debe enseñar a usarla racional y críticamente

El presente trabajo de investigación consta de 5 capítulos y de forma general se analiza de qué manera los niños del 2º “D” del Jardín de Niños “Ignacio Ramírez” manifiestan la apropiación de algunos contenido televisivos de las caricaturas Dragon Ball y Pokémon, durante sus juegos.

En el capítulo I, se define y se justifica el problema, se plantean objetivos, tomando en cuenta las limitaciones y delimitaciones. Además se hace una revisión de estudios análogos, se define la teoría que sustentará la investigación, se hace una descripción superficial de la metodología que será empleada durante el estudio, se plantea la pregunta inicial y se hace una clarificación de algunos conceptos empleados en el desarrollo de la investigación.

En el capítulo II, se hace una análisis más exhaustivo de los enfoques que han estudiado la televisión, sus efectos y la función de los televidentes. Dichos enfoques se ubican en dos grupos: tradicionales y críticos, éstos últimos hechos en Latinoamérica,

resaltando la propuesta de Guillermo Orozco Gómez (Análisis Integral de la recepción), por ser la que sustenta este trabajo y con base en esta teoría se analiza la relación de los niños con la televisión y con sus juegos.

En el capítulo III se define el tipo y corte de la investigación, también se hace referencia a las estrategias metodológicas empleadas en el desarrollo de la investigación. Se inicia con la descripción del universo de trabajo, también se definen las técnicas empleadas (análisis de contenido, observación, entrevistas a padres de familia y entrevistas a alumnos), cuya finalidad es: recabar información que permita valorar de qué manera los niños se apropian algunos contenidos de las series Dragon Ball y Pokémon y cómo manifiestan esa apropiación en sus juegos, finalmente se realiza la triangulación, la cual permitirá contrastar las técnicas empleadas y validar la investigación.

En el capítulo IV se realiza el análisis de datos con el propósito de identificar si realmente hay apropiación de contenidos de las series objeto de estudio en los juegos de los niños.

En el capítulo V se presentan las conclusiones a las que se llegaron al finalizar la investigación y se plantean sugerencias a padres de familia, maestros y sector gubernamental con la finalidad de que trabajen de manera conjunta para propiciar el uso racional y crítico de la televisión por parte de los niños.

CAPÍTULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Después de la década de los sesenta se empezó a generalizar el uso de la televisión en nuestro país y ha sido evidente la preocupación de los empresarios por alcanzar una cobertura nacional, probablemente desde que su uso se expandió es utilizada como fuente de entretenimiento, de información, o de compañía. Por ende, se ha convertido en un elemento muy importante del tiempo libre de la mayoría de los habitantes de nuestro país y los niños no son la excepción, “el tiempo que los niños mexicanos dedican a ver televisión varía según su edad, lugar de residencia y clase social, sin embargo oscila entre 3 y 6 horas diarias“(Orozco, 1996, p. 153).

El desarrollo infantil es un proceso complejo ya que desde antes del nacimiento ocurren infinidad de transformaciones que se producen a través de la relación del niño con su medio natural y social. Debido a que el juego es una forma de expresión a través de la cual los niños manifiestan sus deseos, necesidades, habilidades, destrezas, etc., y puede originarse a partir de lo que observan en su medio familiar o en los medios masivos de comunicación, es probable que al ingresar a preescolar (4 años) los pequeños hayan desarrollado su gusto televisivo, pues para ellos la televisión representa una forma de entretenimiento, y quizá prefieran las caricaturas sobre otros programas. Sin embargo, en éstas predomina la violencia, el autoritarismo y la ausencia de negociación para resolver el conflicto; lo anterior se deduce porque durante el recreo éstos son los referentes que los pequeños utilizan en sus juegos, ya que se identifican con los héroes de las caricaturas e imitan su lenguaje, ademanes y se apropian de su nombre, por este motivo es posible que los juegos tradicionales se hayan transformado.

En la actualidad dos de las caricaturas preferidas por los niños del 2º “D” del Jardín de niños “Ignacio Ramírez” son: Pokémon y Dragon Ball, series japonesas que lejos de reflejar un mundo idílico e intrascendente, plantean cuestiones de fondo, como la competitividad de la sociedad moderna, problemas generacionales y aborda con escaso pudor temas controvertidos, como el sexo o la violencia. Como menciona Vidal (1993): en Japón, a diferencia de lo que ocurre en México, los escritores cuidan mucho de pulir sus historias en función del público al que van destinadas y cada serie es objeto de estudios muy precisos, tanto para medir su potencial comercial como para determinar al público receptor. Además, estas caricaturas fueron concebidas para espectadores adolescentes y adultos, pero desafortunadamente en nuestro país se transmiten durante el horario de la programación infantil, por otra parte, los padres de familia pocas veces observan junto con sus hijos la televisión y como consecuencia ignoran el contenido de sus programas preferidos, sin embargo “la presencia de la televisión en los niños demanda tomarla en serio, pensando sobre ella y enseñando a los niños a consumirla de forma inteligente” (Aguaded,, 1999, p.51).

1. 1 Definición del problema

Debido a la situación económica, los padres de familia (ambos) de 22 niños del Segundo “D” del jardín de niños “Ignacio Ramírez” tienen necesidad de trabajar y por esta razón deben dejarlos al cuidado de otras personas y éstas con la finalidad de que no interrumpan sus labores domésticas y evitar que salgan a la calle a jugar encienden el televisor para que los niños se entretengan, además los padres de familia al llegar a casa quieren descansar o terminar las labores domésticas que las empleadas no terminaron, y

usan al televisor como un medio de entretenimiento, por lo que ésta se ha convertido en un elemento importante del tiempo libre de los pequeños.

De acuerdo a lo que mencionan García y Ramos (1998) desde que se generalizó el uso de la televisión en nuestro país, la mayor preocupación ha sido alcanzar una cobertura nacional, ya que las señales de televisión abierta llegan hasta los rincones más apartados del país, sin embargo, poco se ha cuidado la regulación de los programas que por ella se transmiten, y es probable que los papás conozcan el contenido de los programas preferidos por sus hijos, pues algunos consideran a la televisión como un medio de entretenimiento poco trascendental en el desarrollo de sus hijos, lo cual es falso, pues como menciona Orozco “el telespectador es un sujeto activo, determinado socioculturalmente, capaz de crear, recrear y negociar los contenidos de los mensajes provenientes de los medios de comunicación”(1995, p. 23), es decir, los espectadores se transforman en protagonistas a través de la creación de nuevos significados y de la inserción de éstos en la cultura cotidiana en la que están inmersos, por lo que los niños al estar sentados frente a un televisor están físicamente activos, y es probable que de su relación con la televisión cada niño asimile información, conceptos, imite actitudes, valores, etc. que sean significativos para él y de esta manera se manifiesten la apropiación de contenidos en sus juegos, imitando las actitudes del héroe o villano de alguna caricatura sin tener presente lo peligroso que esto puede ser. Por ello, es necesario que los padres de familia preparen a sus hijos desde pequeños para una recepción crítica de los medios con la finalidad de generar una actitud analítica, reflexiva y creativa que les permita analizar lo que observan.

1.2 Objetivos

- a) Realizar el análisis de contenido de las caricaturas “Dragon Ball” y “Pokémon” para identificar los valores y actitudes observables en los niños.
- b) Analizar de qué manera los niños manifiestan la apropiación de los contenidos de las caricaturas durante sus juegos en la escuela.
- c) Como resultado de la investigación se realizarán recomendaciones a padres de familia, docentes y al sector gubernamental con la finalidad de preparar a los niños para la recepción de los contenidos televisivos.

1.3 Justificación del estudio

En la actualidad nuestra cultura "está identificada con la información y la imagen, que representan simbólicamente a la televisión, ésta comparada con el libro, la prensa, el cine o la radio, ha sido el medio que más impacto ha tenido en la sociedad" (Pérez, 1996, p.37). Una razón del uso excesivo de la televisión en algunos hogares es que ambos padres trabajan, y ésta es empleada como un medio de entretenimiento, ya sea inducido por las personas que cuidan a los niños o por los padres de familia para evitar que los interrumpan en el desarrollo de sus labores.

Se debe tener presente que debido a la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños, aprenden de las experiencias del entorno que los rodea, de su ambiente familiar y como la televisión es un elemento importante en la mayoría de los hogares es probable que al observarla, se apropien de contenidos significativos para ellos (conductas del héroe de la serie, lenguaje, ademanes, etc.), los cuales manifiestan en sus juegos. Por ello, sería

conveniente analizar los contenidos de las caricaturas para orientar a los padres de familia sobre las ventajas y desventajas del uso excesivo de la televisión, con la finalidad de darle a este medio de comunicación un uso didáctico.

Este tema se abordó porque algunos papás de los alumnos del 2 “D” del Jardín de Niños “Ignacio Ramírez” culpan a la educadora de que sus hijos sean groseros o que agredan física o verbalmente a sus hermanitos o familiares, pues afirman que sus niños aprenden todo en la escuela. Por ese motivo, se observaron los juegos de los pequeños durante el recreo y se les cuestionó sobre sus gustos televisivos, a través de estas acciones se pudo deducir que las caricaturas preferidas de la mayoría de estos niños son: Dragon Ball y Pokémon, las dos series aunque en diferente magnitud son violentas y es probable que de éstas los niños tomen algunos patrones en sus juegos, por lo anterior, sería conveniente que los docentes junto con padres de familia se interesaran por conocer los gustos televisivos de los pequeños y prepararlos para usar racional y críticamente la televisión.

Por lo anterior se analizará de qué manera los niños se apropian de los contenidos de Dragon Ball y Pokémon y cómo manifiestan esa apropiación en sus juegos.

1.4 Limitaciones y Delimitaciones

Las limitaciones que se tienen en la realización del presente proyecto son: la bibliografía y el tiempo. La bibliografía es una limitación porque no es fácil conseguir algunos textos, debido a que son editados por universidades y no se encuentran en librerías comerciales. El tiempo que se tiene para realizar la presente investigación es limitado, pues

se desarrollará del mes de agosto al mes de enero y para realizar una investigación profunda se requiere más tiempo.

La delimitación de la investigación es la siguiente: se realizará con los alumnos del segundo grado grupo "D" (30) del Jardín de Niños "Ignacio Ramírez", ubicado en el Estado de México, en la comunidad de San Fernando Huixquilucan. Esta institución es pública, pertenece al sistema educativo estatal, depende de la Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social, del Departamento de Educación Preescolar, de la Coordinación Regional de servicios Educativos 02 y de la supervisión escolar 04; la investigación se iniciará en el mes de agosto y se culminará en el mes de enero.

1.5 Ubicación del estudio

El estudio se ubica dentro del área de la comunicación masiva, que según Salmon (1998) la comunicación masiva integra a los individuos y a los pueblos a través de una gigantesca red de pensamientos, signos e imágenes comunes con el empleo de los medios de comunicación, los cuales nos forjan constantemente una manera de construir o de reconstruir nuestra presentación del mundo.

Específicamente se ubica en el estudio de recepción de los medios, estos estudios pretenden hacer que "los receptores, individuales o colectivos tomen distancia de los medios de comunicación y sus mensajes para que sean más reflexivos, críticos e independientes; esto es que les permitan recobrar y asumir su papel activo en el proceso de comunicación"(Orozco, 1987, p.21).

1.6 Estudios análogos

El auge de la televisión llegó a su punto culminante en los estado Unidos y Gran Bretaña entre 1948 y 1960. A partir de ese momento diversos investigadores realizaron estudios con relación a la televisión Himmelweit, Oppenheim y Vince (1958) se encuentran entre los pioneros en el análisis del impacto de la televisión sobre la audiencia infantil, centraron sus investigaciones en lugares donde la televisión era un fenómeno novedoso concluyen que el simple hecho de mirar la televisión, conlleva una actitud mental pasiva y propicia la preferencia por un aprendizaje de segunda mano, que no exige esfuerzo alguno, en detrimento de la experiencia propia. A partir de los años sesenta comenzaron a salir a la luz pública investigaciones más concluyentes sobre el impacto de la televisión en ciertos sectores de la audiencia, especialmente en los niños. En 1961 Bandura, Ross y Ross analizaron cómo ciertos programas de televisión despiertan en los niños el deseo de imitar a sus personajes. Eron entre 1960 y 1980 realizó otro estudio en el cual concluía que los niños que ven gran cantidad de violencia en la televisión muestran un comportamiento más violento al alcanzar la edad adulta. Huston y Friedrich (1972) analizaron los efectos de los dibujos animados de Superman y Batman en la conducta agresiva de los niños en edad preescolar, mediante la observación de los pequeños en la clase y durante el recreo.

