

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

Propuesta de un programa de la televisión infantil local

Autor: Margarita Alejandra Tapia Medina

**Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. en Ciencias de la Comunicación**

**Nombre del asesor:
Jorge Alberto Vera**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.



“UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA”

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



“PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN INFANTIL LOCAL”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LIC. EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:
MARGARITA ALEJANDRA TAPIA MEDINA

ASESOR:
LIC. JORGE ALBERTO VERA

MORELIA, MICHOACAN, 29 JUNIO 2007

DEDICATORIA

A MI HIJA:

ALISON LORENA GARCIA TAPIA

A MI ESPOSO:

ROBERTO GARCIA

A MIS PADRES:

DR. MARIO TAPIA
DRA. MARGARITA MEDINA

A MI HERMANO:

MARIO

A MIS ABUELITOS

DR. MARIO TAPIA SANDOVAL
MARGARITA PANIAGUA

AGRADECIMIENTOS

A DIOS, por darme la oportunidad de vivir y llegar hasta aquí con esfuerzo y dedicación, por darme una hermosa familia que me quiere y me apoya. Gracias por darme la fuerza necesaria para enfrentarme a la vida que escogiste para mí .

A MI NIÑA, preciosa que fue mi inspiración para que terminara este trabajo, tu que tan pequeña y sin querer me sacas una sonrisa cuando más la necesito y hasta en el momento más difícil estas ahí para darme un beso y una sonrisa. Gracias mi bebé.

A MIS PADRES, por su esfuerzo para que yo terminara una carrera, para que sea una mujer de bien, por estar pendiente de mí y por su apoyo. A ti mami por tu paciencia, tu amor y tus consejos, a ti papá por tu ejemplo, tu valor y tu amor.

A MI ESPOSO, por tu cariño y comprensión. Por estar conmigo en las buenas y en las malas apoyándome en la elaboración de este trabajo y en el de la vida misma.

A MIS ABUELITOS, porque han sido como mis padres, por llevarme con ellos a descubrir las maravillas que tiene el mundo, por su apoyo incondicional y sus consejos que me han sido de gran ayuda.

A MI HERMANO, que crecimos juntos, peleando y siendo cómplices de nuestras travesuras, por apoyarme en todo momento y darme consejos. Porque yo he aprendido mucho de ti y porque te adoro.

A MIS MAESTROS, que me dieron las armas para el conocimiento de la materia

AL LIC. JORGE ALBERTO VERA, que con su apoyo hizo posible la realización de este trabajo.

A MIS AMIGOS, Hugo, Alexis y Vane, por su apoyo para la realización de esta investigación.

A MIS PRIMOS, Por su apoyo para realizar este trabajo.

AL COLEGIO MOTOLINIA, AL COLEGIO PANAMERICANO DEL SOL, AL COLEGIO FERNANDEZ DE LIZARDI, A LA ESCUELA FRANCISCO J. MÚJICA, Y JOSÉ MARIA SALTO.

A TODOS, MUCHAS GRACIAS

JUSTIFICACION

“La televisión es la primera escuela del niño, una escuela divertida que precede de la aburrida” (SARTORI, México : 44)

Con formato: Fuente: 10 pt

Los niños son público cautivo de la televisión y de sus múltiples programas, algunos son de beneficio y otros pueden perjudicar al pequeño receptor pues aprenden conductas negativas de sus personajes favoritos o simplemente no les aportan beneficio alguno, donde reciben mensajes relacionados con la violencia, la agresividad y contrarios a los valores humanos.

La palabra es un símbolo y la entendemos sólo si conocemos la lengua a la que pertenece de lo contrario es un signo o sonido cualquiera; por el contrario la imagen es una representación visual y eso es suficiente basta con tener el sentido de la vista ya que la imagen no se ve en chino ni en inglés sólo se ve y eso es suficiente.

Aunado a esto, la programación que los niños disfrutaban diariamente, los aísla de sus actividades cotidianas, del contacto con el entorno, o incluso de su familia. “La televisión y sus contenidos han logrado influir en las actividades diarias de los niños, ejerciendo una función predominante con sus mensajes y contenidos” (ORTIZ, Guillermo: 25-26)

Si bien es cierto que hay antecedentes de programas de contenido educativo en televisión, producidos en la capital michoacana, en la ciudad de Morelia no ha existido algún programa en el cual se combinen los contenidos educativos y programas de estudio de la escuela primaria con un programa de televisión resolviendo sus dudas y aprendiendo mientras se divierten y juegan.

Es por ello que en este trabajo de investigación y propuesta se pretende combinar las técnicas tradicionales de aprendizaje escolarizado con propuestas dinámicas de aprendizaje tales como juegos, cuentos y retos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde su aparición, la televisión ha ocupado gran parte del tiempo de su público contribuyendo a formar parte de la opinión pública y para fortalecer esto los padres sólo dejan que los pequeños se entretengan en ese aparato sin importar lo que ven, dejando a la televisión la valiosa tarea del aprendizaje y de la integración a grupos sociales.

El problema es que el niño registra y absorbe todo lo que ve ya que no posee capacidad de discriminar. (SARTORI, México : 44) “Si para un niño el mundo es un auténtico laboratorio, y

es un ávido descubridor, ya podemos imaginar lo que le va a representar la televisión. Un mundo de imágenes vertiginosas acaparan por completo su atención” (ORTIZ, Guillermo, México: 25)

Las tareas son importantes para el aprendizaje de los niños sin embargo muchas veces se le da una menor importancia ganando mucho terreno la televisión y los videojuegos; ante esta situación se despierta el interés de llevar los temas escolares a la televisión local utilizando técnicas de aprendizaje más efectivas como los juegos y cuentos para que se entiendan mejor y que no recurran a pasar el tiempo viendo programas que no les da ningún beneficio.

Aunado a esto en la actualidad no hay propuestas serias para la televisión local en la que se adopten temas importantes y escolares, es por esto que se elaboró este tipo de trabajo con estudios de la licenciatura en ciencias de la comunicación y psicología con carácter formativo.

Por lo anterior se pueden formular las siguientes preguntas ¿Qué elementos debe contener un programa de televisión infantil orientado a su educación?¿Qué técnicas de aprendizaje se usan y cuales deberían de usarse para mejorar el estudio?¿cuáles son las preferencias respecto a la escuela y los programas televisivos?

OBJETIVOS

Realizar una investigación que permita conocer al público infantil moreliano y sus expectativas para determinar la estrategia a seguir en la propuesta de un programa de televisión infantil para Morelia en el cual la enseñanza y la diversión se combinen para garantizar una retención de información basada en textos escolares en la que los infantes puedan hacer sus preguntas y ser respondidas en forma divertida.

- Conocer los gustos de los estudiantes de 5° año respecto a las materias de la escuela.
- Conocer los gustos infantiles respecto a los programas de televisión.

Con formato: Sangría:
Izquierda: 1,9 cm

- Realizar la propuesta de un programa de televisión infantil.

METODOLOGIA

El método a emplear en el presente trabajo combina las técnicas de investigación cualitativa y cuantitativa para lograr sus objetivos.

Se trata de una investigación de tipo exploratorio-descriptivo, que genera una propuesta para dar solución al problema planteado y al ser exploratorio no se parte de una hipótesis.

• Encuesta por muestreo

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Las encuestas fueron realizadas a niñas y niños que asistieron a la escuela primaria en el turno matutino en la ciudad de Morelia siendo estas públicas y privadas durante los primeros meses del año 2006, con el fin de conocer las preferencias de los niños en cuanto a animales, programas de televisión, disgusto de materias en clase, y las horas que emplean para ver la televisión; entre otros temas.

Las escuelas fueron aleatorias y por sorteo.

• Entrevistas

Se realizaron 6 entrevistas, 2 a personas encargadas de la infantil 4 a maestras en educación respecto a sus puntos de vista sobre los programas televisivos infantiles y la necesidad de crear un programa infantil local.

Eliminado:

Eliminado: psicología

Eliminado: y

También se aplicaron las entrevistas tipo Focus Group a 6 niñas y 6 niños de 1º, 3º y 5º grado teniendo en cuenta sus calificaciones y tomando al más aplicado y al que tenga la menor calificación. La escuela fue elegida a modo de sorteo.

UNIVERSO

Eliminado: ¶

Niñas y niños de algunas primarias en la ciudad de Morelia

MUESTRA

Con formato: Centrado

La muestra está representada por 300 niños y niñas de 2º a 6º grado de primaria que asistieron a clases en los primeros meses del año 2006 y que estudian en escuelas públicas y privadas del turno matutino.

Con formato: Centrado

Con formato: Fuente: 10 pt

TECNICAS E INSTRUMENTOS

Con formato: Fuente: 12 pt

- Cuestionario específico para niños de primaria.
- Cuestionario para la entrevista a los especialistas.
- Cuestionario para la entrevista a los niños.

ANTECEDENTES

- **Propuesta para una serie de dibujos animados Michoacana:**

(OCHOA, 2002, Tesis UVAQ)

Eliminado: ¶

Esta es una tesis que habla sobre la relación de la televisión y la familia además de la educación televisiva. Anuncia que las caricaturas forman gran parte de la escuela de los pequeños al ocupar alrededor de cuatro horas de su tiempo diario.

La televisión está en las casas como ruido de fondo y por la noche se juntan las familias para verla. Desgraciadamente no existen caricaturas mexicanas según la autora y esto es posible que se deba a la falta de recursos económicos.

Los dibujos animados se encuentran en muchos países, pero desgraciadamente no proporcionan cosas buenas, son muy pocas las caricaturas que ayudan a aprender y las que hay son extranjeras.

- **Propuesta de campaña televisiva para el Sistema Michoacano de Televisión, para la formación de conciencia crítica en niños en edad Preescolar, en la ciudad de Morelia:**

(CEDEÑO, 2004, Tesis UVAQ)

Con formato: Fuente: Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

En esta tesis se señala que los niños son pequeños receptores y no tienen una conciencia de lo que están viendo pues apenas comienzan su desarrollo y buscan obtener el conocimiento en base a experiencias y aceptando toda clase de información del medio en que se desenvuelven ya sea por las personas que los rodean como por los medios de comunicación.

La mayoría de los medios de comunicación se inclinan a lo más fácil y a lo que más vende generando receptores pasivos y evitan que los niños desarrollen su creatividad y que en cambio se vuelvan imitadores activos de conductas violentas y consumidores compulsivos entre otras, con sus muy pocas excepciones.

Es por esto que Mayra Cedeño propone que se tenga cuidado en los niños morelianos que ven las televisión, llevando una campaña de conciencia crítica en los medios de comunicación.

- **Odisea burbujas:**

Como programa de radio dio inicio en la ciudad de México el 6 de enero de 1979, y se transmitía por la XEW de 8:00 a 12:00 horas. Era una emisión sabatina de cuatro horas y duró al aire cerca de tres años. (www.esmas.com, 2006)

Dio inicio como programa de televisión el domingo 26 de julio de 1979 cuando Silvia Roche llevó a la pantalla chica los cuentos que ella editó.. Se transmitía por Canal 2 a las 10:00 de la mañana. Cada programa se realizaba en tres días, con la dirección de Enrique Segoviano que durante cinco años se produjo ininterrumpidamente.