Después de una década del establecimiento de la televisión en México se empezaron a realizar estudios académicos. En los años sesenta se produjeron análisis académicos, enfocados a varias categorías (historia, legislación, medidas económicas y políticas, recepción, educación y publicidad) de los estudios publicados en esta década sobresale el libro publicado por José Luis Fernández (1960), “el cual constituyó la base jurídica para las presiones que ejercieron los concesionarios, con el fin de que la Ley Federal de Radio y Televisión fuera compatible con sus intereses” (Sánchez, 1992, p.40), otro documento

trascendental de esta década fue publicado por Raul Cremoux (1968), su investigación es considerada como el primer estudio académico sobre recepción de los mensajes televisivos, su trabajo se limitó a establecer los patrones de exposición a la televisión y los gustos por algunos programas en estudiantes del Distrito Federal. En 1970 se reportan más investigaciones sobre aspectos de la recepción de mensajes televisivos, en esta década se realizó una investigación rigurosa por un grupo de educadoras y psicólogas para el Centro de Estudios de Medios y Procedimientos Avanzados para la Educación (CEMPAE 1976), la cual tenía como objetivo principal analizar la influencia de la televisión en preescolares del Distrito Federal, otros estudios importantes fueron los realizados a niños de la capital por Josep Rota, el introductor del enfoque de usos y gratificaciones en México. En sus investigaciones analizaba la influencia de la violencia televisiva en niños capitalinos, en esta década también se realizaron estudios sobre patrones de uso de los diversos medios de difusión en Monterrey, Guadalajara y el Distrito Federal. Las investigaciones realizadas en la década de los ochenta, buscaban conocer los efectos, influencias o impactos de la televisión en el público, así como factores mediadores de la recepción y la influencia, con respecto a los usos (sociales o individuales) y formas de apropiación que los receptores hacen de los mensajes y de su relación con la televisión. La indagación académica sobre la televisión en México durante esta época se incrementó, también se produjo la primera revisión de la literatura sobre los efectos de la televisión, y como menciona Sánchez (1989), se realizaron estudios de recepción de los mensajes televisivos en diversas partes de la República (Jalisco, Colima, Baja California, Tamaulipas, Michoacán, Puebla, San Luis Potosí y Coahuila).

En los últimos años en diversos países del mundo han surgido nuevas tendencias de investigación entre las cuales se pueden señalar: Teoría Neocrítica, Teoría de Sistemas,

Recepción activa, Consumo cultural, Frentes culturales, Uso social de los medios y Análisis integral de los medios, las cuales no se preocupan por estudiar el impacto que la televisión ha tenido en la vida de los telespectadores, sino en analizar el proceso de recepción, proponiendo alternativas para preparar a los espectadores hacia una recepción crítica.

1.7 Teoría con la que se sustentará la investigación

Después de analizar las propuestas teóricas que han estudiado a los medios de comunicación de masas, específicamente a la televisión y la función del espectador, esta investigación se fundamentará en la teoría propuesta por Guillermo Orozco Gómez (1996) denominada Análisis integral de la recepción, la cual manifiesta que el receptor al mirar la televisión no lo hace de manera pasiva ya que la recepción televisiva es una acción e interacción de ambigüedad, resistencia, negociación y en ocasiones contradicción entre el receptor y la televisión. Por ello, esta investigación pretende orientar hacia el estudio de la interacción televisión – niños, analizando la apropiación del contenido de las caricaturas Dragon Ball y Pokémon y la manera en la que los contenidos trascienden en los juegos de los pequeños.

1.8 Estrategia Metodológica

Este proyecto parte de una investigación no experimental, pues no se manipularán variables y por su naturaleza es una investigación transversal y de corte descriptivo, que

tiene como objetivo analizar cómo los niños manifiestan la apropiación de los contenidos de las caricaturas Dragon Ball y Pokémon. Los instrumentos de investigación que se van a emplear son: análisis de contenido, observaciones durante el recreo, entrevistas a alumnos y a padres de familia.

1.9 Pregunta de investigación

¿Cómo manifiestan la apropiación de los contenidos de las caricaturas Dragon Ball y Pokémon a través del juego, los niños del 2ºD del jardín de niños “Ignacio Ramírez”?

1.10 Clarificación de conceptos

Al analizar la pregunta de investigación, los términos que están involucrados en ella y que nos permiten profundizar en la temática, son: apropiación, contenidos, caricaturas y juegos.

Se entiende por apropiación “lo que los niños toman de cualquier programa, no de forma idéntica, sino como lo hacen al jugar: por partes, mezclando y transformando los mensajes para su propia satisfacción” (Corona, 1989, p.11). Para Bordieu, la apropiación es “la práctica de sujetos pertenecientes a distintas clases sociales que configuran el proceso de recepción de los mensajes televisivos, partiendo de la capacidad que tienen de diferenciar y apreciar estas prácticas para asimilar lo que le interesa” (Corona, 1989, p.48). Después de analizar las definiciones de apropiación antes citadas se concluye que son semejantes, pues hacen alusión a la capacidad que tienen los sujetos de seleccionar los aspectos más significativos de los contenidos televisivos y transformarlos en su vida cotidiana.

Otro término importante de considerar es contenido, el cual es definido como “lo que está implícito en lo que se observa o lee y que va moldeando la cultura y el comportamiento de los individuos” (Lull, 1992, p.29), desde el cognoscitvismo “el contenido es visto como un elemento que incentiva la construcción de conocimientos y como un medio de aprendizajes” (Jiménez, 1997, p.76). Los conceptos permiten comprender que los contenidos de los programas a través de las imágenes van moldeando la cultura de los espectadores, porque de alguna manera la televisión representa un medio de aprendizaje.

Las caricaturas “son una reproducción grotesca de una persona o cosa” (González, 1997, p. 210) también se conciben como “la ridiculización de personajes u objetos inanimados que transmiten una determinada orientación o intención” (García y Ramos, 1998, p.96). Por lo anterior, es importante resaltar que las caricaturas tienen cierta intención y al resaltar de manera exagerada algunos rasgos de los personajes que participan en ella, los niños tienden a imitarlos en sus juegos o en su vida cotidiana asumiendo actitudes o conductas que observan de ellos en las series.

El juego “es una representación o vestigios de actividades de generaciones anteriores que aparecen transitoriamente en forma rudimentaria y coinciden con la influencia del ambiente” (Madrigal, 1989, p.117). Pero para Corona el juego es “la producción de un discurso, la expresión de elementos reprimidos, quizá olvidados, deseos y energías insatisfechas” (1989, p. 10). Los conceptos analizados nos permiten comprender que los juegos pueden ser considerados como una forma de aprendizaje o de expresión a través de la cual el niño manifiesta sus deseos, necesidades, habilidades, destrezas, carencias, etc.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

A partir de la invención del alfabeto (700 A.C) se inició la revolución cultural, que fue progresando hasta llegar a la cultura de la imagen, la cual es resultado de los medios masivos de comunicación, especialmente de la televisión por ser el medio de comunicación al que más habitantes tienen acceso. Poco después de la incorporación de la televisión en la vida cotidiana, se han estudiado sus efectos en los espectadores, así como la actuación del espectador ante este medio, los estudios se han realizado desde enfoques tradicionales y críticos. Los investigadores del primer enfoque consideran que el televidente es un sujeto pasivo incapaz de asimilar los contenidos televisivos, pero los investigadores de enfoques críticos opinan que el espectador es capaz de seleccionar, reflexionar y criticar la información que recibe a través de los medios masivos.

En la actualidad se está produciendo una tendencia de intereses políticos respecto a la infancia y los medios masivos de comunicación son elementos ideales para bombardear a los pequeños, ya que los niños aprenden a partir de experiencias y de su actuación sobre los elementos del ambiente en el cual se encuentran inmersos “introduciendo modificaciones e interviniendo en su objeto de aprendizaje para luego organizar el descubrimiento que esto le produce en sus estructuras cognoscitivas” (Orozco, 1995, p.37). Por lo tanto, si los niños están en contacto constante con la televisión, ésta representa una fuente de aprendizaje y es probable que asimilen algunos contenido televisivos que son significativos para ellos y los manifiesten en sus juegos.

2.1 Enfoque tradicional

Poco después de que surgió la televisión se ha estudiado su función, ventajas, desventajas y efectos en los espectadores, partiendo del enfoque tradicional representado por el funcionalismo, que considera al espectador como un receptor incapaz de reflexionar y criticar los contenidos de los programas transmitidos a través de la televisión.

El enfoque funcionalista para estudiar a los medios de comunicación parte de tres supuestos básicos: todo proceso de comunicación cumple con una función, cada medio de comunicación tiene funciones y disfunciones específicas y los medios de comunicación social se convierten en instituciones destinadas a satisfacer ciertas necesidades. Los investigadores funcionalistas consideran que “los contenidos de los medios masivos de comunicación actúan como un spray aerosol: la mayor parte de los mismos no alcanzan su objetivo; muy pocos consiguen penetrar y el resto sencillamente se evapora en el aire” (Erausquin, 1998, p.58). Los estudios desarrollados dentro de esta corriente, analizan por un lado la psicología conductista (estímulo – respuesta) y le dan mucha importancia a los posibles daños físicos que podría causar la televisión.

2.2 Enfoques críticos

En diversos países del mundo se han estudiado los efectos y funciones de la televisión, pero en los últimos años se han desarrollado nuevas aproximaciones que parten de abordajes teóricos surgidos de la sociología y la antropología generando nuevas propuestas para adecuarlas a los constantes cambios de la sociedad. A partir de corrientes como: estructuralismo, materialismo histórico, psicoanálisis, usos y gratificaciones, y otras más

recientes, los investigadores mostraron preocupación por la función de los espectadores ante la televisión, pues a diferencia de los tradicionalistas, los investigadores críticos consideran que los espectadores son sujetos activos capaces reflexionar y criticar lo que observan, así como de apropiarse de significados y contenidos significativos para ellos y assimilarlos en su vida cotidiana.

A continuación se describen algunas teorías que forman parte de los enfoques críticos:

- a) Estructuralismo: se originó a partir de los estudios lingüísticos de Saussure (1967) y se ha desarrollado básicamente en Europa. Se orienta a relaciones lógicas que estructuran modelos de comunicación, este enfoque pretende demostrar que bajo los diversos procesos culturales comunicativos, hay sistemas constantes que permanecen ocultos y que adquieren sentido por las relaciones existentes entre sí. "Algunos estructuralistas sostienen que los medios de comunicación masiva constituyen la institución hegemónica más importante en la actualidad" (García y Ramos, 1998, p.129)
- b) El materialismo histórico: inicia sus estudios con el supuesto del control de los medios masivos de comunicación por la clase dominante. Esta corriente inicia una visión crítica y pretende destacar que los medios cumplen una misión ideologizante y son considerados instituciones caracterizadas por un modo de producción, capitalista o socialista, que plantean el lucro como objetivo central y además pretenden educar y transmitir cierta ideología. Dentro de esta corriente "los emisores ejercen su poder sobre los receptores, cuya posibilidad de respuesta es minimizada cada vez que intentan emitir sus propios mensajes hasta que aceptan pasivamente su condición subordinada" (García y Ramos, 1998, p.143). Castilla del Pino (1970), menciona que los teóricos a favor de esta perspectiva consideran que los medios promueven intereses creados que convienen a la clase en el poder, ya que a través de ellos imponen necesidades en los

espectadores, establecen un estilo de vida, aumentan la desinformación, la enajenación del individuo, la pérdida del sentido de la vida y la degradación cultural, y proponen liberar a la gente a través de la abolición de la propaganda y del adoctrinamiento que favorece la homogeneización de la cultura.

- c) El psicoanálisis: este enfoque considera que los medios masivos y en especial la televisión se han constituido en un filtro entre individuos y realidad, porque el espectador acepta lo que se le presenta en los programas, y es manipulado a través de sus deseos y necesidades, pues “la motivación central de las programaciones es despertar la identificación del público con quienes aparecen como figuras estelares, por lo que cada vez es más difícil escapar de las influencias de los medios”(García y Ramos, 1998, p.147). Este enfoque destaca que los primeros años de vida son muy importantes en el desarrollo de los seres humanos y como en la actualidad los pequeños son estimulados desde temprana edad por la televisión, ésta se ha convertido en la fuente principal de los satisfactores básicos analizados por Freud: satisfacciones sustitutivas, diversiones y sustancias embriagantes.

Por lo anterior se puede concluir que de acuerdo al psicoanálisis la televisión es un medio que pretende que el sujeto se evada de su realidad para manipularlo.

- d) El enfoque de los usos y gratificaciones: intenta ayudar a comprender el significado y la finalidad del uso de los medios masivos. Este enfoque considera que el receptor ya ha superado la etiqueta de objeto, puesto que cada persona tiene una finalidad al observar la televisión, para algunas personas ésta es: “toda su existencia, una ventana mágica al mundo, un espejo de la vida y de la historia, una forma de pasar el tiempo, entretenidos y olvidados de sus preocupaciones, es un símbolo de integración a la vida moderna”(García y Ramos, 1998, p. 153). Esta teoría resalta la función del espectador

al ver la televisión, su capacidad de seleccionar la programación de su preferencia, y decidir el uso que le da a la información recibida de este medio, pues según este enfoque los espectadores tienen una visión más amplia y un objetivo definido al ver la televisión.

- e) La Neocrítica: esta teoría reconoce tres modos básicos de recepción: gratificante, supletorio e incidental o aleatorio. De acuerdo con la Neocrítica “la recepción televisiva no se puede explicar sólo en función del atractivo de los mensajes ni del contenido significativo de los mismos; puede ser un hábito ritual adquirido social y situacionalmente condicionado”(García y Ramos, 1998, p. 158). En esta misma línea Jensen (1992) indica que el público tiene la capacidad de asignar su propio sentido a los medios de comunicación y, además que en el proceso de recepción los medios satisfacen una gama de intereses y placeres legítimos de la audiencia, pues el público se apropia de significados y lo transforma para sus fines particulares. Kaplún complementa esta teoría y afirma que "la necesidad de símbolos evasores es directamente proporcional a la privación material, con toda su secuela de exclusión cultural, inseguridad y angustia" (García y Ramos, 1998, p.160), es decir, él considera que los seres humanos emplean la televisión como un medio de evasión.

También en América Latina, surgen corrientes críticas enfocadas al estudio de la televisión, éstas toman en cuenta la forma a través de la cual los receptores se relacionan con los medios de comunicación. Para los investigadores latinoamericanos tanto los mensajes como los contenidos de los programas han constituido una preocupación fundamental y han planteado propuestas de educación para la recepción, las cuales se deben enseñar a los pequeños cuando empiezan a tener contacto con el televisor, para que aprendan a canalizar la información que reciben del televisor de manera adecuada, ya que

el telespectador debe ser un sujeto activo capaz opinar, criticar o asimilar lo que observa en el televisor.

Entre las corrientes críticas más destacadas se encuentran:

- **Recepción activa**, propuesta por Fuenzalinda y Hermosilla (1996), surge en Chile, este enfoque tiene un carácter pedagógico, explora la relación entre los mensajes y telespectadores, y con la finalidad de educar al espectador han desarrollado programas de educación en los cuales se involucra a los estudiantes, padres de familia y a los docentes.
- **Consumo cultural**, desarrollada por Nestor García Canclini (1990) investigador argentino radicado en México, su teoría sociocultural del consumo aborda los procesos de comunicación y de recepción de bienes simbólicos, vinculando aspectos económicos, sociológicos, antropológicos y psicoanalíticos. Este autor opina que se debe educar al consumidor para evitar que lo induzcan al consumismo, antes de comprar debe analizar que tan cierto es lo que en el televisor dicen durante los comerciales.
- **Frentes culturales**, propuesta por la Universidad de Colima y coordinada por Jorge González (1990) pretende adaptar el concepto gramsciano de hegemonía, aplicando metodología etnográfica para investigar las relaciones entre lo cotidiano, el poder y las instituciones.
- **Uso social de los medios**, propuesta por Jesús Martín Barbero (1989) parte del estudio de la relación entre las prácticas de comunicación y los movimientos sociales, destaca que los usos de los medios masivos son inseparables de la situación sociocultural de los receptores, quienes reelaboran y resignifican los contenidos de los medios de acuerdo a su experiencia cultural.
- **Análisis integral de la recepción**, propuesta en México, por Guillermo Orozco Gómez (1996) sugiere se tome en cuenta a la televisión a partir de un trabajo sistemático: con,

desde y para la audiencia, y a partir de lo que se observe desarrollar estrategias pedagógicas que eduquen a los niños para la recepción, cuestionándolos acerca de sus preferencias y analizando su forma de apropiación.

Finalmente es importante reconocer que no se hubiera llegado a propuestas de recepción crítica sin tener presentes los primeros estudios que se hicieron sobre la televisión (funcionalismo), ya que de alguna manera fueron la base para iniciar los estudios sobre la televisión, hasta llegar a las propuestas actuales en las que los investigadores además de interesarse por la función, ventajas y desventajas de la televisión, proponen educar a los espectadores para la recepción crítica de los medios, modificando la concepción de la relación televisión – espectador, pues los enfoques tradicionales especulaban que esta relación era unidireccional, consideraban al espectador incapaz de asimilar o criticar los contenidos de algún programa televisivo. En cambio las corrientes críticas resaltan que la relación televisor – espectador es bidireccional porque cualquier persona al observar la televisión es capaz de asimilar, criticar o reflexionar el contenido observado y señalan que es necesario educar para la recepción a los habitantes de cualquier lugar desde pequeños, con la participación activa de padres de familia y docentes.

2.3 Propuestas de educación para la recepción

A partir de la década de los sesenta, en varios países se ha resaltado el carácter comercial de los medios y por este motivo algunos investigadores se han preocupado por rescatar su carácter social, educativo y de servicio, con la finalidad de favorecer la educación y cultura de los espectadores, así como la soberanía nacional. Como menciona Orozco (1995) en los países Europeos y de Latinoamérica, la educación para la recepción

nace como una necesidad educativa ante el desarrollo acelerado de los medios masivos de comunicación. A diferencia de México, en otros países la educación para la recepción crece en relación con los sistemas educativos a través de cursos que se incorporan en los planes de estudio vigentes e involucran a maestros y padres de familia.

En Francia se incorporó la Pedagogía del lenguaje total, “la cual incluyó a la comunidad en general para que tomaran conciencia del poder de los medios en la vida cotidiana” (Charles y Orozco, 1995, p. 121). En Inglaterra para “la nueva sociología”, la televisión media la relación entre receptores y realidad, pues lo que transmite la televisión dista mucho de la realidad, por lo que es necesario que los espectadores entiendan su funcionamiento sociocultural. En Canadá la Asociación Nacional de Telespectadores busca inducir el proceso de recepción a través de la orientación a maestros y padres de familia acerca de la programación televisiva y del análisis de aspectos tales como la violencia, los estereotipos sexuales y la moral, ésta asociación realiza congresos y debates relacionados con la televisión para fomentar la educación para la recepción. En Chile se ha generado un proyecto denominado “telespectador activo” que busca institucionalizar una pedagogía para los medios de comunicación que sea implantada por el sistema educativo. En Costa Rica se busca involucrar a padres de familia en procesos críticos de recepción y experiencias cuyo objetivo es el aprovechamiento de la televisión, para mejorar la comunicación familiar.

En México Guillermo Orozco Gómez, propone el “Análisis Integral para la Recepción” cuyo objetivo principal es “la formación del individuo – niño o joven para enfrentar en forma crítica los mensajes a los que está expuesto o bien aprovechar el contenido de los medios en su proceso educativo y formativo” (Charles y Orozco, 1995, p.30). Esta teoría introduce el término televidencia para referirse al proceso de recepción televisiva como una intención e interacción de ambigüedad, resistencia, negociación y contradicción entre el

televidente y la televisión. El término televidente identifica al espectador como sujeto activo capaz de reflexionar, criticar y evaluar lo que observa en la televisión, puesto que el televisor es un “proveedor de información y entretenimiento con base en criterios selectivos, para transformar a los televidentes en sujetos conocedores y críticos, conscientes y libres con la finalidad de dominar al aparato en lugar de ser dominados por él” (García y Ramos, 1998, p. 440), por lo tanto, es necesario educar a los televidentes desde pequeños para que aprendan a convivir con la televisión y hacer buen uso de la información que reciben de ella. Con la educación para la recepción “lo que se persigue es el fortalecimiento de la audiencia para tomar distancia crítica de la programación, cuando sea necesario, pero a la vez aprender a disfrutar más y aprovechar mejor la TV y los demás medios de información” (Orozco, 1994, p. 155). Sin duda educar a los niños para la recepción es un proceso complejo por lo que es preciso reconocer la función social y formativa de los medios, pero también de la sociedad.

2.4 Relación niños – televisión

La interacción niños –televisión cubre diversos momentos, escenarios y negociaciones que trascienden más allá de la pantalla en un proceso de recepción bidireccional, pues “la interacción de la audiencia con la televisión es una práctica social de comunicación, en donde se dan combinaciones específicas de mediaciones con particulares resultados”(Aguaded, 1999, p.26). Las mediaciones son entendidas como las diferentes formas de interacción de los espectadores con la televisión, con su medio ambiente y con los demás. Orozco distingue las siguientes categorías fundamentales de mediaciones que

intervienen en la recepción televisiva y que actúan para lograr una relación entre lo que el sujeto observa, lo que se apropia y reproduce en su vida cotidiana.

1. Mediaciones cognoscitivas: estas mediaciones son “un conjunto de factores que influyen en la percepción, procesamiento y apropiación de elementos y acontecimientos que están relacionadas con la adquisición de conocimientos, el cual influye tanto en el procesamiento lógico de información, como en las creencias y valores del individuo” (Orozco, 1996, p.183).
2. Mediaciones referenciales: se refieren a los elementos de identidad del receptor entre los cuales se encuentran: edad, sexo, escolaridad, religión, estrato económico, etc., y que además influyen en su manera de ser, dentro de ésta se incluye la mediación situacional, es la mediación del receptor como sujeto individual en el lugar y momento en que se da (escenario) y que en muchas ocasiones puede ser el hogar o la escuela.
3. Mediaciones institucionales: se presentan en las instituciones a las que pertenece el receptor (partido político, religión, familia, etc.), éstas más la televisión son instituciones que median la relación del sujeto con el discurso televisivo, pues con ellas interactúa, intercambia, produce y reproduce sentidos y significados.
4. Mediaciones videotecnológicas: se refieren a las características específicas de la televisión, que también es una mediación institucional.
5. Mediaciones culturales: La cultura, es la mediación que incluye a las mediaciones anteriores y también es considerada como “terreno en el que las informaciones se originan, donde el consumo se efectúa, donde el sentido es producido, donde la identidad se construye, además de ella depende que el proceso cognoscitivo sea dependiente del contexto cultural que lo condiciona”(Orozco, 1996, p.184), es decir, la

000133

cultura correlaciona al sujeto y las mediaciones a las que está expuesto durante la recepción televisiva.

Se debe tener en cuenta que la relación de los telespectadores con la televisión no concluye al apagar el televisor, pues trasciende en su vida cotidiana, “la existencia de mediaciones provenientes de distintas fuentes y en distintos momentos implica que la relación entre el niño y la televisión sea básicamente una relación de negociación” (Orozco, 1994, p.68), ya que al observar la televisión los pequeños asimilan los contenidos más significativos para ellos, y los emplean en una serie de actitudes y valores que manifiestan en su vida cotidiana.

2.5 Relación niños – televisión – juegos

Según estudios realizados por la CEMPAE, la televisión ocupa gran parte del tiempo libre de los niños mexicanos, pues la mayoría de ellos observan la televisión entre 2 y 5 horas diarias, por tal motivo desde hace algunos años se ha analizado la influencia de la televisión en los juegos de los pequeños. Considerando que los niños pasan gran parte de su tiempo libre frente a la televisión, Corona (1989) la concibe como una extensión del juego, ya que le permite al niño repetirse infinitas veces en el papel gratificante del héroe, salir victorioso de mil batallas y en ocasiones compensar sus carencias afectivas.