“Empecé a escribir por mis hijos, porque no encontraba cuentos para ellos y me resistí a leerles historias de hadas. Luego me publicaron este material, lo vieron en Televisa y fue así como dio inicio la odisea”. (ROCHE, Silvia, 2004: www.esmas.com)

Patatas Verdes fue el primero en ser concebido como botarga y en interpretar un tema musical, los demás integrantes poco a poco fueron tomando forma propia como el interés por la ciencia de Memelovsky; la afición por la fotografía de Mafafa Musguito; el gusto por los chocolates tan característico de Mimoso, y el afán por escribir de Pistachón Zig-Zag.

La esencia del programa son la preocupación de los problemas ambientales que cada vez son más graves creando personajes que puedan resolver sus problemas sin violencia y que convivan con otros sin importar sus diferencias.

Los personajes de Burbujas son conocidos principalmente por el programa unitario que se transmitía todos los domingos, pero también estuvieron en la radio, hicieron una telenovela, cinco discos (Burbujas, Odisea burbujas, El circo, Canta y baila con Mimoso y Burburrock) e incluso en el ámbito editorial publicaron una revista infantil.

- **Plaza Sésamo:**

Nació en Estados Unidos hace 35 años como un experimento social, para cuantificar el poder de la televisión, porque pensaron que es el maestro más grande que se ha creado en la historia de la humanidad (KNELL, Gary www.teletica.com, 2005) .

Desde entonces el programa ha florecido en 120 países del mundo y se convirtió en la serie de televisión que ha ganado más premios Emmy, (97 en total). La versión mexicana del show fue una de las primeras que se creó a nivel internacional.

Plaza Sésamo se estrenó en México y Latinoamérica en 1972. La aclamada serie televisiva en español para niños de edad preescolar tiene lugar en un barrio con mucho colorido, la Plaza, donde residen familias, niños y muppets. Los personajes como Lola, Pancho y Abelardo pronto se hicieron conocidos en toda Latinoamérica.

Y es que Plaza Sésamo dejó de ser un programa para enseñar solo letras y números, enseñando valores importantes en la formación de los niños (DUPEIRON Odín, www.teletica.com, 2005).

“Este es el proyecto más importante de Televisa para niños en edad preescolar, la inversión es muy grande y hay mucha responsabilidad, no podemos modelar conductas negativas, debemos dar ejemplos positivos” afirmó Rosi Ocampo, Directora Televisa Mundo.

Los guiones son revisados por expertos en psicología y educación. Se enfocan en 4 áreas:

- La cognitiva: para aprender matemáticas y ciencias a base de ritmos, cuentos y canciones.
- La emocional: enseña a niños a manejar las emociones, desde tristeza, enojo, amor...
- Físicos: enseña a los niños nutrición e higiene y
- La relación de grupos: enseña a los niños a interactuar con otros, a resolver conflictos y tareas en equipo (MORALES Patricia, www.sesameworkshop.org) .

Con formato: Fuente: Futura
Lt BT, 10 pt

En la serie mexicana se mantienen los mismos valores, e ideas, pero cada temporada tienen su evolución, hasta su rollo de comunicación porque los niños tienen nuevos lenguajes visuales (WILLIAMS Javier, productor de Plaza Sésamo, Televisa) .

Con formato: Fuente: Futura
Lt BT, 10 pt

Con formato: Fuente: Futura
Lt BT, 10 pt

- **El Sistema Michoacano de Radio y Televisión ha tenido ocho programas infantiles desde 1988 con diferentes fines que a continuación se mencionan:**

UCP

Unidad de Control de Procesamiento, fue un programa educativo que tuvo una duración de 10 meses en 1988, salió del aire por haber cumplido el número de programas requeridos dentro de la serie. Iba dirigido a un público infantil entre 10 y 15 años; este programa tenía por objetivo el de tener un espacio dedicado a los niños y motivarlos al aprendizaje en forma de juegos; su escenografía era electrónica con público en el estudio. Su duración fue de una hora siendo de 16:00 a 17:00 hrs. todos los martes y jueves.

Con formato: Sangría:
Primera línea: 1,25 cm

KUSKANI

Programa ecológico e informativo que tuvo una duración de 5 meses en 1991 cumpliendo con el número de programas requeridos en la serie; abarcaba al público infantil y juvenil con el fin de dar a conocer las bellezas naturales de nuestro estado y el cómo conservarlas. Tenía su horario de 16:00 a 17:00 hrs. de lunes a viernes.

Con formato: Sangría:
Primera línea: 1,25 cm

MONICATURAS

Entretenimiento infantil con una duración de 10 meses en 1993 y terminó de transmitirse por haber cumplido el número de programas requeridos dentro de la serie. Su objetivo era el de presentar las caricaturas programadas dentro de la barra y su vestuario era informal. Tuvo una duración de una hora que abarcaba de las 16:00 a las 17:00 hrs. de lunes a viernes.

Con formato: Sangría:
Primera línea: 1,25 cm

DE TIN MARIN

Un programa infantil educativo que duró al aire 10 meses en 1994 con el fin de tener un espacio dedicado a los niños y motivarlos al aprendizaje a través de títeres desde las 17:00 a las 18:00 hrs todos los martes y jueves. utilizando mamparas y utilería (Tramoya).

Con formato: Sangría:
Primera línea: 1,25 cm

LUZ VERDE

Era un programa de entretenimiento infantil de 1994 que duró 10 meses al cumplir los programas requeridos teniendo el fin de mantener entretenidos a los niños sanamente y utilizaban utilería y niños en el estudio, siendo un programa que duraba de las 17: 00 a las 18:00 hrs. los martes y jueves.

Con formato: Sangría:
Primera línea: 1,25 cm

BIT

Banco de Información por Televisión, era un programa educativo con el fin de motivar a los niños de 6 a 15 años a un aprendizaje a través de juegos usando una escenografía electrónica de las 17:00 a las 18:00 hrs. Los martes y jueves con una duración de 10 meses en 1998.

BIT MILENIO

Muy parecido a BIT sólo que éste programa fue en el 2000 y tuvo una duración de 5 meses, este aprendizaje fue a través de los juegos en computadora y estuvo en el aire de las 17:00 a las 18:00 hrs. martes y jueves.

Con formato: Sangría:
Primera línea: 1,25 cm,
Espacio Antes: Automático,
Después: Automático

LOS NIÑOS DEL ÁRBOL

Un programa educativo con el fin de tener un espacio dedicado a los niños y motivarlos al aprendizaje a través de las manualidades y la química, con una duración de 10 meses de lunes a viernes de las 16:00 a las 17:00 hrs. en el 2001 y teniendo una escenografía natural en un árbol y utilería.

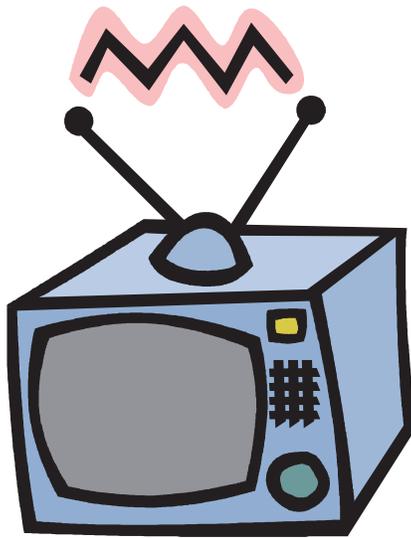
Actualmente se encuentra al aire un programa llamado Club Planeta que tiene una duración de una hora y se transmite por el canal 6 de CB televisión los sábados a las 10:00 de la mañana y su repetición el domingo a las 13:00 hrs siendo un programa de entretenimiento infantil que cuenta con varias secciones; Utilizan dos conductores, una mujer de unos 20-25 años y un varón de la misma edad y dos botargas¹ que son extraterrestres, sus colores en su logotipo son el naranja y rojo y el set² es en exteriores.

CAPITULO I

¹ Persona que usa un traje disfraz de algún personaje

² Lugar donde se graba un programa de televisión

LA TELEVISION



1.1 LA TELEVISION

El término “televisión” significa ver a distancia. La televisión es una transmisión y reproducción a distancia de la imagen y sonido de escenas en movimiento, por medios electrónicos a través de líneas de transferencia eléctricas o radiación electromagnética (GROB, 2003:1).

Coloquialmente se le ha denominado de muchas maneras como la caja inútil, la caja tonta o el tercer padre entre otros, pues cada quien la denomina como quiere dependiendo del uso que se le dé, ya sea bueno o malo.

Eliminado: elevisión

Eliminado: ;

Con formato: Color de fuente: Gris 40%

Con formato: Color de fuente: Gris 40%

También se concibe a la televisión como una visión de cosas lejanas obtenida mediante las ondas hertzianas. (SÁNCHEZ de Armas ,1999: 83)

¿Cómo se generan las imágenes y el sonido en la televisión?

El primer paso es transformar las ondas luminosas y las vibraciones sonoras, en una señal electrónica; los micrófonos convierten las ondas de sonido mientras que las cámaras transforman las ondas luminosas.

Las lentes de la cámara enfocan la imagen sobre la placa del tubo de la cámara, la placa está formada por puntos fotosensibles que dan lugar a una determinada distribución electrónica; un cañón de electrones barre la parte posterior de la placa con lo que el nivel de brillo de cada punto se convierte en una señal eléctrica. Un tubo de cámara sólo puede crear una señal de blanco y negro; para obtener color hacen falta tres tubos; uno para cada color primario: rojo, verde y azul (GROB, 2003: 103).

Una serie de espejos y filtros dividen la imagen en sus tres componentes de color, las señales de los tubos correspondientes se combinan en el codificador y se unen a la señal de audio; la señal de televisión resultante puede transmitirse a través de la atmósfera o por cable. Cuando se recibe la señal en el televisor la señal de audio se dirige a un amplificador y un altavoz, la señal de video se descodifica y se envía al tubo de imagen (GROB, 2003: 39).

Con formato: Fuente: 10 pt

Con formato: Fuente: 10 pt

La pantalla está cubierta por los puntos fosforescentes: rojos, azules y verdes, unas perforaciones hacen que cada haz electrónico excite sólo un punto de color y las combinaciones cambiantes de puntos brillantes rojos verdes y azules producen la ilusión de imagen en movimiento.

Para poder ver estas imágenes que nos proporciona la televisión necesitamos de un canal que no es más que un grupo de frecuencias que se asigna a determinada emisora. La frecuencia de una onda se refiere al número de veces por segundo que la misma es enviada por el espacio.

La televisión utiliza ondas de “muy alta frecuencia” y “ultra alta frecuencia”; las ondas electromagnéticas o radioeléctricas, que son los conductos por los cuales viajan las señales de televisión, son utilizadas también por varios sistemas de comunicación (“oficios, comunicaciones y transportes” 1978: 341).