La televisión a través de las imágenes proporciona al niño soportes para sus juegos, ya que la relación niños – televisión, es de una doble apropiación, puesto que “los programas se apropian de elementos principales de la vida infantil y se los ofrecen manufacturados en la pantalla y el niño se apropia de elementos que le satisfacen y lo colaboran en su desarrollo social y emocional” (Corona, 1989, p.15). Es decir, en el juego los niños reviven

los contenidos de programas que llaman su atención, representando los aspectos significativos y omitiendo lo que no son trascendentales para ellos, y es probable que a partir de lo que observa en el televisor modifiquen de alguna manera su comportamiento social. Freud, Erikson y Winnicott, hacen alusión a la importancia de los juegos colectivos de los pequeños, pues de esta manera ellos pueden compartir, seleccionar los contenidos significativos y revivir las historias que observan en la televisión, adaptándolos al lugar donde se encuentran y al número de jugadores.

En cuanto a la influencia de la televisión en el juego infantil Komorowska considera seis situaciones:

1. La televisión como fuente de elementos culturales tiene mayor influencia en el juego colectivo que en el individual introduciendo nuevos elementos para enriquecer el juego grupal.
2. Estimula el juego colectivo, a partir de lo que el niño observa en la pantalla, selecciona y aplica lo que le satisfaga sus necesidades.
3. La televisión reduce el tiempo de juego colectivo aumentando el nivel de contacto “ofreciendo a los niños una homogeneización de contenidos culturales y un lenguaje común que les permite agruparse y la vez variar temas y formas de juego” (Corona, 1989, p.43)
4. Integración de sexos al juego colectivo, en algunos programas la participación de los pequeños es mixta, pues la serie así lo requiere, pero en otras no y los pequeños no aceptan que elementos del sexo opuesto participen.
5. La imitación de personajes televisivos se reduce a los momentos de juego, sin embargo, se debe reconocer que algunas veces los pequeños manifiestan actitudes, lenguaje, etc. de los personajes televisivos en su vida cotidiana.

6. El niño no imita todo lo que la televisión le ofrece, es selectivo y sólo imita lo que contribuye a satisfacer sus necesidades.

Es primordial mencionar que en los niños predomina el interés lúdico, el pequeño al jugar investiga y va adquiriendo su propia conciencia del mundo, sin embargo con el empleo de la televisión sus juegos se han modificado, pues “pretenderá imitar a los héroes de los programas americanos, lo que dará lugar al menosprecio de sus tradiciones lúdicas y, en muchos casos a su abandono y en otros a frustraciones por la imposibilidad de reproducir los modelos” (Eurasquín, 1988, p.149), es decir, la televisión proporciona a los niños elementos para sus juegos.

CAPÍTULO 3

DISEÑO METODOLÓGICO

La presente investigación parte de un diseño no experimental, por su naturaleza es una investigación transversal y de corte descriptivo, que tiene por objetivo analizar si los niños del 2° “D” del Jardín de Niños “Ignacio Ramírez manifiestan la apropiación de los contenidos de las caricaturas Dragon Ball y Pokémon durante sus juegos, y para recabar información se empleará el análisis de contenido, observación, entrevistas a padres de familia y a alumnos.

3.1 Universo de trabajo

Los sujetos que formarán parte del universo de trabajo serán: el grupo de 2° “D” del jardín de niños Ignacio Ramírez, seis padres de familia y las caricaturas Dragon Ball y Pokémon.

La muestra para la realización del estudio está compuesta por 30 alumnos: 16 hombres y 14 mujeres, se debe mencionar que los padres de 22 alumnos (ambos) trabajan y los pequeños quedan al cuidado de, familiares o empleadas que contratan para atenderlos, los otros alumnos quedan al cuidado de sus mamás.

Se seleccionó a 6 padres de familia para ser entrevistados, eligiendo a tres papás de pequeños que durante el recreo y dentro del aula hacen mayor énfasis a las series motivo de

análisis (Dragon Ball y Pokémon) y tres papás de niños que no manifiestan conductas alusivas a estas series.

Las series Dragon Ball y Pokémon fueron elegidas porque desde el ciclo escolar anterior los niños han hecho hincapié en la imitación de los personajes de estas series y algunos padres de familia culpan a la educadora de algunas actitudes agresivas que sus hijos manifiestan en casa y afirman que es en la escuela donde las aprenden.

3.2 Técnicas de investigación

La técnica “es un conjunto de reglas y operaciones para el manejo de los instrumentos que auxilia al individuo en el análisis del objeto de estudio y el empleo de éstas contribuirá en la recolección de datos que permita explicar el objeto de estudio” (Rojas, 1992, p. 64)

Las técnicas que se emplearán en el desarrollo de la presente investigación son las siguientes: análisis de contenido, observación, entrevistas a padres de familia y entrevistas a alumnos.

3.2.1 Análisis de contenido (Anexo 1)

El análisis de contenido tiene como objeto “describir objetiva, sistemática y cuantitativamente el conjunto manifiesto de la comunicación, esto es, el conjunto de significados expresados a través de símbolos (verbales, musicales, pictóricos, plásticos, mímicos, etc.)” (García y Ramos, 1998, p.246), y para realizarlo de manera adecuada se debe definir previamente el universo, las unidades de análisis y las categorías de análisis.

El universo: es el conjunto de elementos que se someten a un estudio, en este trabajo son las series Dragon Ball y Pokémon, las cuales se transmiten por el canal 5 de televisión abierta, la primera de lunes a viernes de 5:00 a 5:30 p.m. y la segunda lunes, miércoles y viernes de 7:00 a 8:00 p.m.

Las unidades de análisis “constituyen segmentos del contenido de los mensajes que son caracterizados para ubicarlos dentro de las categorías” (Sampieri, 2000, p.296), en este proyecto las unidades de análisis serán: los actos violentos que se observan en las series seleccionadas y algunos valores morales.

Los actos violentos son “expresiones abiertas o de fuerza con la intención de lastimar o matar” (García y Ramos, 1998,p.251), con esta unidad de análisis se considerarán algunas categorías que permitirán comparar que conductas de los personajes de las series motivo de análisis se manifiestan en los juegos de los niños.

Los valores morales son “fines que tienen el afán de engrandecimiento, de superación e integración humana” (Villalpando, 1988, p.82), en esta unidad de análisis se tomarán sólo algunos valores morales (amistad, trabajo en equipo, habilidad para resolver problemas y el respeto), porque se debe reconocer que la televisión también presenta algunos aspectos positivos.

Las categorías son aspectos en los cuales serán caracterizadas las unidades de análisis, en los actos violentos las categorías serán: agresión física y agresión verbal y cada una de éstas tendrá subcategorías. En la unidad de análisis (valores morales), las categorías serán los valores antes citados y no existirán subcategorías, y con la finalidad de establecer los criterios para determinar cada aspecto a analizar se realizó un manual de codificación (Anexo 2).

3.2.2 Observación

De manera general la observación “consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o conducta manifiesta” (Sampieri, 2000, p.309), es decir, nos permite obtener información del comportamiento de los individuos o grupos sociales. Aunque existen diversos tipos de observación, en esta investigación se empleará la observación participativa la cual es definida como la que “permite adentrarse en las tareas cotidianas que los individuos desarrollan, conocer más de cerca las expectativas de la gente, sus actitudes y conductas ante determinados estímulos” (Rojas, 1992, p.128), pues en el momento que el investigador se involucra directamente con el objeto de estudio y forma parte del grupo seleccionado se convierte en un miembro más de la comunidad que investiga y de esta manera se obtienen mejores resultados porque los individuos que son observados actúan con mayor naturalidad.

Para poner en práctica esta técnica es necesario contar con una guía de observación en la cual se deben definir los aspectos fundamentales de observación, establecer y definir las unidades de observación, así como establecer y definir categorías de observación. En este proyecto se retomarán los aspectos considerados en el análisis de contenidos y para registrar las observaciones se empleará un diario de campo en el cual se anotarán los aspectos en los cuales los niños durante sus juegos manifiesten la apropiación de contenidos de las series televisivas motivo de análisis.

(Anexo 5)

3.2.3 Entrevista

La entrevista “constituye una forma apta para descubrir la sensación que produce una situación desde otros puntos de vista y tiene la finalidad de obtener información abundante y básica sobre el problema” (Elliot, 1996, p. 100)

Se empleará con padres de familia la entrevista dirigida (Anexo 6), la cual se caracteriza por seguir un procedimiento fijado de antemano por un cuestionario o guía de la entrevista que ha sido preparado previamente, sólo se entrevistará a seis padres de familia, tres de ellos fueron seleccionados porque los juegos de sus hijos están muy enfocados a las series de análisis y de los otros tres, sus pequeños no manifiestan conductas alusivas a las series.

También se entrevistará a los niños del grupo 2º “D”, se utilizará una entrevista focalizada (Anexo 7), la cual “está concentrada en experiencias objetivas, actitudes o respuestas emocionales a situaciones particulares”(Pardinas, 1996, p. 114), este tipo de entrevista es aplicada a personas que han participado en una situación concreta como la presentación de una película, en este caso los pequeños participan como espectadores de las series (Dragon Ball y Pokémon).

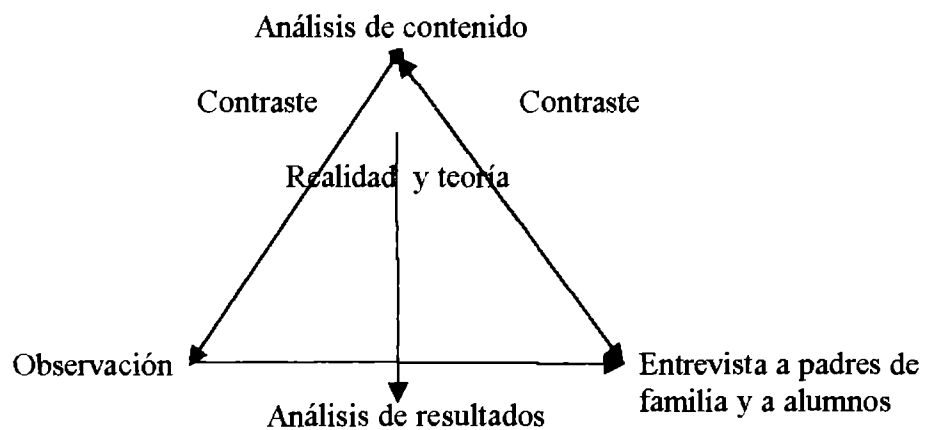
En la entrevista para los niños se tomará en cuenta la escala Liker, ésta “se construye generando un elevado número de afirmaciones que califiquen al objeto de actitud y se administran a un grupo piloto para obtener las puntuaciones del grupo en cada afirmación” (Sampieri, 2000, p.263). Las alternativas de respuestas y los valores de las preguntas planteadas serán:

Siempre (5)	Muchas veces 4	Algunas veces 3	Pocas veces 2	Nunca 1
-------------	----------------	-----------------	---------------	---------

3.3 Triangulación

La triangulación “permitirá establecer relaciones mutuas entre distintos tipos de pruebas informativas, de manera que puedan compararse y contrastarse” (Elliot, 1996, p.103), y servirá para dar validez el estudio. Al realizar la triangulación es necesario

comparar y contrastar los informes descriptivos de las entrevistas aplicadas a padres de familia y a los alumnos, así como los informes realizados sobre la observación de los juegos de los niños durante el recreo y contrastarlas con el análisis de contenido de las series Dragon Ball y Pokémon. Al comparar los informes deberán señalarse los aspectos más relevantes de los datos obtenidos en la aplicación de los distintos instrumentos, teniendo en cuenta los aspectos semejantes y los que contrastan para compararlos con la teoría y es un paso preliminar para la elaboración del informe analítico de la investigación.



CAPÍTULO 4

ANÁLISIS DE DATOS

La televisión ha evolucionado desde su creación y paulatinamente ha invadido los hogares mexicanos, es casi considerada un artículo indispensable ya que “es fuente de compañía, de información, creadora de mitos y modas, nana sustituta y maestra de la vida” (Sánchez,1989, p.9). Debido a que en la mayoría de los hogares mexicanos hay televisión, en la actualidad los niños hacen uso de ella desde sus primeros años de vida y probablemente la interacción constante con la televisión les brinde un soporte para sus juegos.