La historia del desarrollo de la televisión ha sido en esencia la historia de la búsqueda de un dispositivo adecuado para explorar imágenes. El primero fue el llamado disco Nipkow, patentado por el inventor alemán Paul Gottlieb Nipkow en 1884.

Era un disco plano y circular que estaba perforado por una serie de pequeños agujeros dispuestos en forma de espiral partiendo desde el centro descomponiendo la imagen en puntos y líneas.

Sin embargo, debido a su naturaleza mecánica el disco Nipkow no funcionaba eficazmente con tamaños grandes y altas velocidades de giro para conseguir una mejor definición. Por lo tanto los primeros dispositivos realmente satisfactorios para captar imágenes fueron el *iconoscopio*³ que fue inventado por Vladimir Kosma Zworykin en 1923, y el tubo disector de imágenes, inventado por el ingeniero de radio estadounidense Philo Taylor Farnsworth poco tiempo después.

En 1926 el ingeniero escocés John Logie Baird inventó un sistema de televisión que incorporaba los rayos infrarrojos para captar imágenes en la oscuridad.

Eliminado: ¶

Sin embargo hay quienes dicen que la televisión tiene su origen en investigaciones con fines militares de grandes empresas inglesas, alemanas y norteamericanas como AEG, Telefunken y General Electric entre otras. (CASTAÑEDA, 2004) No fue sino a finales de la II Guerra Mundial cuando la televisión se adueñó de los hogares estadounidenses. El número de emisoras de televisión pasó de 6 en 1946 a 1,362 en 1988.

El desarrollo de la televisión se comienza a gestar a finales de los 30's y el avance tecnológico le permitió un rápido crecimiento logrando abarcar grandes proporciones de auditorio en un tiempo relativamente corto. Su surgimiento no fue fácil puesto que tuvo que enfrentarse a la prensa escrita y a la radio que tenían ventaja gracias a su bajo costo de producción.

“La televisión predomina como el más potente de todos los medios de comunicación, es sin duda el medio que caracteriza a nuestra época, la influencia que ésta ha ejercido sobre la sociedad no puede negarse” (COARTAZAR Iturriaga, en Castañeda Sandra, op. Cit.).

Eliminado:

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Con formato: Color de fuente: Gris 40%

La televisión nace en México en 1929, el Ingeniero Francisco Stavoli trae de Estados Unidos un equipo completo de televisión, con dos cámaras de exploración mecánica a base de disco de Nipkow, varios *receptores*⁴ y un transmisor de televisión.

Los primeros experimentos de la televisión en México fueron en 1934 por el Ingeniero Guillermo Camarena, a quien se le conoce como el "Padre de la televisión mexicana", con equipo construido por él mismo y en 1939 hace la primera demostración de la primera cámara de televisión a color, basado en el principio físico de la descomposición de los tres colores primarios.

El ingeniero Guillermo González Camarena obtiene la patente de su invento tanto en México

³ Iconoscopio: Tubo electrónico para someter a barrido las imágenes en las cámaras de televisión

⁴ Receptores: persona que recibe el mensaje en un acto de comunicación.

como en Estados Unidos el 19 de agosto de 1940. Este sistema de televisión en color se empieza a utilizar con fines científicos.

La primera transmisión en blanco y negro en México fue el 19 de agosto de 1946; fue tal el éxito, que el 7 de septiembre de ese año, se inaugura oficialmente la primera estación experimental de televisión en Latinoamérica, la XEIGC.

Al iniciarse la década de 1950 se implantó la televisión comercial y se iniciaron los programas regulares y en 1955 se creó Telesistema mexicano, por la fusión de los tres canales existentes.

Las condiciones en las que nace XEIPN Canal 11, en el año de 1959, muestran lo débil del Estado, el insuficiente interés concedido a las tareas educativa y cultural que podía cumplir la televisión y la intención del conjunto gobernante. Después, otros segmentos del grupo gobernante intentarían abrir paso a la participación estatal en los medios de comunicación (OCHOA, 2002:15).

Las primeras transmisiones regulares de la televisión mexicana dan inicio de 1950 a 1952 con carácter comercial y en 1968 nuestro país incursiona en la era de las comunicaciones vía satélite, al transmitir a todo el mundo, los diversos eventos de la XIX Olimpiada México 68; fue hasta 1983 a 1990 cuando se desarrolló la Primaria Intensiva para Adultos del INEA por televisión.

Las transmisiones por televisión en nuestro país iniciaron, oficialmente, en 1950 con tres canales al aire 2, 4 y 5; para el 2003, en México había 645 canales de televisión. En la actualidad, 92 de cada 100 hogares mexicanos cuentan con televisor (INEGI, 2005).

Año	Canales de televisión
1980	115
1990	541
2000	579
2003	645

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Con formato: Fuente:

Con formato: Color de fuente: Negro, Español

Con formato: Sin control de líneas viudas ni huérfanas, No ajustar espacio entre texto latino y asiático, No ajustar espacio entre texto asiático y números

Con formato: Fuente: Color de fuente: Gris 40%

Con formato: Fuente: Color de fuente: Negro

Televisa y Televisión Azteca son empresas de televisión importantes de habla hispana, y se han convertido en uno de los centros emisores y de negocios más grande del mundo en el campo de la comunicación ya que además de programas de televisión desarrollan actividades en radio y prensa.

1.2 EL AUDIOVISUAL

El audiovisual es la planificación, preparación y uso de los recursos y materiales que implica la visión y el sonido. Entre los soportes utilizados se encuentran las películas, la televisión, las transparencias, las cintas de vídeo, las cintas de audio, los ordenadores y los videodiscos. El audiovisual es un perfecto desarrollo de la tecnología para su uso en la educación ([Enciclopedia Encarta 98](#)).

Estudios de psicología del aprendizaje sugieren que el uso de los audiovisuales en educación tiene varias ventajas:

- Todo aprendizaje está basado en la percepción, proceso por el cual los sentidos captan información a partir del contexto en que se produce.
- Los procesos superiores de la memoria y de la formación de conceptos no pueden darse sin la percepción anterior.
- Las personas pueden alcanzar una limitada cantidad de información, en un tiempo, de modo que la selección y percepción de la información está determinada por las experiencias anteriores.

Los investigadores han encontrado que se consigue más información si es recibida simultáneamente en dos modalidades: visión y audición, y no sólo mediante una. Además, el aprendizaje se alcanza cuando el material está organizado el cual es fundamental para el estudiante.

Estos descubrimientos confirman el valor de lo audiovisual en el proceso educativo; facilita la percepción de los aspectos más importantes, puede ser cuidadosamente organizado y puede exigir del estudiante usar más dimensiones de la personalidad.

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

El psicólogo estadounidense Skinner, desarrolló sus máquinas de enseñanza en la década de 1950. La Instrucción programada se refiere a los materiales educativos elaborados siguiendo los principios conductistas del aprendizaje.

(entren.dgsca.unam.mx)

El concepto de Skinner de enseñanza programada defendía el planteamiento como un plan educativo global. Skinner recibió la influencia de Pressey, que diseñaba máquinas para fines principalmente de examinación.

El material sigue una secuencia cuidadosa y se divide en pequeñas unidades para reducir al máximo la tasa de errores, lo que también hace sugiriendo las respuestas correctas. Si la contestación del alumno es la adecuada, este podrá pasar al siguiente cuadro; en caso contrario, otro cuadro brindará material complementario.

(Skinner , entren.dgsca.unam.mx)

Así el proceso incide en la identificación de los objetivos, presenta el contenido en una secuencia lógica, prepara y prueba el programa de instrucción e incide en las pruebas y en la revisión de ellas.

Muchos países han comenzado a tomar conciencia en que el uso de los medios audiovisuales permite superar las barreras geográficas. Los medios audiovisuales pueden trasladar a los estudiantes experiencias más allá de la clase y difundir instrucción a lo ancho de más amplias áreas, haciendo accesible la educación a más personas.

La Open University (Universidad a distancia), en Reino Unido, proporciona educación universitaria mediante la radio, la televisión y centros regionales de apoyo. España, por su parte ha experimentado con satélites para difundir materiales educativos.

Otras naciones han usado los medios audiovisuales para transmitir materiales educativos a largas distancias, como Canadá, Australia y Brasil y otros países de América Latina.

En Estados Unidos los satélites de comunicación distribuyen programas educativos a todos los canales públicos de televisión; algunos programas son universalmente difundidos y otros pueden ser vistos en circuitos cerrados.

Al tiempo que crece la tecnología se incrementan las potencialidades educativas. El desarrollo de la tecnología de los ordenadores, de los vídeos discos y los discos compactos, ha dado a la tecnología de la educación mejores herramientas con las que trabajar.

Los discos compactos (el CD-ROM y el CD-I) se utilizan para almacenar grandes cantidades de datos, como enciclopedias o películas.

Con los nuevos equipos interactivos con ordenadores y CD-ROM, CD-I, o videodiscos, un estudiante interesado en cualquier asunto puede en cualquier momento utilizar una enciclopedia electrónica, además ver una película sobre el mismo tema o buscar asuntos relacionados con sólo presionar un botón.

Estas estaciones de aprendizaje combinan las ventajas de presentar los materiales con dibujos, películas, televisión y la instrucción añadida mediante el ordenador. Con las más nuevas tecnologías, aún en desarrollo, será muy normal aprender y divertirse [\(Educación audiovisual, www.dgtve.sep.gob.mx\)](#).

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

La educación audiovisual emerge como una disciplina en la década de 1920, cuando el desarrollo de la tecnología cinematográfica se animó a utilizar materiales visuales para hacer las ideas abstractas más concretas a los estudiantes.

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Con el desarrollo de la tecnología del sonido, el movimiento llegó a ser conocido como instrucción audiovisual. [\(www.dgtve.sep.gob.mx\)](#)

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

A finales de la década de 1940 la *UNESCO* decidió impulsar la enseñanza audiovisual en todo el mundo. Al celebrarse en México la II conferencia general de la organización, en noviembre de 1947, la delegación mexicana presentó un informe titulado: "La enseñanza audiovisual, fines y organización internacional" que fue aprobado.

Como resultado de estos estudios, el campo de lo audiovisual trasladó el énfasis desde los recursos y los materiales al examen de los procesos de enseñanza-aprendizaje, al ámbito ahora conocido como comunicaciones audiovisuales y tecnología educacional; siendo considerados como una parte integral del sistema educativo.

1.3 TELEVISION COMO MEDIO DE COMUNICACION

Los contenidos de los mensajes de la televisión son *polisémicos*⁵ en mayor o menor medida y su consumo así como su apropiación por los diferentes grupos que componen la *audiencia*⁶ se da a través de complejos procesos donde intervienen múltiples mediaciones en la negociación de los significados.

Para muchos de sus partidarios, el énfasis en la búsqueda de efectos de la televisión en los miembros del público es inadecuado.

Toda comunicación tendrá un efecto en las personas que escuchan, leen o ven el mensaje y para que esto se pueda lograr se deben cumplir ciertas condiciones si se pretende que el mensaje obtenga la respuesta deseada, según Carlos Fernández Collado son 4 y son: (FERNANDEZ Carlos, 1991: 11).

- 1.- El mensaje se debe diseñar de tal forma que logre la atención del destinatario
- 2.- En el mensaje se deben emplear signos que hagan referencia a experiencias comunes de la fuente y del destinatario.
- 3.- El mensaje debe evocar necesidades de personalidad en el destinatario y a la vez una forma de satisfacer esas necesidades.
- 4.- El mensaje debe sugerir una manera de satisfacer esas necesidades de tal forma que sea apropiada a la situación del grupo en la que se encuentra el destinatario cuando se incita a dar la respuesta deseada.

Según estos requisitos se puede dar cuenta del por qué el comunicador conoce tan bien a su público, ya que es la primer regla de la comunicación masiva práctica

Para Lozano lo más importante de los efectos es comprender el sentido que tienen para las diversas comunidades interpretativas los diferentes géneros y contenidos, y entender la manera en que éstos se integran a la vida cotidiana de las personas. (LOZANO, 1996: 103).

Aunque se ha incrementado el número de trabajos empíricos realizados en América Latina y México es aún incipiente el conocimiento y la comprensión de los procesos de uso y apropiación de la televisión en los grupos y subgrupos que componen la audiencia especialmente si son niños (IGLESIAS, 2005: www.umce.cl).

⁵Polisémicos: Pluralidad de significados

⁶Audiencia: Persona que recibe el mensaje en un acto de comunicación

Lozano señala que el tema de la integración de la televisión en la vida cotidiana sigue siendo uno de los menos explorados empíricamente a pesar de ser uno de los aspectos más discutidos teóricamente por la corriente de los estudios culturales.

La pantalla chica alimenta la imaginación de la audiencia infantil y por lo tanto es su mundo; influye decisivamente en su vida cotidiana pudiendo ser de beneficio pero es necesario que los enseñemos a ver la televisión y que la entiendan, ya que puede ser educativa o ser un instrumento de ocio.

Morley (cit. en Lozano) señala que dentro de los patrones establecidos y sistemáticos de la vida doméstica de la mayoría de la gente, los textos, las tecnologías de la comunicación y la información, están crucialmente involucradas en:

- La administración del tiempo,
- La división del trabajo,
- La creación y mantenimiento de las relaciones sociales y las identidades individuales.

El uso de los medios de comunicación permite organizar a la sociedad, enlazando y separando a los individuos dentro de la familia, la vivienda y el mundo externo.

Silvestone destaca el alto grado de integración de la televisión a la vida cotidiana de la mayoría de la gente en el mundo occidental. Mirar, hablar y leer sobre televisión se ajustan a horarios; son el resultado de una atención enfocada o desenfocada, consciente o inconsciente. (SILVESTONE, Rody, 1996)

La televisión nos acompaña cuando nos levantamos, tomamos el desayuno, bebemos un té o vamos a un bar y nos reconforta cuando estamos solos. Nos ayuda a dormir, nos brinda placer, nos aburre y a veces nos cuestiona. Nos da la oportunidad de ser sociables y también solitarios.

Hoy la televisión nos parece algo muy natural y como parte de nuestra vida, aunque desde luego no siempre ha sido así y tuvimos que aprender a incorporar este medio a nuestra vida. Pero la mayoría de nosotros nacimos con la televisión y nos parece algo necesario y además como parte de una casa.

"La Televisión ha sido muy estudiada y es precisamente esta integración en la vida cotidiana de quienes la ven, lo que por alguna razón se ha escurrido de la red de la investigación académica" (Lozano op. cit).

Con formato: Fuente: Color de fuente: Gris 40%

Con formato: Fuente: 10 pt, Color de fuente: Gris 40%

Con formato: Normal (Web), Justificado

Con formato: Fuente: Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Con formato: Fuente: Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Con formato: Color de fuente: Gris 40%

“Los medios son siempre educativos, en la medida en que influyen sobre lo que los niños aprenden y sobre la manera en que aprenden. Es decir, sobre el proceso donde se mezclan razón y emoción, información y representación. Los niños aprenden de la televisión, aunque con frecuencia se niegue o ignore este potencial. Desde muy pequeños suelen evocar su experiencia como telespectadores y recurren a conocimientos en buena parte atribuibles a la televisión” (Morduchowicz, 2001:101).

Scanell señala que “la televisión es un fenómeno cíclico. Su programación se distribuye en diversos horarios de acuerdo a los patrones de regularidad que derivan del consumo: (cit en Lozano)

Las telenovelas, los informes sobre el tiempo y los noticiarios quizás sean los programas que más participen en esta planificación de las horas, los días y las semanas del año”

Con formato: Fuente: 8 pt, Color de fuente: Gris 40%

El rol de la televisión es destacada por los diferentes autores ya que toma un papel importante en la vida cotidiana además contribuir a la definición de tiempo y espacio en todos los niveles y lugares del mundo.

El flujo continuo de mensajes amenaza con incomodarnos y al mismo tiempo nos dota de las bases para sentirnos ciudadanos o miembros de una comunidad o de un vecindario.

La televisión en la vida de los niños tiende a pasar desapercibido, gracias a que es muy natural y conocida en la vida de las familias, los niños se encuentran en una etapa muy perceptiva y soñadora.

Si a un niño se le pregunta que qué es más verdadero, “Los Simpsons” o la película de “Superman” es muy probable que conteste que Superman, y es posible que tenga razón, ya que los niños ven a un sujeto de carne y hueso que vive en una ciudad en condiciones parecidas a las nuestras, es por esto que no pueden identificar muy bien la realidad de la fantasía pues su imaginación no tiene límites

(ORTIZ, 1996: 26).

Con formato: Fuente: Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Eliminado: 25 -26

“Para ser pro-activo a la televisor en esta etapa de la infancia es que veamos junto con el niño cuando menos un programa educativo a la quincena y luego compartamos con él sus experiencias”

(ORTIZ Guillermo: 25).

Con formato: Fuente: Futura Lt BT, 10 pt, Español (México)

Abundan sin obstáculos programas perjudiciales en numerosos canales de televisión sin una oposición seria y definitiva a pesar de que existen normas que rigen la programación televisiva para evitar daños en la formación de los niños (POPPER, 2002) .

El filósofo austriaco Karl Popper expresa en su libro “La televisión es mala maestra”, su preocupación por lo peligros que la televisión puede efectuar en los niños y afirma que una democracia no puede existir si la televisión no se pone bajo control; la televisión tiene una enorme influencia en todas las sociedades y generalmente con escasos beneficios.

Martín Barbero plantea que “la exitosa vinculación de la televisión con la vida cotidiana es su capacidad de reproducir la repetición y el fragmento que caracterizan la rutina diaria de los individuos” (BARBERO 2003).

El tiempo de la cotidianidad es un tiempo repetitivo, que comienza y acaba para recomenzar, un tiempo hecho no de unidades contables, sino de fragmentos. Para el teórico colombiano la televisión logra lo anterior mediante los géneros y los tiempos.

Con formato: Justificado, Sangría: Primera línea: 1,25 cm

Con formato: Color de fuente: Gris 40%

Con formato: Fuente: Color de fuente: Gris 40%

Con formato: Fuente:

Con formato: Fuente: Color de fuente: Gris 40%

1.4 LA EDUCACION PRIMARIA

José Ortega afirma que la educación no debe juzgarse como informal, pues es un termino despectivo, negativo e ideológico, pues aunque toda educación deba ser social, cuando se habla de éste termino pareciera ser una especificación accidental, diferenciada de la educación que por un lado busca las condiciones educativas de la cultura y la vida social, y por otro la prevención, compensación y reeducación de la dificultad y el conflicto social (ORTEGA, 2002: 226).

La educación, pues, no es exclusiva de la escuela sino que debe permitir el trabajo relacional conjunto a las dos educaciones asumiendo que la escuela es una ayuda y no el único medio de aprender en la vida.

Hay que pensar en que la sociedad ha cambiado extraordinariamente últimamente y sin embargo la escuela sigue siendo igual que hace cientos de años, por lo que se debería cambiar la escuela hacia una más democrática (DELVAL, 2007: 227).

Propone una serie de cambios que afecta a tres grandes ámbitos, por una parte la organización de la escuela desde el punto de vista social; y es aquí dónde se propone que los alumnos deban tener una participación más activa dentro del salón de clases en donde debería de haber una organización más democrática para que los niños participen en todas las tareas.

Finalmente Juan Delval propone un cambio a los contenidos escolares, a aprender investigando, una enseñanza mucho más activa y cambiar las relaciones de la escuela con la comunidad, vincular mucho más al entorno de la escuela a los padres, a las personas que están al rededor de la escuela con la misma, deben ser centro de cultura al mismo tiempo con la comunidad (DELVAL, op.cit.).

Con formato: Justificado, Sangría: Primera línea: 1,25 cm

Con formato: Fuente: 10 pt, Color de fuente: Gris 40%

Con formato: Color de fuente: Gris 40%, Español

Con formato: Fuente: 10 pt

Con formato: Color de fuente: Gris 40%, Español

Con formato: Justificado

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Sin Negrita

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Sin Negrita

Con formato: Fuente: 10 pt, Sin Negrita

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Futura Lt BT, 10 pt, Sin Negrita

Con formato: Fuente: 10 pt, Sin Negrita

Roxana Morduchowicz menciona que la escuela no ha tenido una relación sencilla con los medios de comunicación ya que las nuevas tecnologías modifican las formas del aprendizaje. Los niños aprenden y acceden a información que los medios reproducen e incorporan prácticas sociales que se adjudican como comportamientos diarios en su vida (Morduchowicz, 2001: 99-100).

“ Incorporar los medios en la escuela significa integrar, revalorizar y resignificar la cultura ordinaria de los alumnos, en la que la radio, el diario, la revista, el cine y la televisión ocupan un lugar fundamental” (Morduchowicz, 2001: 97) .

La educación es una tarea que realiza toda la sociedad, hace una llamada de atención a los padres para que sean aliados y no simples espectadores en este proceso educativo.

La Educación Primaria esta considerada en el artículo tercero constitucional, la Ley General de Educación y la ley estatal vigente, como parte esencial y obligatoria en la formación integral del individuo, vinculada estrechamente con los niveles de preescolar y secundaria que conforman la educación básica a la cual todos los mexicanos tenemos derecho de recibir en forma gratuita, laica y obligatoria y garantizando la calidad, la equidad y la pertinencia.

La Educación Primaria es el nivel que consolida el proceso de socialización del niño, proporciona las herramientas fundamentales para la apropiación de la cultura, mediante el desarrollo del conocimiento, hábitos, actitudes y valores esenciales en el proceso formativo del individuo (www.educacion.michoacan.gob.mx) .