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la manera a través de la cual los niños manifiestan la apropiación de algunos contenidos televisivos durante sus juegos y para ello se emplearon los siguientes instrumentos:

- a) Análisis de contenido de las series Pokémon y Dragon Ball, para realizarlos se definieron las siguientes categorías: actos violentos y valores morales para reconocer aspectos positivos y negativos de dichos programas, con la finalidad de identificar los contenidos televisivos que los niños se apropian y manifiestan durante sus juegos.
- b) Entrevistas a padres de familia con el propósito de detectar si conocen los gustos televisivos de sus hijos, el contenido de esos programas, investigar si alguna vez los han analizado y si consideran que cualquier programa es apto para los pequeños.
- c) Entrevistas a alumnos con el objetivo de validar los gustos televisivos de los pequeños.
- d) Observaciones durante el recreo para analizar si en realidad los pequeños se apropian de algunos contenidos televisivos y los trasladan a sus juegos.

Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

4.1 Análisis de contenido

El análisis de contenido tiene la finalidad determinar de manera cuantitativa los actos violentos y valores morales que se manifiestan en el contenido de los programas Dragon Ball y Pokémon que se transmiten por el canal 5 de la televisión abierta y que pudieran ser motivo de apropiación por parte de los niños.

Para realizar el análisis de contenido de los programas citados se tomó como guía la hoja de codificación empleada por Sampieri a la cual se le hicieron algunas modificaciones, y con la finalidad de identificar algunos valores morales y evidenciar la cantidad de violencia que se presenta en las caricaturas Dragon Ball y Pokémon se observaron las series, estableciendo previamente categorías que permitieran reconocer aspectos que son motivo de apropiación por parte de los niños y que son empleados en sus juegos. A pesar de la diversidad de opiniones sobre si los medios fomentan o no, conductas violentas, es innegable que “un porcentaje muy elevado de la programación contiene violencia, sea información sobre la realidad o bien en programas de ficción (desde caricaturas infantiles, series policiacas, telenovelas, videoclips musicales y películas televisadas)” (García y Ramos, 1998, p.225). Para realizar el análisis de contenido de las series seleccionadas, durante dos semanas se observaron las series japonesas Dragon Ball y Pokémon, las cuales se transmiten por el canal 5 de la televisión abierta y son de las preferidas de los niños observados.

4.1.1 Análisis de contenido de Dragon Ball

Dragon Ball se transmite todos los días en el canal 5 de la televisión abierta, su duración es de 18 minutos (sin comerciales), por lo tanto, esta serie se analizó aproximadamente durante 180 minutos y las frecuencias obtenidas en cada categoría se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 1. Acciones frecuentes en la serie Dragon Ball

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Frases obscenas	46	8%
Disparos	94	17%
Explosiones	112	20%
Puñetazos	184	33%
Patadas	92	17%
Muertes	Incontables	
Conflictos personales	4	1%
Amistad	6	1%
Trabajo en equipo	6	1%
Habilidad para resolver problemas	9	2%
Respeto	0	0%
Total	553	100%

En el análisis las categorías violencia verbal y física fueron las más numerosas, pues durante el tiempo de análisis se mencionaron 46 insultos, 94 disparos, 112 explosiones, 184 puñetazos, 92 patadas, innumerables muertes pues por las explosiones se destruían ciudades enteras y 4 conflictos personales entre los personajes principales y la única forma de resolverlos era la violencia. Las acciones que fomentan los valores morales fueron mínimas, se presentaron 6 acciones que manifiestan amistad, 6 que favorecen las relaciones familiares, 9 de trabajo en equipo y 0 de respeto a los demás.

Este programa contiene un alto grado de mensajes violentos y el único método para solucionar problemas es la violencia, y como menciona Vidal (1993) este programa fue diseñado en Japón para el público adolescente y adulto, sin embargo, en nuestro país se trasmite en horario estelar para los niños.

4.1.2 Análisis de contenido de la serie Pokémon

Este programa se transmite por el canal 5 de la televisión abierta los días lunes, miércoles y viernes de 7 a 8 de la noche, cada transmisión consta de dos capítulos, por lo tanto, se analizó cada capítulo por separado y los resultados se muestran a continuación.

Tabla 2. Frecuencia con la que se observaron actos violentos y valores morales en la serie Pokémon durante las dos semanas de observación.

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Frases obscenas	2	1%
Disparos	0	0%
Explosiones	29	16%
Puñetazos	8	4%
Patadas	5	3%
Muertes	0	0%
Conflictos personales	29	16%
Amistad	38	20%
Trabajo en equipo	35	19%
Habilidad para resolver problemas	35	19%
Respeto	4	2%
Total	185	100%

En este programa al igual que en la mayoría de los que se difunden a través de la televisión predomina el maniqueísmo (buenos y malos), en cada capítulo los protagonistas deben resolver un problema y aunque en esta serie se da mayor énfasis a la categoría de valores morales, se solucionan los problemas a través de actos violentos entre los cuales

destacan las explosiones producidas por Picachú (personaje principal). También se promueve el hurto, ya que los malos de la serie siempre tratan de robar a los Pokémones, en especial a Picachú, porque es el más poderoso y el único que puede derrotar a cualquier contrincante, se debe reconocer que en esta serie existen cuestiones positivas que pueden inducir a los espectadores a la superación y a la asimilación de algunos valores morales como la amistad, trabajo en equipo, el respeto y la honestidad.

Es importante mencionar que los seres humanos no participan directamente, los que pelean son los Pokémones, los resultados obtenidos durante las dos semanas fueron: 2 frases violentas, 29 explosiones, 8 puñetazos, 5 patadas, 29 conflictos personales los cuales solucionan con violencia, sin embargo, la categoría de valores morales fue superior en resultados puesto que 38 acciones hacen alusión a la amistad, 35 al trabajo en equipo, 35 a la resolución de problemas, 4 al respeto a los semejantes, por lo tanto esta serie está más enfocada a aspectos positivos, sin embargo, al igual que en Dragon Ball, la violencia es el único medio para solucionar problemas.

4.2 Interpretación de entrevistas a padres de familia

Para realizar la entrevista se consideró una guía de entrevista (Anexo 6). Entrevisté a 6 padres de familia (sólo padres que no trabajan), debido a que en los casos que ambos papás trabajan cuando se intentó entrevistarlos argumentaron no tener tiempo.

Las personas entrevistadas comentaron que no tienen tiempo de ver la televisión junto a sus hijos porque deben realizar las actividades de su casa, sin embargo afirman que se encuentran en una estancia cercana al lugar donde sus hijos observan el televisor y ocasionalmente ven fragmentos de los programas preferidos por los pequeños, de modo que

conocen poco sus gustos televisivos, también mencionaron que la televisión ocupa un lugar muy importante en su casa y en ocasiones los niños prefieren ver la televisión que conversar con ellos, cuatro de las personas entrevistadas coincidieron que al regresar de la escuela sus hijos juegan, comen y ven la televisión, el tiempo destinado a esta última actividad oscila entre tres y cinco horas diarias, pero aclararon que los fines de semana el tiempo se incrementa. Los otros padres de familia entrevistados (dos) comentaron que sus hijos ven la televisión dos o dos horas y media y que les gusta que vean el canal once porque pasan programas muy interesantes y caricaturas sin violencia, pero también dijeron que los fines de semana el tiempo de ver televisión se incrementa y en ocasiones es indefinido.

Al cuestionar sobre el contenido de los programas preferidos por los niños se percibe que los papás lo desconocen y a pesar de eso, tres padres entrevistados mencionaron que les han prohibido ver Dragon Ball porque en la iglesia el sacerdote ha mencionado que es un programa negativo para los niños, la señora Lorena comentó:

Hace aproximadamente dos meses el padre Juan durante la misa dijo que como buenos padres no debemos permitir que nuestros hijos vean la caricatura de Dragon Ball porque contiene escenas muy violentas, que pueden ser muy nocivas para los pequeños. Debido a ese comentario ha prohibido a sus hijos que vean esa caricatura y en la actualidad prefiere los programas del canal 11, porque son educativos y sus hijos pueden aprender cosas positivas.

La señora Laura mencionó que:

Desconoce el contenido de los programas que les agradan a sus hijos, pero afirmó que sus pequeños sí manifiestan apropiación de esos contenidos en sus juegos, ya que les agrada jugar luchas u otros juegos muy bruscos que en su casa no aprenden

porque tanto ella como su esposo tratan a sus pequeños bien y no se explican porque son tan agresivos.

Al preguntar si las caricaturas y en especial Dragon Ball y Pokémon puede tener fines didácticos coincidieron que Dragon Ball no puede tener ningún fin didáctico, porque en ella predomina la violencia física y verbal, lo cual no favorece la educación de sus hijos, porque emplear malas palabras o pelearse en todo momento propicia conflictos entre los pequeños, sean hermanos o amigos. La opinión que tienen los entrevistados sobre Pokémon es diferente, las seis personas la han visto por lo menos una vez y la consideran una caricatura educativa porque en ella se fomentan algunos valores morales como la amistad, trabajo en equipo, honestidad, etc. los cuales se deben rescatar y fomentar.

La señora Yolanda comentó:

Esta caricatura es muy buena para fomentar los valores porque en la actualidad la mayoría de los programas que se transmiten a través de la televisión son violentos y han propiciado que los valores morales se pierdan, por ejemplo en las novelas a cualquier hora se presentan escenas sobre sexo, infidelidad, en las caricaturas predomina la violencia, en los noticieros cada vez presentan escenas más violentas con el fin de tener mayor número de espectadores, por lo tanto, se le debería dar más importancia a la formación de valores para evitar que la violencia se siga propagando, ya que esa puede ser una causa de tanta delincuencia en nuestro país.

Al cuestionarlos si consideran importante que se regulen los contenidos de los programas televisivos o si conocen la existencia de una ley que los regule, todas las personas entrevistadas desconocen si existe una ley de regulación, pero consideran que es necesario hacerlo porque en la actualidad la mayoría de la programación televisiva es muy violenta, y piensan que por el alto grado de violencia en los programas infantiles no son

aptos para los pequeños, pues de alguna manera puede propiciar que ellos sean groseros y consideran que las caricaturas que se transmitían en otras épocas eran mejores, pues no eran tan violentas.

4. 3 Análisis de entrevistas a niños

La entrevista dirigida aplicada a los niños del grupo seleccionado (2° “D”) tiene la finalidad de detectar sus gustos televisivos y verificar si los padres de familia observan junto con sus hijos la televisión o si los pequeños lo hacen solos, los resultados obtenidos se muestran en las siguientes tablas.

Tabla 1. Frecuencia con la que los niños entrevistados ven televisión

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	93.3 %
Casi siempre	2	6.6 %
Algunas veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

En esta pregunta el 93.3% de los niños entrevistados contestó que ven la televisión al regresar de la escuela, algunos lo hacen de inmediato, otros primero comen y después encienden el televisor, además mencionaron que los días que no van a la escuela la ven más tiempo porque la encienden desde temprano y les agrada más la programación de los sábados, pues hay caricaturas la mayor parte del día y los domingos lo que más les agrada es ver el programa “En familia con Chabelo”, el cual tiene un alto contenido de mensajes publicitarios, se anuncian desde dulces hasta los más sofisticados juguetes, el 6.6% restante contestó que casi siempre, puesto que si no trabajan adecuadamente en la escuela o no

comen bien sus mamás no les permiten ver televisión, y para evitar el castigo tratan de realizar sus trabajos en la escuela.

Tabla 2. Frecuencia en que los niños prefieren ver televisión a ir a la escuela

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	40%
Casi siempre	5	16.6%
Algunas veces	1	3.3%
Casi nunca	0	0%
Nunca	12	40%
Total	30	100%

En esta interrogante el 40% de los alumnos contestó que le agrada más ver la televisión que ir a la escuela porque en la escuela algunas veces la maestra los regaña si no trabajan, el 16.6% contestó que casi siempre les gusta más ver televisión que ir a la escuela, porque algunos días los programas que se transmiten por la tele no les agradan y prefieren ir a la escuela para jugar con sus compañeritos, el 3.3% contestó que algunas veces le agrada más ver la televisión que ir a la escuela, pero otras prefieren ir a la escuela porque juegan y realizan actividades que le agrada hacer, el 40% restante contestó que prefieren ir a la escuela porque en ella aprenden muchas cosas y juegan, además reconocen que si permanecieran en casa no aprenderían lo que la maestra les enseña puesto que actualmente les enseña letras y quieren aprender a leer.