Con formato: Fuente: Color de fuente: Gris 40%

1.5 GENEROS TELEVISIVOS

Durante la década de los sesenta, los hogares que tuvieron la posibilidad económica de adquirir su primer televisor blanco y negro, vieron cómo la pantalla chica daba cuenta de programas ubicados en diversos géneros: cómico, musicales, telenovela e incipientes noticiarios (Apuntes UVAQ 2003).

El concepto de género es capaz de identificar programas específicos y de aglutinarlos alrededor de esta arquitectura; asimismo presumiblemente dirigidos a públicos distintos. A través del género televisivo integra los aspectos culturales y discursivos de la comunicación e insinúa como las audiencias se pueden acercar a los discursos particulares de los medios de comunicación.

Jesús Martín Barbero afirma que “el género es la unidad de análisis de la cultura de masas; es una astucia de complicidad entre emisor y receptor que aparece como estrategia de comunicabilidad presente del lado de la producción” (BARBERO, 2003 : 93).

Hay una sola televisión, como medio de comunicación masiva, pero con diferentes fines en su programación: entretener, informar y educar. A partir de tales distinciones, existen diversas clasificaciones de tipos y géneros televisivos, para nuestros fines destacamos los siguientes: (www.dgtve.sep.gob.mx)

- **Comercial.-** Su fin principal es el consumo, por lo que mide sus alcances con base en el rating.
- **Cultural.-** Está diseñada para públicos amplios y su finalidad principal es de divulgación de las artes y las ciencias.
- **Entretenimiento.-** Es una representación o espectáculo que captura el interés y la atención de un individuo dándole placer, diversión o alguna forma de gratificación, por medio de programas de las más diversas variables.
- **Educativa.-** Se dirige a públicos específicos y es concebida como parte integrante de un modelo pedagógico. Es una herramienta que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La mayoría de los programas educativos son los de ciencia, tecnología, los producidos por la Procuraduría del Consumidor, costumbre y tradiciones de lugares y los infantiles como Plaza Sésamo que aportan información adicional a la de la escuela.

En México, actualmente se transmiten programas educativos como la Telesecundaria, Telebachillerato, Sistema de Educación Básica, la serie Burbujas en la que los personajes son irreales, además de la famosa serie Plaza Sésamo; pero recordemos que en Michoacán actualmente no hay programas educativos infantiles.

Legislación Mexicana de Radio y TV distingue los siguientes como géneros televisivos:

1. Noticieros
2. Deportes
3. Entretenimiento
4. Cuestiones económicas y sociales
5. Actividades de naturaleza política
6. Culturales
7. Oficial
8. De concurso

Mario Arzate hace una separación entre géneros y tipos:

<u>Tipos</u>		<u>Géneros</u>	
1. Cultural	7. Espectáculo y musical	1. Noticioso	8. Caricatura
2. Educativo		2. Cápsula	9. Serie
3. Social	8. Deportivo	3. Entrevista	10. Teleteatro
4. Drama	9. De revista	4. Crónica	11. Telenovela
5. Cómico	10. Informativo	5. Reportaje	12. Soap Opera
6. Infantil		6. Documental	13. Películas para televisión
		7. Mesa redonda	14. Videos musicales
			15. Anuncios publicitarios

En este caso nos importa el género educativo cuyo objetivo es brindar al auditorio infantil, información, enseñanza y entretenimiento, valiéndose de los formatos y técnicas audiovisuales que sean capaces de atraer su atención. Deben tener un lenguaje directo y sencillo; los personajes pueden ser humanos o dibujos animados.

1.6 TELEVISION EDUCATIVA

Desde su comienzo, fue evidente que la televisión podía tener gran importancia en la educación. Millones de personas han podido mejorar y ampliar su conocimiento del mundo, observar ciertos hechos, ver y oír a algunos personajes importantes en la televisión; se difunden clases para secundaria y preparatoria, que los estudiantes reciben en sus casas.

Uno de los más modernos e importantes medios de enseñanza es el de la llamada televisión de "código cerrado" o "de canal privado" se trata de un sistema en el cual un programa se transmite desde una emisora a cierto número de salas de escuela o lugares de reunión.

Solamente los receptores conectados con la emisora por cable coaxial o red especial de microondas, pueden recibir el programa (Nueva Enciclopedia Temática:351).

Otro de los sistemas de circuito cerrado es el llamado de "video frecuencia". En él, la señal de imagen puede transmitirse directamente al mecanismo amplificador del receptor, modificado a tal efecto.

En sentido estricto es la televisión que educa y éstas son sus características:

- Es generada por instituciones educativas y es pieza integrante de un modelo pedagógico.
- Se emplea como una herramienta en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Está dirigida a públicos identificados por niveles y modalidades académicas que van desde el preescolar hasta el postgrado y por perfiles que distinguen entre docente y alumno, o bien a otros ámbitos de educación no formal como la capacitación.
- Generalmente se distribuye por sistemas de acceso restringido vía satélite (Red Edusat) o por cable, videoconferencias, videocasetes y aplicaciones multimedia.

La Televisión constituye una concepción del mundo y una propuesta del hombre por su lenguaje, su naturaleza y por la forma en que se adentra en los espacios más íntimos (www.dgtve.sep.gob.mx).

Alejandra Ramírez afirma que los programas son educativos:

1. Cuando agrega algo significativo al conocimiento del receptor, que pueda aplicarse con propósitos individuales o culturales.
2. Cuando contiene elementos para el entrenamiento del espectador.
3. Cuando extiende el rango de la experiencia cultural a través de la apreciación artística.
4. Cuando explora las bases de los valores sociales y políticos, dentro del juicio humano, por medio de hechos que se sustentan en la razón.
5. Los programas de educación formal tienen validez y reconocimiento oficial, siguen una metodología y una secuencia. Son apoyo para la educación tradicional.
6. Los programas de educación informal son los que contienen información general, no tienen sistematización evidente para el espectador y no cuentan con reconocimiento oficial.

La gente no sólo se forma en esquemas escolarizados. La televisión ocupa un espacio muy importante en los hogares contemporáneos. Todas las opciones televisivas forman a los receptores, desde muy temprana edad, aunque no necesariamente los educan con propósitos de aprendizaje predeterminados.

La televisión constituye, por su lenguaje, por su naturaleza, por la forma en que se adentra en los espacios más íntimos, un proyecto pedagógico y cada programa televisivo tiene detrás de sí, intencionalmente o no, una concepción del mundo y una propuesta del hombre (www.dgtve.sep.gob.mx: televisión educativa) .

¿Por qué y para qué hacer televisión educativa?

- Para facilitar el acceso a la educación para todos los mexicanos. La señal de televisión educativa distribuida vía satélite a través de la Red Edusat, llega hasta los rincones más apartados de nuestro país.
- La televisión enriquece la experiencia del aprendizaje, haciéndolo más ameno y ágil.
- El atractivo de las imágenes en movimiento aunadas al sonido, hace más impactante el aprendizaje, no sólo facilitando procesos como la retención, sino permitiendo que se desarrollen aptitudes para otro tipo de lectura: la lectura de la imagen.
- La televisión educativa es una herramienta más para el docente, que facilita y hace más grata su labor.

Mitos de la televisión educativa

Todos hablan como les va en la vida y en este caso dependiendo del uso que se le de a la televisión es como hablan de ella. La pantalla chica es un medio de comunicación llena de programas para todos los gustos y todas las edades, con un buen o mal contenido; Los mitos disminuyen los resultados o los rodean de negatividad, y aquí hay algunos de ellos:

- **La televisión educativa sustituye al maestro**

FALSO. El audiovisual dentro y fuera del salón de clases propicia cambios en el papel del docente: de transmisor de conocimientos, pasa a ser mediador, de conductor a animador, de enseñante a formador.

El maestro sigue jugando un rol esencial en el proceso enseñanza-aprendizaje, pues los medios en el aula continúan supeditados a sus estrategias, siendo la televisión uno más, que lejos de sustituirlo, constituye un apoyo importante, cuyo valor depende en gran medida de la creatividad con que se utilice.

- **La televisión educativa acaba con la lectura**

FALSO. La lectura no termina con la televisión, sino que se enriquece y adquiere una nueva dimensión. En la era de los medios, las lecturas son variadas y complementarias: leemos libros, videos, televisión, cine, discos, textos, gráficas, videojuegos, productos multimedia, páginas de internet.

Hoy día, la información está disponible en diversos soportes, lo que hace necesaria una multiplicidad de lecturas, que a su vez requiere, además de las competencias lingüísticas, competencias comunicativas que nos permitan comprender el sentido de las imágenes y sus articulaciones con la lengua y el sonido en variados contextos discursivos y culturales.

- **La televisión educativa requiere avanzadas destrezas técnicas.**

FALSO. Si bien es cierto que es complejo el funcionamiento de la tecnología requerida para la transmisión y recepción de la televisión educativa, también es cierto que existe por parte de la Red Edusat un importante aparato de asistencia técnica que facilita la operación del sistema y que brinda apoyo permanente a todos los usuarios.

- **Las máquinas sustituyen a las personas**

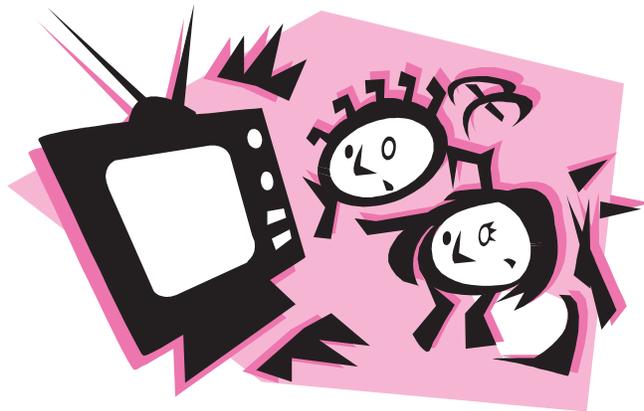
FALSO. Antes y después de las máquinas, atrás y enfrente de las pantallas, se encuentra el ser humano y su herencia de conocimientos que tantas generaciones antecedentes han

producido y que generaciones posteriores seguirán construyendo a partir de nuestro hacer; la tecnología sin ellos no deja de ser sólo eso, tecnología.

En pocas palabras la televisión educativa es un apoyo para hacer entretenida y divertida la clase.

CAPITULO II

TELEVISION INFANTIL



2.1 Historia de la Televisión Infantil en México.

El presente capítulo lo comenzaremos con una frase acertada de Gabino Carrandi: “La televisión fue creada para un mundo que no se concibe sin ella. Las generaciones que nacieron viendo televisión no comprenden que haya existido un tiempo en que no la había” (CARRANDI Gabino, 1986: 90) .

Las familias de hoy son pequeñas y los padres salen a trabajar dejando a la televisión la tarea de acompañar al pequeño. Ésta sustituye de alguna manera la función materna, pues los niños aprenden de ella; en las familias mexicanas es el punto de reunión sobre todo a la hora de tomar los alimentos, está siempre disponible ofreciendo su compañía a todas las horas del día y de la noche.

El primer programa para niños es de 1950, titulado el Teatro de la Fantasía, con el muñeco Don Ferruco, ideado por María Luisa Algara (OCHOA, 2002) .

Sin embargo, la televisión infantil tuvo éxito hasta que en 1951 Guillermo González Camarena obtuvo la concesión del canal 5 XHGC, del Telesistema Mexicano A. C., en donde se dedicó toda la programación vespertina a los niños, con una barra integrada principalmente por dibujos animados de origen americano y posteriormente japonés.

La primera transmisión salió al aire el 10 de mayo de 1952 con el Club Quintito, cuya emisión conducía diariamente Genaro Moreno, quien platicaba con los niños al término de la caricatura.

Un programa educativo importante en México ha sido Plaza sésamo, el cuál tuvo gran influencia sobre el resto de los programas dedicados a los niños y que perdura hasta nuestros días.

En México tuvo su inicio en 1970 cuando Norton Wright, Presidente del departamento Internacional de Sesamo Street, estableció planes para hacer una versión latinoamericana del programa estadounidense.

Generaciones de personas han gozado de "Barrio Sésamo" o "Plaza Sésamo" como se le conoce en América Latina. "Comenzó como una prueba sobre cómo usar el televisor para llegar a los niños, para educarles, pensando más que nada en aquellos que tienen menos recursos" (KUPERMAN Dina, *Children's Television Workshop*)

A principios de los setenta, Televisa de México se dio cuenta del potencial que tenía el programa. Se creó un convenio para adaptar Plaza Sésamo a los intereses regionales dando lugar a la primera temporada que se emitió en 1972, desde entonces, ha presentado a lo largo de 27 años programas totalmente nuevos, registrando una audiencia de más de 120 millones de niños en más de 140 países.

Su éxito se basa en los títeres, que son los personajes del programa. Se plantea una forma interesante de comunicación con los niños a su nivel, fomentando su imaginación, sin que se den cuenta de que están aprendiendo mientras juegan(www.bbc.co.uk) .

Plaza Sésamo es un programa coproducido por Televisa y Children's Television Workshop, que tiene como objetivo divertir y enseñar para promover el desarrollo físico, socioemocional e intelectual del niño latinoamericano de 3 a 7 años de edad.

Ésta producción se hace de manera que los niños se sientan dentro de un escenario típico de su vida diaria, emplea cinco formatos idóneos para los pequeños apoyándose del manejo de imágenes y el estímulo auditivo, recreando un vecindario con toques latinoamericanos; con documentales de los lugares que los niños no pueden conocer, así como animación y videomupets. (OCHOA Anouk, 2002) .

Otro programa educativo producido por Televisa es la Serie Burbujas, y destinado a niños entre 7 y 10 años. Éste combina la música con las aventuras de siete personajes ficticios, de los cuales cinco son animales; a través de sus interacciones muestran la necesidad del esfuerzo en conjunto y la utilización de la mente y la imaginación para resolver cualquier problema.

En 1985 fue creada la Dirección de Infantil de Televisa en donde se ha continuado produciendo programas educativos para niños como fue el Tesoro del Saber, Súper Ondas y Corre GC corre.

Otro programa de concurso infantil contemporáneo fue el Espacio de Tatiana en donde los niños jugaban y cantaban, participaban en concursos y recibían premios pero ninguno como “En familia con Chabelo” y que actualmente se encuentra en la pantalla chica ofreciendo regalos a todos lo que participan en sus concursos mientras que la publicidad de juguetes y dulces no pueden faltar.

Durante los últimos 15 años Televisa lanzó telenovelas infantiles en horario de las cuatro de la tarde y actualmente regresó a la serie del “Chavo del 8” y a las ocho de la noche la telenovela de “La Fea más bella”.

Sin embargo la novela que causó mucho revuelo entre los niños y jóvenes fue la de “RBD” que acaba de finalizar en Junio del 2006 después de casi año y medio de programación. lanzado telenovelas con afinidad infantil logrando crearse un lugar entre los niños; Televisa sigue impulsando los programas dedicados a los niños y a toda la familia.

2.2 Antecedentes de la televisión en Morelia

El Ing. José Martínez Ramírez realizó estudios de radio y televisión en la RCA de Nueva

York y en 1940, cuando regresa a Michoacán, pretende obtener una licencia para instalar una televisora y conseguir patrocinadores lo cual no fue posible por los múltiples requisitos.

Después de varios intentos el Ing. Martínez obtuvo un permiso de la Secretaría de Comunicaciones y transmitió su primer programa en las instalaciones de la estación radiofónica XEKW de manera experimental.

En 1944 el ingeniero Martínez decide viajar a ciudad de México para incorporarse a los trabajos de la estación de radio XEX y es hasta el año de 1948 cuando decide regresar a la ciudad de Morelia demostrando que instalar una televisora era posible.

En 1964 se le otorga la concesión al ingeniero Martínez para operar el canal 10 XHKW-TV. Durante tres años el ingeniero Martínez monta el equipo para hacer andar su televisora, y en los juegos olímpicos de 1968 el canal 10 de Morelia inicia su transmisión, introduciendo en la televisión michoacana el sistema de color.

El ingeniero Martínez en los años 70 busca tener más presencia en el auditorio moreliano creando el canal 4, pero por el escaso interés para publicitarse de los empresarios michoacanos se convierte el canal 10 en una repetidora de XEW- canal 2 de Emilio Azcarraga, el canal 4 de XHGC- canal 5, siendo ambos propiedades de Televisa.

En 1981 el Ingeniero Cuauhtémoc Cárdenas Solórzano siendo el Gobernador estatal creó la dirección de radio, cine y televisión. La función principal de ésta era elaborar mensajes oficiales, promover campañas de audiovisuales gubernamentales y grabar o filmar en locaciones en el interior del estado.

La dirección pasó a ser por decreto del H. Congreso del Estado el 12 de julio de 1984 el Sistema Michoacano de Radio y Televisión, un organismo público descentralizado, con personalidad jurídica y patrimonio propio.

El 29 de Septiembre de ese año se inician las transmisiones del sistema con el 4º informe de Gobierno del Ing. Cuauhtémoc Cárdenas Solórzano contando con una antena transmisora en el cerro del Punhuato, al oriente de Morelia.

Para ese entonces la programación se componía en un 70% de programas extranjeros y el 30 restante de programas nacionales contaban con un 16% producidos por el propio Sistema donde se mostraban los orígenes tradiciones y costumbres del pueblo michoacano.

En 1985 se da un crecimiento a nivel estatal debido a la apertura de estaciones repartidoras en las ciudades de Uruapan, Zamora, Apatzingán, Lázaro Cárdenas y La Piedad.

En 1987 se da un cambio en los porcentajes de la programación nacional y local ya que el 65% era local, 25 nacional y 10% extranjera, teniendo 67 horas de transmisión semanal divididos en espacios culturales, informativos, educativos y recreativos.

Actualmente el Sistema Michoacano cubre la mayor parte del territorio estatal por medio del canal 2 en antena aérea y el canal 21 por cable, y desde 1998 se le conoce como Tele Michoacán.

2.3 El niño y la televisión

El American Center for Children's Television (ACCT) fomenta la programación televisiva que sea tanto benéfica como popular para la gente joven. Ésta compañía es famosa por traer a nuestras pantallas la fabulosa serie Plaza Sésamo, que ha estado al aire por 30 años (www.hgvanv.com).

Los objetivos del centro son fortalecer las aptitudes, perspicacia y motivación de los profesionales encargados de las programaciones para niños, para facilitar la colaboración entre los peritos en televisión, medios de comunicación nuevos, educación, investigación y desarrollo del niño, a fin de elaborar directrices y normas que reconozcan el trabajo destacado, e incrementar la conciencia pública y la comprensión de lo que es televisión de calidad.

Para Guillermo Ortiz, en el caso de ser padres liberales y permitir ver los más diversos programas de televisión, será muy prudente estar alerta sobre todo del impacto emocional que dichos programas tienen en su estructura de personalidad; los niños que ven todo tipo de programas tienden a actuar de una forma a nivel mental y emocional, el daño no es físico sino más profundo y menos aparente.

Para un niño el mundo es algo que tiene que descubrir lleno de retos y fantasías, por lo que la televisión representa un mundo de imágenes que llaman su atención desde temprana edad y que lo “llevara de la mano” toda su vida por lo que debemos procurar que los niños no vean la televisión como “último acto del día”; pues en el sueño nuestro cerebro sigue trabajando recordando especialmente este tipo de imágenes recientes que se graban.

Actualmente en la televisión no hay ninguna dosificación de programas; se mezclan en los mismos horarios programas para niños, adolescentes y adultos, pero ¿Qué hay que hacer?

En lugar de prohibirles algún canal que no sea apropiado para su edad, simplemente hay que señalarle que en la televisión hay programas que no son para niños, que en su oportunidad más adelante los podrá ver si quiere.

Un niño por naturaleza es obediente; en muchos casos con esta indicación bastará para que se aleje de ver esos programas no apropiados para su edad.

Como recomendación final debemos observar la conducta de nuestro hijo y si notamos algún mínimo desajuste en su persona, puede ser síntoma de algo grave que esté ocurriendo y que con ayuda oportuna se puede evitar a tiempo.

Los niños son algo tan especial que dependen mucho del medio en el que viven pues aprenden rápidamente y copian actitudes, por esto es tan importante vigilar todo lo que ven y escuchan; Se debe enseñar a los niños a ver la televisión pues su cerebro aún es inmaduro y no entiende muchas cosas.

Marcela Iglesias afirma que los medios modifican el ambiente introduciendo a los niños en el conocimiento de culturas distintas de las nuestras, al tiempo que presentan comportamientos, valores e ideas propias de nuestro sistema social, que más tarde serán aprehendidas y apropiadas por los espectadores para su integración en el entorno social.

El papel de los medios de comunicaciones como agente de socialización es conocido, junto a la familia, la escuela, los grupos de amigos, o la iglesia, transmitir los patrones culturales y las pautas de comportamiento que posibilitarán al individuo convivir con los otros.

La televisión es un agente formador que se infiltra en el hogar, requiriendo a las emociones utilizando un lenguaje accesible y asumiendo el maquillaje del espectáculo, funciona como un "tercer padre" cuando existe en los chicos alguna carencia por la ausencia del padre, la madre o ambos.

La televisión se puede constituir en distintas cosas: puede ser un tercer padre, una niñera, un chupete electrónico, pero no podemos decir que está supliendo el lugar del padre o de la madre totalmente o que cumple todas sus funciones, en todo caso sí se puede afirmar que en las situaciones en que los padres están ausentes por estar muy ocupados en sus trabajos o por otras razones, la televisión rellena las carencias de los chicos.

El hecho de que hayan varias generaciones de televidentes hace que la gente incorpore cada vez más la cultura televisiva a su vida, que conviva con el televisor y que aprenda cada vez mejor cómo usarlo, además de que los aparatos van mejorando la calidad de imagen y sonido con sus múltiples funciones.