Tabla 3. Probabilidad en que los padres vean la televisión con sus hijos

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	6.6%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Pocas veces	3	10%
Nunca	25	83.3%
Total	30	100%

El 83.3% de los entrevistados comentaron que sus mamás trabajan y cuando llegan del trabajo preparan comida, limpian su casa o descansan, sus papás llegan más tarde de trabajar y pocas veces están con ellos cuando ven la televisión por lo que ven solo con sus hermanos o primos la televisión y a ellos les gusta porque también juegan o platican y si su mamá o papá está no les permiten jugar, además ellos seleccionan programas que no son de su agrado, el 10% de los alumnos contestó que pocas veces sus papás ven la televisión con ellos porque se aburren de ver caricaturas, y le cambian de canal para ver las novelas, el 6.6% restante son hijos únicos y contestaron que siempre ven la televisión con ellos y si sus papás no están, sus abuelitos permanecen con ellos, además tampoco les agrada ver solas la televisión porque no tienen con quién comentar lo que ven.

Tabla 4. Ocasiones que los niños ven atentos la televisión

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	20%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Pocas veces	13	43.3%
Nunca	11	36.6%
Total	30	100%

El 20% de los entrevistados contestaron que siempre están atentos a lo que pasa en la televisión porque si juegan o platican sus papás se enojan con ellos y apagan el televisor, el 43.3% contestó que pocas veces están atentos y sólo si el programa que están viendo este interesantes, pero si no es así juegan o platican con sus hermanos o primos y el 36.6% contestó que nunca están atentos, pues algunas veces están comiendo, jugando o hacen la tarea con el televisor encendido, además mencionaron que en ocasiones los programas que pasan ya los han transmitido y saben lo que va a ocurrir, también mencionaron que en ocasiones preferirían jugar fuera, pero sus papás no los dejan salir.

Tabla 5. Preferencia de las caricaturas sobre otros programas

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	63.3%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	11	36.6%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

El 63.3% prefieren ver las caricaturas siempre, porque según ellos son más emocionantes, es importante aclarar que de los niños (hombres) todos prefieren ver las caricaturas porque afirman que aprenden a pelear y a defenderse, pues como menciona Orozco “en la fantasía de las caricaturas de la televisión dominan la violencia, las posiciones maniqueístas, el autoritarismo, la ausencia de negociación para resolver el conflicto, los tipos ideales, los superhéroes y el racismo” (1996, p.162), en cambio la mayoría de las niñas prefieren ver las novelas, en especial Carita de Ángel, pues se identifican con Dulce María (personaje principal), para comprobar lo anterior, el 36.6% contestó que algunas veces le agradan las caricaturas y otras las novelas o películas que ven sus mamás, porque son divertidas.

Tabla 6. Opinión sobre la bondad de los personajes de Dragon Ball y Pokémon

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	15	50%
Algunas veces	4	13.3%
Casi nunca	3	10%
Nunca	8	26.6%
Total	30	100%

Los niños saben que no todos los personajes que aparecen en las caricaturas son buenos, ya que en ambas series existen personajes buenos y malos (maniqueísmo). El 50%

de niños entrevistados contestaron que casi siempre los personajes de Dragon Ball y Pokémon son buenos, pero que algunas veces hay personajes malos en Dragon Ball es Malinbú y en Pokémon la Patrulla Roja, el 13.3% comentó que algunas veces existen personajes buenos y malos, ya que hay capítulos de Dragon Ball donde sólo aparecen sus amigos, pero con Pokémon siempre actúan los integrantes de la Patrulla Roja, el 10% contestó que casi nunca ya que siempre aparecen grupos de personajes buenos y malos, y el 8% restante comentó que en estas caricaturas nunca aparecen solos los personajes buenos pues si no existieran los malos no habría acción, ya que no tendrían con quien pelear, también comentaron que les gusta ver que los buenos siempre ganan.

Tabla 7. Periodicidad en que los poderes de los héroes se emplean para ayudar a los demás

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	73.3%
Casi siempre	7	23.3%
Algunas veces	1	3.3%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

El 73.3% de los entrevistados contestó que en las dos series los poderes de los personajes sirven para ayudar a los demás, en Dragon Ball los personajes pelean para salvar a la tierra de los malvados y en Pokémon los personajes trabajan en equipo para ayudar a quien le solicite su ayuda, el 23 % contestó que casi siempre los poderes Gokú y sus amigos sirven para ayudar a los demás y también Picachú junto Ash, Misty y Brock ayudan a resolver algunos problemas, y el 3.3% comentó que sólo algunas veces ayudan a los demás.

Tabla 8. Frecuencia en que los niños juegan con sus padres

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	3.3%
Algunas veces	0	0%
Pocas veces	4	13.3%
Nunca	25	83.3%
Total	30	100%

El 83.3 % de niños entrevistados contestó que nunca juegan con sus padres porque ellos ya no son niños, comentaron que los papás deben trabajar y no jugar, el juego sólo es para los niños, el 13.3% contestaron que algunas veces juegan con su papá al fútbol, es importante mencionar que esto lo contestaron hombres y sólo el 3.3% equivalente a una niña (hija única) comentó que como no tiene hermanos juega con su mamá, pero si está su papá en casa también juega con él.

Tabla 9. Frecuencia con que a los niños les gustaría ser héroes en la vida real

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	50%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Pocas veces	0	0%
Nunca	15	50%
Total	30	100%

El 50% de los niños entrevistados contestó que cuando juegan si les agrada ser el héroe, y les gustaría ser como Dragon Ball para tener mucha fuerza y derrotar a los malos que quieren atacar a sus compañeros, a otros les gustaría ser como Ash el entrenador de los pokémones, algunas niñas que están incluidas en este porcentaje les agradaría más ser como Dulce María personaje central de la novela Carita de Ángel, pues seguiría siendo personas, ellas afirman que no les agradaría ser como los personajes de las caricaturas porque se ven

feos aunque sean buenos, al 50% restante no les agradaría ser como Dragon Ball porque se transforman y se ven feos, tampoco les agradaría ser como los pokémones porque parecen animales, ellos prefieren ser personas normales.

Tabla 10. Frecuencia en que los niños le gustaría combatir el mal

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	40%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	3	10%
Pocas veces	0	0%
Nunca	15	50%
Total	30	100%

El 40% de los pequeños entrevistados comentó que si les gustaría tener poderes para luchar contra el mal, incluso un pequeño dijo que si tuviera poderes como Gokú los utilizaría para acabar con los ladrones, es importante aclarar que de este 40% todos son hombres, el 10% contestó o algunas veces les gustaría ser como ellos para combatir el mal y que no hubiera maldad en la tierra y el 50% contestó que no les gustaría ser combatir el mal porque tendrían que pelear mucho y cuando se transforman se ponen feos, ellos prefieren ser como los personajes humanos que aparecen con los pokémones porque sólo se dedican a entrenar pokémones y no tienen que pelear con los demás.

4.4 Observaciones durante el recreo

Los niños salen al recreo a las 12:00 horas o hasta que terminen el refrigerio, los pequeños que salen primero esperan en el patio a sus compañeros, cuando hay más de tres pequeños, comentan los acontecimientos de algunas caricaturas del día anterior y cuando

ya hay más niños empiezan a organizar sus juegos, puesto que el juego constituye la ocupación esencial de los pequeños.

Los juegos ofrecen una oportunidad importante para darnos cuenta cómo los niños se apropian de los contenidos televisivos, ya que en éstos los pequeños reflejan lo que ven en la televisión, imitando a los héroes del momento, para ser y tener poderes como ellos. Con la finalidad de rescatar aspectos que permitan verificar si realmente los niños se apropian de los contenidos televisivos y los manifiestan en sus juegos, se observó seis días a los niños en el recreo.

En sus juegos los niños observados “no sólo desarrollan ciertas creencias o estereotipos acerca de lo que es propio de su género, sino también un patrón mental que les permite seleccionar y organizar información al respecto” (Orozco, 1994, p. 39), y por lo tanto no comparten los mismos juegos. A los niños les agrada más jugar a Dragon Ball, las niñas prefieren ser como Dulce María personaje principal de la novela Carita de Ángel o les agrada participar en algunos juegos tradicionales (la rueda de San Miguel, Doña blanca, etc.), si no logran convencer a su educadora de jugar con ellas se sientan junto a ella.

En los juegos de los niños que imitan a Gokú (personaje principal de Dragon Ball), predominan las luchas entre grupos de personajes buenos y malos, si los buenos van perdiendo detienen momentáneamente el juego para aclarar que los buenos nunca pierden y se deben dejar ganar, si el equipo de los malos no se deja ganar, el equipo que va perdiendo incluye más niños en su juego para vencer a los oponentes además de los golpes algunas ocasiones los pequeños emplean frases como las siguientes: eres un perdedor, eres un idiota o un estúpido, pero si observan a una educadora cerca de su lugar de juegos dejan de pelear y corren buscando un lugar apartado para continuar jugando sin que los molesten. Se debe aclarar que los niños en este juego no aceptan a las niñas, si algunas se acerca para

pedirles que las dejen jugar con ellos, las rechazan diciéndoles que son juegos de niños no de niñas, ese juego se trata de pegarse y ellas no aguantan los golpes por lo tanto, deben jugar a otra cosa. Al igual que en la serie “la mayor parte de las acciones a desarrollar durante el juego son violentas: destruir, matar, atacar, eliminar y tal tipo de acciones son las requeridas para lograr el triunfo a alcanzar la meta del juego” (García y Ramos, 1998, p. 226)

Otros niños prefieren platicar sobre las caricaturas, en especial sobre Pokémon, y específicamente sobre Pikachu, personaje principal de esa caricatura. Durante 4 días de observación, un grupo de niños llevaron sus tazos de Pokémon (fichas con las imágenes de algunos pokémones). Al principio los pequeños las compararon comentando sus características y el valor de cada Pokémon, la mayoría de los pequeños deseaban tener a Pikachu pues quien tiene ese tazo es el que tiene mas poderes y vence a cualquier Pokémon, en este juego sí aceptan a las niñas porque no se trata de golpearse, aunque ellas pierden pronto el interés de este juego. Dos días los pequeños, terminaron peleando porque al finalizar el juego algún pequeño se quería quedar con los tazos de otro compañero, cuando esto sucedió recogieron los tazos de su propiedad y cambiaron de juego.

Algunos niños juegan solos y en ocasiones los niños de otros grupos los agreden, pero si algún compañerito se da cuenta de lo que le hicieron a su compañero llama a sus amigos y lo van a ayudar, lo mismo hacen si ven que le pegan a alguna niña de su salón. Después de observar el juego de los niños se puede concluir que se apropian de algunos actos violentos que observan en la televisión y a través de éstos manifiestan que con la violencia pueden solucionar problemas, es importante mencionar que las niñas en sus juegos no manifiestan conductas violentas, ellas se inclinan por los juegos tradicionales.

CAPITULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Después de la revisión teórica y aplicación de instrumentos de investigación en torno a la apropiación de contenidos de las caricaturas Dragon Ball y Pokémon, en los juegos de niños preescolares, se llega a las siguientes conclusiones.

- El modelo de televisión que se adoptó en nuestro país es el comercial, por ser el más redituable para los inversionistas.
- Durante los últimos años en nuestro país la televisión se ha vuelto parte constitutiva de la cotidianidad de nuestras vidas, pues penetra en la mayoría de los hogares y es empleada como medio de entretenimiento, información o de compañía.
- Se ha estudiado a la televisión y sus efectos desde enfoques tradicionales y críticos, los primeros consideran que la televisión provoca males físicos (problemas en la vista), además consideran que el espectador es un sujeto pasivo incapaz de reflexionar sobre la programación. A diferencia de los enfoques tradicionales, para las corrientes críticas la programación televisiva puede tener fines didácticos y conciben a los espectadores como sujetos activos capaces de reflexionar y criticar lo que observan.
- El aprendizaje de los niños se da a partir de su actuación sobre el medio ambiente y de su relación con los demás, por lo tanto, la televisión puede propiciar situaciones de aprendizaje en los pequeños, ya que éstos dedican parte de su tiempo libre a verla y de su interacción con ella los niños se apropian de aspectos significativos y los adaptan a

sus intereses y necesidades. No se debe olvidar que en los pequeños predomina el interés lúdico, y a partir de la imitación de actitudes, lenguaje, hábitos de consumo, etc. de los héroes de sus series preferidas manifiestan la apropiación de contenidos de cualquier programa televisivo durante sus juegos.

- A pesar de que los juegos de los niños muchas veces son imitación de algunos fragmentos de contenidos televisivos, es importante reconocer que los niños los modifican para satisfacer ciertas necesidades.
- Los resultados obtenidos en las entrevistas a niños y a padres de familia, indicaron que éstos últimos desconocen el contenido de los programas preferidos de los niños, ya que los pequeños ven la televisión diariamente sin la compañía o supervisión de un adulto.
- A la mayoría de los niños entrevistados les agradan las caricaturas, sin embargo, es importante mencionar que niños y niñas difieren en sus gustos, a las niñas les agradan las caricaturas en las que existen personajes femeninos con los cuales se identifican y los niños prefieren las caricaturas en las que los héroes son varones que emplean la violencia como medio para resolver los conflictos.
- Durante las observaciones realizadas en el recreo, se pudo comprobar que los niños manifiestan la apropiación de algunos contenidos de la serie Dragon Ball en sus juegos, ya que éstos son violentos (luchas) y además se apropian del nombre de los protagonistas de la serie y en ocasiones utilizan el lenguaje que los personajes emplean durante sus peleas. Las niñas no manifestaron apropiación de contenidos de esta serie, pues al entrevistarlas manifestaron que los personajes son muy feos.
- De la serie Pokémon los niños no manifiestan actos violentos, sin embargo esta serie propicia el consumismo, pues los días que se transmite anuncian los tazos que vienen incluidos en las Sabritas o las galletas de Gamesa, también se promocionan algunos

instrumentos que emplean los personajes para atrapar Pokemones, los niños y algunas niñas llevan sus tazos a la escuela y juegan durante el recreo con ellos para demostrar quién es el mejor, y al jugar comentan los sucesos acontecidos en el programa del día anterior.

- A pesar de que en la Ley Federal de Radio y Televisión y en el Reglamento de dicha ley se establece que deben cuidarse los contenidos de la programación dirigida a la población infantil, en la serie de Dragon Ball se viola la ley, debido a que el programa no propicia el desarrollo armónico de la niñez, tampoco estimula la solidaridad, ya que predominan acciones violentas (golpes, muertes, puñetazos, patadas, ofensas verbales, etc.), y la violencia es el único recurso para resolver los conflictos.
- Finalmente, es importante reconocer que los niños pasan gran parte de su tiempo en la escuela y la mayoría de los profesores de cualquier nivel educativo desconocen los contenidos de los programas preferidos por sus alumnos, ya que para ellos el aspecto educativo formal sólo abarca contenidos científicos y los aspectos que no están contemplados en sus programas no los consideran, pues implicaría perder tiempo dedicado al desarrollo de sus programas. También es importante resaltar que pocos sabrían orientar a sus alumnos para que vean los programas de manera crítica.

5.2 Recomendaciones

La televisión es el medio de comunicación preferido de muchos habitantes de nuestro país y los niños no son la excepción, ya que permanecen sentados frente a ésta gran parte de su tiempo libre, por lo tanto, padres de familia y docentes deberían analizar los contenidos de los programas que observan los niños con la finalidad de propiciar en ellos

la reflexión, también es necesario que el sector gubernamental al hacer una revisión de la Ley Federal de Radio y Televisión, incluya un código de ética que regule los contenidos de los programas, y que nuevamente se definan las funciones del Consejo Nacional de Radio y Televisión y establezca sanciones a los integrantes de dicho consejo si no vigilan que se cumpla lo establecido en la ley.

Por lo anterior se hacen las siguientes recomendaciones:

5.2.1 Recomendaciones a padres de familia

Es urgente que los padres de familia se interesen por analizar los contenidos de los programas que observan sus hijos en la televisión, a fin de que puedan compartir experiencias, que dialoguen o confronten lo que observan en la televisión, y los orienten en el uso racional y crítico de este medio, y para ello se les hacen las siguientes recomendaciones.

1. Si los niños están acostumbrados a ver la televisión diariamente más de tres horas, los padres de familia deben platicar con sus hijos sobre lo benéfico que resultaría para ellos dedicar parte de ese tiempo a otras actividades. Si los padres planean disminuir el tiempo que los pequeños dedican a observar la televisión es recomendable que lo hagan de manera paulatina con la finalidad de que los niños no lo sientan como castigo, y juntos deben determinar el horario y la programación que observarán, así como definir las actividades a realizar antes y después de ver televisión. Es importante que los padres de familia no impongan a sus hijos programas específicos, pues si lo hacen propiciarían en ellos cierto rechazo.

2. Observar el mayor tiempo posible junto con sus hijos la televisión y si no tienen mucho tiempo disponible lo pueden hacer una vez a la semana, con la finalidad de analizar junto con ellos los contenidos de los programas cuestionándolos sobre los acontecimientos que se suscitan en la pantalla y comentando los aspectos que llamen su atención.
3. Padres e hijos durante o al finalizar un programa, deben analizar si las actitudes y conductas de los personajes de sus series favoritas son correctas, si se trata de resolver un problema cuestionarlos sobre las estrategias que ellos utilizarían para solucionar la problemática, etc.
4. Los días que no sea posible ver la televisión con los pequeños pueden establecer un aspecto a observar (conductas, frases, valores morales, etc.) y antes de finalizar el día platicar con sus hijos sobre el aspecto observado (la plática debe ser ese día, de no ser así los padres de familia pueden perder la credibilidad ante sus hijos).
5. Los papás deben observar los juegos de sus niños, si perciben que tienden a apropiarse de conductas de los personajes de una serie, las cuales puedan representar peligro hacia su seguridad física, deben advertirles sobre lo riesgoso que puede ser imitar a los personajes televisivos, aclarando que los sucesos que se presentan en la pantalla son ficticios y ellos se pueden lastimar o lastimar a los demás.
6. Al analizar cualquier programa junto con niños de preescolar se puede favorecer el aprendizaje de figuras geométricas, colores, tamaños, ubicación espacial, cantidades, incrementar su vocabulario, etc. lo importante es que los niños observen la televisión con un objetivo específico.
7. Observar la televisión con los pequeños es importante para orientarlos y evitar que sean consumistas, ya que durante los mensajes publicitarios pueden hacer el análisis sobre las ventajas y desventajas de usar algunos productos.

5.2.2. Recomendaciones para los docentes

Se debe reconocer que los docentes pocas veces se interesan por analizar los contenidos de los programas preferidos de sus alumnos, y cuando algún alumno manifiesta actitudes violentas durante la clase o en sus juegos consideran que son producto de situaciones conflictivas que viven en casa, y pocas veces tratan de descubrir las verdaderas causas de esas conductas, las cuales probablemente sean producto de la apropiación de algunos programas televisivos, por lo cual se les recomienda:

- 1) Es importante reconocer que muchos profesores no están preparados para conducir a sus alumnos en el proceso de análisis crítico de los medios, pues desconocen sobre este aspecto, por lo tanto es necesario que a través de conferencias y pequeños cursos se les conscientice sobre las ventajas y desventajas de usar la televisión abierta en el aula, posteriormente se pueden promover diplomados o especialidades que permitan a los docentes estar actualizados e implementar estrategias que les permitan usar la televisión en sus aulas y por ende, favorecer el aprendizaje de sus alumnos.
- 2) Platicar con sus alumnos sobre sus programas preferidos para detectar sus gustos televisivos y si es posible grabar un programa (novela o caricatura) que sea del interés de la mayoría y analizarlo junto con ellos.
- 3) Observar a sus alumnos durante la clase y el recreo; si perciben que manifiestan conductas de apropiación de algún programa televisivo, deben interrogarlos sobre los aspectos que consideran positivos y negativos de los programas.

- 4) Platicar con padres de familia para que ellos también se interesen por educar a sus hijos para la recepción y trabajar con ellos de manera colaborativa, proponiendo juntos alternativas para realizar el análisis de los programas preferidos de los niños.
- 5) Los docentes junto con padres de familia y alumnos pueden rescatar los programas televisivos para favorecer el proceso enseñanza – aprendizaje, y el desarrollo de la creatividad de sus alumnos.
- 6) Para desarrollar la creatividad de los alumnos, se puede grabar un programa, transmitir una parte del mismo sin sonido para que al ver las imágenes ellos hagan la narración de lo que acontece, también pueden proponer distintos finales, etc.
- 7) Partiendo de lo que observan en algún programa televisivo los pequeños pueden desarrollar habilidades relativas al lenguaje (incrementar su vocabulario, mejorar la pronunciación, etc.) haciendo una descripción de lo que observan y además al participar en público también se favorece el desarrollo de su autonomía y seguridad, además pueden aprender a identificar colores, a clasificar tamaños, formas, etc. por tal motivo se puede desarrollar en los pequeños la de atención a través de ejercicios de memoria visual.
- 8) Junto con los alumnos definir un programa que deben ver de tarea y al día siguiente destinar 10 minutos para que algunos niños escenifiquen una parte del programa. Al finalizar la escenificación interrogar a los pequeños sobre los aspectos positivos y negativos del programa, ésta puede ser una estrategia para reforzar valores morales e identificar antivalores.
- 9) Integrar los contenidos televisivos en el aula puede servir para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje y dotar a los alumnos de estrategias y recursos para una

decodificación crítica de la televisión fuera del aula, con esto, ayudará a sus alumnos a distinguir la realidad y la fantasía de lo que acontece en la televisión.

5.2.3 Recomendaciones a organismos gubernamentales

La televisión puede ser considerada como un instrumento con una función social como lo marca la ley Federal de Radio y Televisión, pero es necesario hacer una revisión de esta ley con la finalidad de depurar los artículos que estén desfasados de los requerimientos actuales, además es importante que el Estado vigile que realmente se cumplan los artículos establecidos, sobre todo los que se refieren a la regulación de contenidos de los programas.

Tanto en la Ley Federal de Radio y Televisión como en el Reglamento a esta Ley, se hace alusión al fortalecimiento de la integración nacional y al mejoramiento de las formas de convivencia humana, a través de la exaltación de nuestra cultura, los valores morales y de la nacionalidad, sin embargo, en la realidad no se cumple lo establecido en estos artículos por lo tanto, se exhorta a los responsables de vigilar el cumplimiento de la Ley a imponer sanciones a los encargados de otorgar las concesiones de transmisión de un programa si su contenido no cumple con lo establecido en la ley.

En cuanto a los programas dirigidos al público infantil, es necesario estimular la creatividad, integración familiar, y evitar las excesivas acciones violentas, con el fin de promover el desarrollo armónico de los niños. También sería importante que se supervise constantemente el contenido de los programas de televisión, en especial los que se

transmiten durante el horario infantil, con la finalidad de que se cumpla con el artículo 59 BIS de la Ley de Radio y Televisión.

También se deberían determinar otra vez las funciones de cada uno de los integrantes del Consejo Nacional de Radio y Televisión, para que ellos sean los encargados de definir los criterios de calidad de cada programa tomando en cuenta el público al cual son dirigidos, aprobar los programas que propusieran las cadenas televisivas antes de ser transmitidos, cuidando los derechos humanos, y si algún programa no cumpliera con las normas de ética establecidas, evitar su transmisión, o si los aprueban sin cumplir con lo establecido por la Ley, éstos integrantes deberían ser destituidos de sus puestos.

El sector gubernamental también tiene la obligación de preparar a los docentes en el empleo de la televisión abierta en sus aulas, pues pocos están preparados para el análisis crítico de los medios. La preparación de los docentes se podría iniciar con la organización de cursos o diplomados impartidos por especialistas, también sería conveniente abordar el tema en reuniones de consejo técnico, en talleres de actualización o dotar de libros a los maestros para que se preparen de manera autodidacta.