Los primeros televidentes lo usaban casi como una pantalla de cine. Este entrenamiento comienza desde muy temprana edad, cuando el bebé se amamanta; La televisión se usa como sonido de fondo, como acompañante y si aparece algo de interés se lo mira y luego se continúa con lo que se estaba haciendo.

En el caso particular de los chicos el momento en que la televisión puede ejercer mayor influencia es alrededor de los doce años. Es a esa edad cuando ellos miran televisión más cantidad de horas diarias.

En ese momento están muy interesados en aprender acerca de las relaciones humanas, de cómo hacer para salir con un chico o chica y de cómo se debe comportar uno en la sociedad.

Si los padres están alertas, seguramente lograrán con una charla y un poco de paciencia que sus hijos comprendan que lo que vieron en la pantalla no puede ser tomado como una verdad absoluta (OCHOA, 2002) .

Algunos doctores afirman que los padres están "preocupadísimos" por las escenas violentas y de sexo que sus hijos ven en televisión y aseguran que les hace mal. Sin embargo, cuando se les pregunta a los mismos padres acerca de las medidas o actitudes que toman frente a esta situación se quedan perplejos y sin respuesta.

Los padres frecuentemente aducen que si los chicos miran dibujitos se quedan quietos y no se pelean entre hermanos por lo que el tutor no se da cuenta de que al “arreglar el problema” les está haciendo más daño y no ve las consecuencias a mediano y largo plazo.

La inseguridad en las calles hace que los padres prefieran ver a sus hijos viendo tranquilamente la televisión que salir a jugar con sus amigos y la cantidad de tiempo que pasan solos frente a la pantalla sustituye otras actividades propias de su edad.

Si todas las definiciones de héroe que tiene la televisión corresponden a personajes que luchan y pelean como los Power Rangers no puedo imaginar lo que nos va a costar llegar a la resolución pacífica de los conflictos.

Esto no quiere decir que la televisión inventó la guerra, pero así como induce pautas de consumo, también lo hace con la violencia puesto que manifiestan a los chicos modelos y genera esquemas detonantes de conductas violentas.

Primero entrenan a los televidentes para ver programas violentos, y después dicen que es la audiencia la que pide más violencia justificándose con el rating y dejando de lado los programas bonitos y educativos que tienen la tendencia de ser aburridos.

El estado plantea, en su Programa de Cultura 1995-2000, que los medios de comunicación a través de su programación fortalezcan la cultura como base de la identidad y la soberanía nacional; contribuyan al desarrollo democrático del país, considerando a ésta, como una vía óptima para la pluralidad y el arraigo de los valores democráticos, así como estrechar la vinculación de la cultura con la política social, en particular con las acciones del sistema educativo (OCHOA, 2002) .

La familia y la escuela llevan a cabo una importante acción educativa, pero también los medios de difusión, específicamente la televisión; ejerce una influencia en las creencias, actitudes y conductas.

La televisión ha ido modificando, en mayor o menor medida el modo de vida de muchas familias y ha contribuido a cambiar, en beneficio o en perjuicio, las formas de comunicación familiar.

Los dibujos animados como Garfield y sus amigos, Alvin y las Ardillas, Transformers, Animaniacs, X Men, Spiderman, entre otros, transmiten valores extranjeros, modos de vida que no

corresponden a las necesidades del infante mexicano.

La exposición de los niños a este medio es abundante pero sus respuestas combinan la opinión generalizada de que los niños en nuestro país están bombardeados por la televisión.

Con lo referente a la invasión televisiva extranjera Octavio Paz dice: "Cuando una sociedad se corrompe, lo primero que se gangrena es el lenguaje... las inepticias de los programas de la televisión norteamericana doblados en nuestro idioma que ignoran tanto el Inglés como el castellano" (PAZ, Octavio, 1991) .

Los estudios sobre televisión han adquirido gran importancia entre los especialistas de la comunicación masiva, así como entre maestros, pedagogos y psicólogos. Se dice que la pequeña pantalla enseña a los niños la violencia, deforma valores familiares y nacionales, y vuelve pasivos a quienes la ven.

Muchas investigaciones pretenden descubrir la influencia de la televisión en el comportamiento del niño y a menudo concluyen con un llamado de atención al peligro que representa este aparato.

Como consecuencia padres y maestros buscan la forma de separarlos del televisor. No obstante, cada niño pasa un promedio de veinte horas a la semana mil horas al año frente a la pantalla.

Rodríguez Méndez, en su libro Los Teleadictos, plantea que las reacciones de los infantes están condicionadas por la programación que las estaciones de televisión preparan para tal motivo.

Los medios siempre son educativos, ya que influyen sobre lo que los niños aprenden y sobre la manera en que aprenden y aunque con frecuencia se niegue o ignore este potencial. Desde muy pequeños suelen evocar su experiencia como telespectadores y recurren a conocimientos en buena parte atribuibles a la televisión (Revista Iberoamericana de Educación. 2001:108) .

2.4 La Audiencia

Los índices de audiencia son diferentes tipos de mediciones efectuadas con el fin de determinar la recepción de un programa de radio o televisión. En los últimos años, la competencia que existe en el sector audiovisual ha necesitado crear sistemas eficaces para medir la audiencia de una transmisión.

Primero se utilizó el panel postal, luego se pasó a las encuestas a domicilio o por teléfono, y lo que se usa en el presente son los audímetros, los que miden la hora precisa de todos los cambios que se realizan en el receptor de televisión (encendido, cambio de canal o de emisora, apagado).

Los hay de dos tipos:

- El audímetro casero pasivo: sólo detecta los receptores encendidos en cada casa
- El audímetro individual activo: que consiste en un aparato con diferentes teclas que usa cada miembro de la casa para indicar su utilización personal del receptor.

Dentro de este segundo tipo, también los hay con sensor de encendido que detecta la persona que lo utiliza (Enciclopedia Microsoft Encarta 98) .

Para medir la audiencia en los canales de la ciudad de Morelia se usan las entradas de llamadas telefónicas a las emisoras de televisión, pues es la manera más fácil y económica.

2.5 Principales características del desarrollo durante la niñez y la adolescencia.

Algunos autores hicieron enfoques cronológicos donde exploraron a los niño y observaron varios aspectos en sus diferentes periodos de la vida; las edades que se dan son aproximadas y en cierto modo arbitrarias.

- Etapa prenatal (desde la concepción hasta el nacimiento)
- Infancia y etapa de los primeros pasos (desde el nacimiento a los 3 años)
- Niñez temprana (desde los 3 hasta los 6 años)
- Niñez intermedia (de los 6 a los 12 años)

- Adolescencia (desde los 12 hasta cerca de los 20 años)

Para este trabajo nos enfocaremos a la niñez intermedia y sus características principales según Papalia (PAPALIA, 1999:524) son las siguientes:

1. Los compañeros adquieren gran importancia.
2. Empiezan a pensar en lógica, aunque principalmente en términos concretos.
3. Disminuye el egocentrismo.
4. Aumentan las habilidades de memoria y lenguaje.
5. La parte cognoscitiva mejora con la habilidad de la educación formal.
6. Se desarrolla el *autoconcepto* y se afecta la *autoestima*.
7. El crecimiento físico se hace más lento.
8. Mejoran las destrezas atléticas y la resistencia.

En la teoría de Eric, Industriosidad frente a inferioridad, plantea una de las crisis que enfrentan los niños en la que deben aprender las destrezas de su cultura o corren el riesgo de desarrollar sentimientos de inferioridad. (ERICKSON Eric, en Papalia, 1999:488)

- Consiste en el interés por el funcionamiento de las cosas y de los propios esfuerzos para hacerlo.
- Importante el estímulo de la escuela y del grupo de iguales.
- Las comparaciones desfavorables y los fracasos, contribuyen a la inferioridad.

La laboriosidad es la etapa en la que el niño comienza su instrucción preescolar y luego escolar, coincidiendo esto con la edad entre 4 hasta los 11, 12 o 13 Años, ya que después de esta edad entrará en otra etapa de la pubertad y adolescencia.

- En este periodo en realiza las adaptaciones que le permiten ganar reconocimiento aprendiendo.
- En esta etapa el niño está ansioso por hacer cosas junto con otros, de compartir tareas y ya no obliga a los demás niños ni provoca su restricción.
- Otorga su afecto a los maestros y a los padres de otros niños deseando observar e imitar a otras personas que desempeñan ocupaciones que ellos pueden comprender.

- Posee una manera infantil de dominar la experiencia social experimentando, planificando y compartiendo.
- Llega a sentirse insatisfecho y descontento con la sensación de no ser capaz de hacer cosas y de hacerlas bien y aún perfectas, precisamente por estar desarrollando un sentimiento de laboriosidad.
- El sentimiento de inferioridad, relacionado con el conflicto edípico y relacionados con esquemas sociales que le hacen sentirse inferior psicológicamente, pues es precisamente la institución encolar la que debe velar por el establecimiento del sentimiento de laboriosidad.
- Este estadio es decisivo el hacer cosas junto con los otros, lo que le permite desarrollar su sociabilidad y un sentimiento de competencia que significa un libre ejercicio de la destreza y de la inteligencia en el cumplimiento de tareas importantes sin la interferencia de sentimientos infantiles de inferioridad.
- Al participar en realizaciones que son producto de la realidad, la práctica y la lógica, obtiene un sentimiento típico de participación en el mundo real de los adultos y se identifica con su identidad laboral.

La frustración de las expectativas de logro y laboriosidad que el individuo tiene lo llevan a sentirse inferior, producen actitudes de dependencia y predisponen al consumismo como actividades compensatorias.

El individuo necesita desarrollarse y autorealizarse empleando su capacidad de forma en que su acción sea significativa y reconocida por los demás. De otra forma desarrollará sentimientos de inferioridad, que fijarán una autoimagen empobrecida y una sensación de extrañamiento frente a sí mismo y frente a sus tareas.

Entre los 7 y 11 años de edad, los niños se encuentran en una etapa que Piaget denominó de las operaciones concretas, porque pueden hacer operaciones mentales para solucionar problemas.

En esta etapa los niños son menos egocéntricos, y manifiestan más eficiencia en tareas que requieren razonamiento lógico como clasificación, seriación, habilidades numéricas y conservación; aunque su conocimiento aún es muy limitado en el aquí y en el ahora.

La memoria mejora porque su capacidad a corto plazo aumenta rápidamente, también se vuelven más hábiles al utilizar estrategias mnemotécnicas como organización, recitación, elaboración y ayudas externas.

La capacidad para comunicarse mejora pero pueden no tener una conciencia completa de los procesos de comunicación. El desarrollo de las destrezas de la lectoescritura es influenciado por la interacción social.

Diane Papalia menciona ,en su libro Psicología del desarrollo, que alrededor del 10% del juego de los niños en edad escolar es rudo, lo cual se cree que es una característica universal y con significado evolutivo.