Esta preparación también se podría iniciarse desde que los maestros están en formación, por lo tanto, sería conveniente rediseñar los programas de estudio actuales para enseñar a los docentes a usar la televisión abierta como un recurso didáctico que les permitiera favorecer el aprendizaje de sus alumnos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adorno, Theodor W., Aranguren, J., et. al (1983) La ventana electrónica. TV y comunicación. (1ª. ed.) México. Eufesa.
- Aguaded, José Ignacio.(1999). Convivir con la televisión. España. Paidós.
- Castilla del Pino, C. (1970). La incomunicación. Barcelona. Ediciones Península.
- Corona, Berkin Sarah. (1989). Televisión y juego infantil. Un encuentro cercano. (1ª. ed.) México. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Elliott, J. (1996). El cambio educativo desde la investigación – acción. Madrid. Morata.
- Erausquin, M. Alonso, Luis Mantilla y Miguel Vázquez. (1988). Los Teleniños. (2ª. ed.). México: Distribuciones Fontamara.
- Esteinou Madrid Javier (1998).Espacios de comunicación. (1ª. ed.) México. Universidad Iberoamericana.
- Fernández, Collado Carlos, Pilar Baptista y Débora Elkes (1986). La televisión y el niño. (1ª. ed.). México. Oasis.
- Fuenzalinda, Valerio y María Elena Herмосilla. (1989) Visiones y ambiciones de televidente; estudios de recepción televisiva, Santiago de Chile. CENCA.
- García Canclini, Nestor (1990) Consumo cultural en México. México. CONACULTA.
- García, Galera Carmen (2000) Televisión, violencia e infancia, el impacto de los medios. (1ª. ed.) México. Gedisa.
- García, Sílberman Sara Y Luciana Ramos Lira. (1998). Medios de comunicación y violencia. (1ª. ed.) México: Fondo de cultura económica.
- Gómez, Mont Carmen. (1995) La metamorfosis de la TV. (1ª. ed.) México. Universidad Iberoamericana.
- González, Luis. et. Al. (1997). Diccionario enciclopédico ilustrado. (1ª ed.). México.
- Homs, Ricardo. (1999). Creadores de imagen mexicana. (2ª. Reimpresión) México: Planeta.
- Jaulin Robert. (1981) Juegos y juguetes. (1ª. ed.) México. Siglo XXI editores.
- Ley Federal de radio y televisión (1960, enero). Obtenido el 14 de diciembre del 2000 en la World Wide Web: <http://conec.org.mx/>
- Madrigal, Llorente Alfredo (1989) Los niños son así. (15ª. ed.) México. Jus.

- Martín Barbero, Jesús. (1990) de los medios a las prácticas, en Cuadernos de comunicación y sociedad, México. Universidad Iberoamericana.
- Orozco, Gómez Guillermo. (1994). Televisión y producción de significados (tres ensayos). (2ª. ed.) México. Universidad de Guadalajara.
- Orozco, Gómez Guillermo y Mercedes Charles. (1995). Educación para la recepción. Hacia una lectura crítica de los medios. (1ª Reimpresión) México. Trillas.
- Orozco, Gómez Guillermo (1996) Miradas latinoamericanas a la televisión. (1ª. ed.) México. Universidad Iberoamericana, A.C.
- Pardinas, Felipe.(1996) Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales. (34ª . ed.) México. Siglo XXI.
- Pérez Tornero, José Manuel (1996) el desafío educativo de la televisión México. Paidós.
- Rojas, Soriano Raúl (1992). Guía para realizar investigaciones sociales. (9ª . ed.) México. Plaza y Valdés Editores.
- Sánchez Ruiz, Enrique. (1989). Teleadicción infantil: ¿mito o realidad?. (1ª. ed.) México. Universidad de Guadalajara.
- Salmon, Robert. (1998). Todos los caminos conducen al hombre. (1ª ed.) México. Plaza and Janés.
- Sánchez, Ruiz Enrique (1992) Tendencias en la investigación sobre televisión en México 1950 = 1990. (1ª. ed.) México. Universidad de Guadalajara.
- Vidal, Juan Ramón. (1993, Febrero). Los dibujos japoneses invaden Occidente. Muy interesante. 66 – 72.
- Villalpando, José Manuel. (1988) Filosofía de la educación. (6ª. ed.) México. Porrúa.

Alexis

ANEXO 1

FORMATO DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

Fecha:			Material a analizar: Serie Duración:	
Unidad de análisis	Categorías	Sub-Categorías	Frecuencias	Totales
A C T O S V I O L E N T O S	Violencia Verbal	Frases		
	Violencia Física	Tiros		
		Explosiones		
		Puñetazos		
		Patadas		
		Muertes		
		Conflictos personales		
V A L O R E S M O R A L E S	Amistad			
	Trabajo en equipo			
	H. resolver problemas			
	Respeto			

Adaptada del libro Metodología de la Investigación de Hernández Sampieri

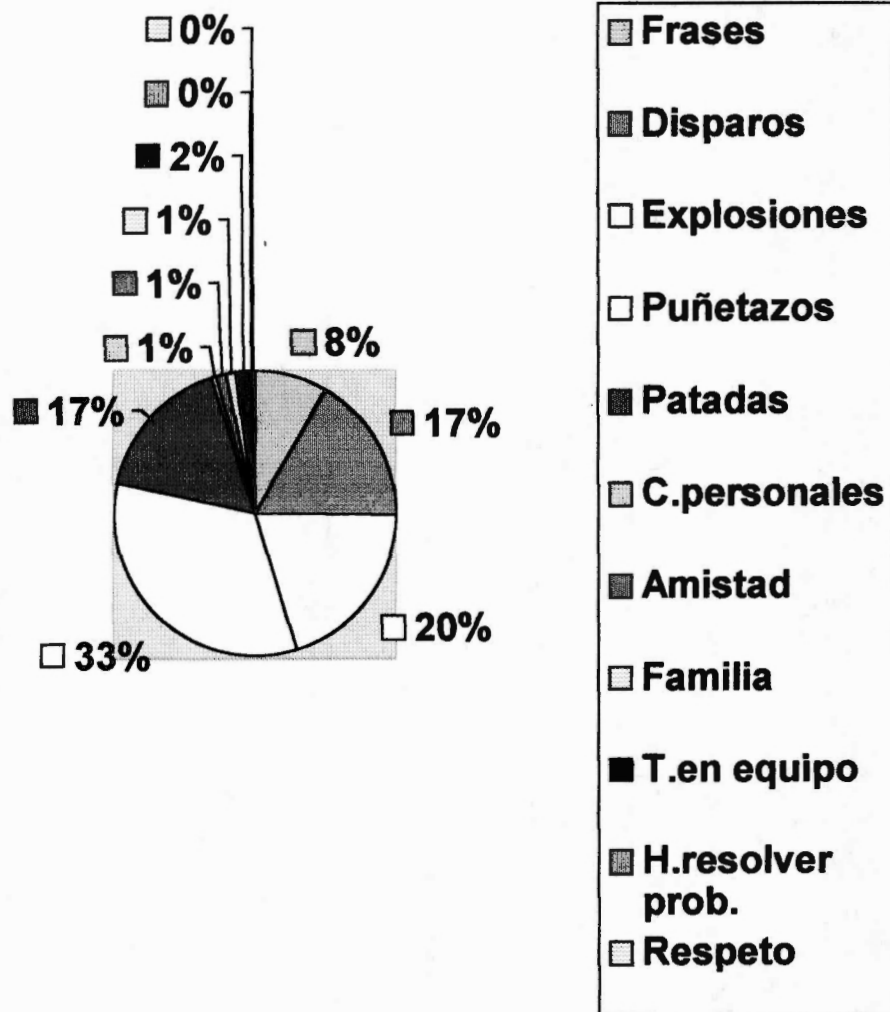
ANEXO 2

MANUAL DE CODIFICACIÓN

Categorías	
Frases obscenas	Esta categoría se registrará cuando alguno de los personajes se dirija hacia sus contrincantes o compañeros de manera despectiva o que emplee insultos como: idiota, estúpido, maldito, te odio, etc.
Disparos	Se registrarán cuando algún personaje de la serie aunque pertenezca al equipo de los buenos o los malos dispare un arma bélica (pistola, metralleta, tanque de guerra, etc.)
Explosiones	Serán consideradas cuando haya detonaciones explosivas por ataques personales, ya que héroes y villanos con sus poderes intentan eliminar al oponente y para hacerlo lanzan fuego que culmina en explosiones.
Puñetazos	Se considerarán cuando algún personaje de la serie lance golpes con los puños al oponente, sea este un ser humano o animal.
Patadas	Las patadas serán tomadas en cuenta cuando los seres que participen en la serie golpeen con los pies a los enemigos.
Muertes	Para considerar esta categoría se tomará en cuenta la narración, es decir, cuando los personajes de la serie comenten sobre la muerte de alguien, también se considerará cuando se observe que se maten entre los personajes o a personas ajenas.
Conflictos personales	Este aspecto se considerará cuando haya diferencias de opiniones y traten de resolverlos por medio de la violencia física y o verbal.
Amistad	Se considerará la amistad cuando los personajes manifiesten afecto hacia sus compañeros.
Trabajo en equipo	Se anotará cuando los personajes traten de resolver algún problema entre todos para un beneficio colectivo.
Habilidad para resolver problemas	Se tomará en cuenta este aspecto cuando los personajes manifiesten creatividad para resolver los problemas que se le presenten.
Respeto	Esta categoría será considerada cuando los personajes de las series analizadas manifiesten aceptación de ciertas cualidades en otro individuo.

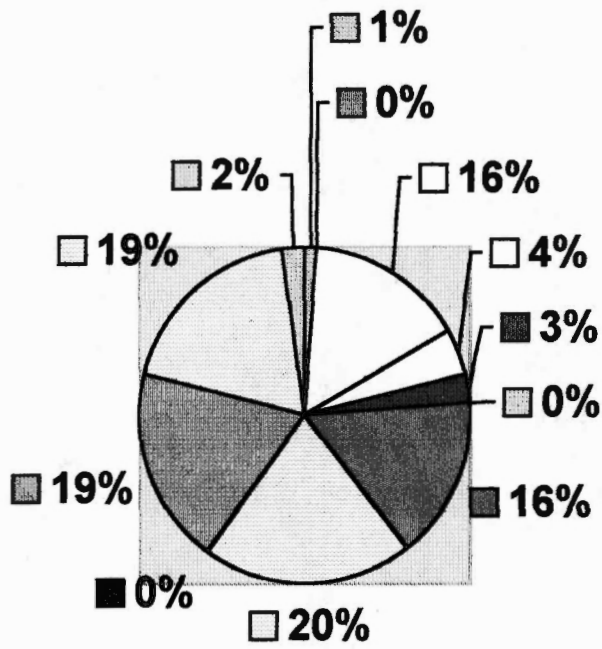
ANEXO 3

GRÁFICA DE DRAGON BALL



ANEXO 4

GRÁFICA DE POKÉMON



- Frases
- Disparos
- Explosiones
- Puñetazos
- Patadas
- Muertes
- Conflictos personales
- Amistad
- Familia
- Trabajo en equipo
- H.resolver problemas
- Respeto

ANEXO 5

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Durante el recreo se observará el juego de los niños para analizar si en ellos manifiestan la apropiación de los contenidos de las series Dragon Ball y Pokémon.

Las categorías serán las siguientes:

- Los juegos de los niños son mixtos (hombres y mujeres o excluyen a las niñas)
- Los juegos de los niños son simbólicos o de imitación y en ellos consideran a los personajes de las series motivo de análisis.
- En sus juegos practican: Actos violentos (agresiones físicas y verbales) y/o Valores morales

ANEXO 6

GUÍA PARA ENTREVISTAR A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Qué hace el niño cuando llega de la escuela? _____

2. ¿Con quién y cuánto tiempo ve la televisión? _____

3. ¿Cree que las caricaturas que su hijo (a) ve en la televisión sean adecuadas para él o ella? _____ ¿Por qué? _____

4. ¿Alguna vez ha visto las caricaturas Dragon Ball y Pokémon que se transmiten por el canal 5? _____ ¿Cuál es su contenido central? _____

5. ¿Considera que éstas caricaturas influyen en los juegos de su hijo? _____ ¿Por qué? _____

6. ¿Cree usted que cualquier programa que se transmita por la televisión pueda tener fines didácticos? _____ ¿Por qué? _____

7. ¿Sabe de la existencia de una ley que regule los contenidos de los programas televisivos? _____ ¿Cuál? _____

ANEXO 7

GUÍA DE ENTREVISTA A NIÑOS

Nombre: _____

1. Veo tele todos los días

Siempre _____ nunca

2. Me gusta más ver televisión que ir a la escuela

Siempre _____ nunca

3. Veo la televisión con mis papás

Siempre _____ nunca

4. Cuando veo la televisión estoy atento a la programación

Siempre _____ nunca

5. Prefiero ver las caricaturas

Siempre _____ nunca

6. Veo Dragon Ball y Pokémon porque los personajes son buenos

Siempre _____ nunca

7. Los poderes de los Pokemones y de dragon Ball sirven para ayudar a los demás

Siempre _____ nunca

8. Juego con mis padres

Siempre _____ nunca

9. Cuando juego soy el héroe

Siempre _____ nunca

10. Me gustaría ser como Dragon Ball o como Pokémon para luchar contra el mal

Siempre _____ nunca