Según Vygotsky la interacción social es un factor clave en el desarrollo cognoscitivo. A través de ella las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan al paso del tiempo determinadas por una sociedad y una cultura específica. (www.monografias.com)

El comportamiento derivado de las funciones mentales superiores esta abierto a mayores posibilidades. El conocimiento es resultado de la interacción social; en la interacción con los demás adquirimos conciencia de nosotros, aprendemos el uso de los símbolos que, a su vez, nos permiten pensar en formas cada vez más complejas.

Para Vygotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más robustas funciones mentales. Sostiene además que en el proceso cultural del niño, toda función aparece dos veces, primero a escala social, y más tarde a escala individual. La cultura es la que nos proporciona los medios para adquirir el conocimiento. La cultura nos dice que pensar y cómo pensar; nos da el conocimiento y la forma de construir ese conocimiento, por esta razón, Vygotsky sostiene que el aprendizaje es mediado.

Los niños son susceptibles ante la presión para aceptar exigencias, por ello selecciona a sus compañeros por similitud en edad, sexo y status socioeconómico; los prejuicios raciales parecen disminuir como resultado de la integración escolar; Los niños escogen amigos que los hacen sentir cómodos y para ellos la amistad es una situación de toma y dame.

Según José E. Avila Morales la niñez se sitúa entre los 6 y 12 años y es precisamente cuando ingresan los niños a la escuela y les permite la convivencia con seres de su misma edad además de dar pie al desarrollo de sus funciones cognoscitivas, afectivas y sociales.

Es este el periodo de la latencia, porque está caracterizada por una especie de reposo de los impulsos institucionales para concentrarnos en la conquista de la sociedad donde sus mejores amigos son los que le hacen jugar, le invitan al cine o un helado.

- Funciones Cognoscitivas: El niño desarrolla la percepción, la memoria, razonamiento etc.
- Funciones Afectivas: Es cuando el niño sale del ambiente familiar para ir a otro donde hay mucha gente diferente, donde aprende y desarrolla el sentimiento del deber, respeto al derecho ajeno, amor propio, autoestima, etc.
- Función Social: Las relaciones sociales se extienden gracias a la escuela.

Características principales de la niñez según José E. Ávila Morales:

(www.monografias.com)

- Aprende a no exteriorizar todo, aflora, entonces, la interioridad.
- Son tremendamente imitativos, de aquí que necesiten el buen ejemplo de sus padres.
- El niño se vuelve más objetivo y es capaz de ver la realidad tal como es.
- Suma, resta, multiplica y divide cosas, no números.
- Adquiere un comportamiento más firme sobre sus realidades emocionales.

Ismael Vidales menciona que la vida tiene diferentes etapas:

- Primera infancia: comprende del recién nacido a los 3 años.
- Segunda infancia de los 3 a los 6 ó 7 años.
- Tercera infancia comprende de los 7 a los 12 años.
- Adolescencia va de los 12 a los 18 años.
- Juventud de los 18 a los 30 años.
- Madurez comprende de los 30 a los 50 años.
- Vejez y Decrepitud de los 50 en adelante.

En la tercera infancia la actividad intelectual es ordenada mediante la concentración y el razonamiento, se presenta el equilibrio entre la mano y el cerebro. Evolucionan aptitudes psíquicas como su atención, memoria, imaginación y se van organizando los sentimientos sociales, morales, religiosos, estéticos además paralelamente evoluciona su voluntad. (VIDALES, Ismael, 1997:35) .

Alicia Ortega menciona las diferentes etapas de los niños para su edad:

(ORTEGA, Programa de formación de padres, Barcelona) .

- Etapa de 7 a 8 años

El niño de 7 años se muestra más tranquilo que en el año anterior, se mueve menos. Controla más su comportamiento. Muchos de los hábitos los realiza ya sólo como vestirse, pero aún necesita ayuda para hacer correctamente otros como bañarse.

Conoce las distintas partes de su cuerpo y de sus articulaciones (codos, rodillas, cadera...) Distingue con claridad el lado derecho y el izquierdo, tanto sobre sí mismo como en relación a otro.

A nivel de inteligencia, hay un importante cambio: alcanza las llamadas "operaciones concretas" de Piaget. Ello significa que se pasa a la reflexión y la comprensión lógica de las cosas; empieza a poder ponerse en el punto de vista del otro. Sin embargo disminuye el pensamiento mágico.

El niño de esta edad sabe clasificar y hacer series, así como establecer correlaciones entre dos o más series de objetos. Se desarrollan más la conciencia de sí mismo y la de la conciencia moral. Se siente más responsable de sus acciones y de sus cosas. Participa en el juego de los compañeros de su edad, respetando las reglas establecidas.

Este espíritu de participación y cooperación se hará notar también en la familia; será un buen momento para favorecer y fomentar sus iniciativas. Domina mejor sus emociones delante de los demás, así como sus miedos.

Muestra más pudor en mostrar su cuerpo; no le gusta desvestirse delante de otras personas. Asimismo expresa gran interés por todo lo relacionado con el cuerpo.

- Etapa de 8 a 9 años

Los niveles de madurez, las experiencias y las condiciones familiares marcarán la variabilidad en los niños de esta edad.

El niño de 8 años se comporta de forma más independiente, y muestra mayor flexibilidad en sus relaciones, pues lo hace con diferentes personas de su grupo. Se siente más seguro de sí, y ello le hace acercarse a las cosas también con más seguridad, deseando para sí mismo un trato de mayor proximidad al mundo adulto. Esta seguridad le hará probar verdaderas acrobacias físicas, ante las que mostrar sus habilidades.

La responsabilidad de sus actos se va desarrollando cada vez más, lo cual provocará un menor número de situaciones conflictivas. Muestra gran interés por todos los fenómenos de la naturaleza, curiosidad que hay que aprovechar para hacerle avanzar en sus aprendizajes y en el conocimiento del mundo que le rodea.

Se interesará, asimismo, por la información de tipo sexual. El niño de esta edad es capaz de contemplar una situación desde distintos puntos de vista. Se iniciará en el concepto de la "relatividad" de las cosas.

Se desarrolla su razonamiento lógico. Ello le llevará a intervenir y discutir más sobre las explicaciones de los adultos. Va a ir desarrollando su espíritu crítico. Hay una tendencia a expresarse verbalmente con gran facilidad.

- Etapa de 9 a 10 años

A esta edad, las niñas son mucho más maduras que los niños.

Dedican casi el mismo tiempo a hablar que a jugar. Se fijan mucho en la ropa que visten, aparece la amiga íntima.

Los niños son diferentes: corren sin parar, hacen rabiar a los grupos de niñas y en el juego prefieren los grupos pequeños a las parejas.

Se compara constantemente con los demás para autoanalizarse y valorar su aceptación social. Se va configurando su personalidad. Ya se van viendo con claridad sus cualidades y actitudes.

La autoridad de los padres deja su protagonismo para dejar espacio a la propia autoridad interna del niño que cada vez le irá guiando más en sus acciones. Necesita decidir por sí mismo cómo actuar. No le gusta que el padre reaccione con autoridad excesiva, aplicando la ley del más fuerte.

Muestra entusiasmo por las cosas y una gran cantidad de energía física. Su memoria visual está más desarrollada que la auditiva; retener información oral le costará más que la información que ve escrita.

Comprende la relación causa-efecto, es capaz de razonar, analizar y extraer conclusiones pero sobre hechos o cosas concretas; aún no puede hacerla en abstracto.

- Etapa de 11 a 13 años

La entrada a la pubertad y a la juventud constituye un proceso muy acelerado en nuestros tiempos, con mayores posibilidades de información a través de los medios. La época de sus cambios físicos y de su curiosidad sexual se acrecienta y, lo que es peor, se alimenta con películas y programas televisados.

La búsqueda de la identidad y la pérdida de respeto hacia los padres, los hace distanciarse mucho de la familia y apegarse más a sus amigos que corresponden a su grupo de edad. Piensan que en esos círculos encuentran el afecto y la comprensión que anhelan de los padres.

2.6 El juego

Varios autores mencionan en sus teorías que el juego ha sido una parte importante para el desarrollo de los niños, también se le ha considerado previo a la cultura misma por ser realizado por hombres y animales (Psi. Irene Martínez, www.sepiensa.org.mx).

Platón fue uno de los filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego al mencionar que los niños debería de jugar con manzanas para aprender mejor las matemáticas.

El mismo Aristóteles menciona ideas que remiten a la conducta del juego en los niños al decir que la mayoría de los juegos de la infancia deberían ser imitaciones de la vida diaria.

Fue Friedrich Fröbel quien abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje interesándose por los niños pequeños y estudiando los tipos de juegos que necesitan para desarrollar su inteligencia.

Existen cuatro tendencias de las primeras teorías elaboradas sobre el juego del siglo XIX: (www.sepiensa.org.mx)

1. Teoría del exceso de energía: Postula que el juego sirve para gastar el sobrante de energía que los niños tienen y que no necesitan. (Spencer)

2. Teoría de la relajación: Sostiene que el juego sirve para relajar a los individuos que tienen que realizar actividades difíciles y laboriosas, que le producen fatiga y para recuperarse juega, logrando así relajarse. (Lazarus)
3. Teoría de la recapitulación: Está basada en las teorías evolucionistas que proponen que cada individuo reproduce el desarrollo de la especie, por esto el niño realiza en el juego actividades que sus ancestros realizaron. (G.S.Hall)
4. Teoría de la práctica o del pre-ejercicio: Sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento. (Karl Groos).

Posteriormente a este autor varias corrientes retomaron estos conceptos y trataron el papel del juego en el desarrollo del niño, entre ellas se encuentra la de Piaget que además está considerada como la más completa.

Para Freud, el juego está relacionado con la expresión del deseo que no puede realizarse por lo que el niño juega para satisfacerse de manera simbólica.

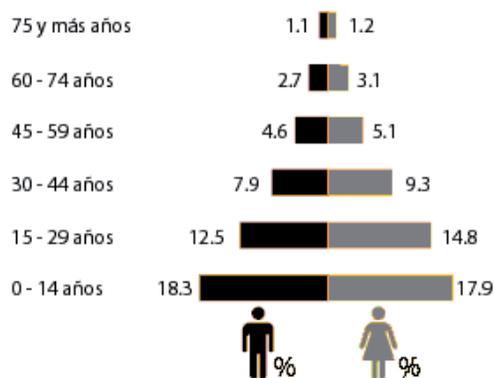
Aunque para Vigotsky, el juego es una actividad social en la que junto con otros niños se logran adquirir roles complementarios al propio también se ocupa del juego simbólico señalando que el niño transforma en su imaginación algunos objetos en otros que para él tienen diferente significado como tomar una caja de zapatos y arrastrarla como si fuera un carro o un avión (www.sepiensa.org.mx).

2.7 Morelia, Michoacán

La ciudad es cabecera del Municipio, sede de la Administración Pública del Estado, centro de las oficinas de representación del gobierno federal y donde se concentran la mayor parte de las instituciones de educación superior de Michoacán; por esto gran parte de sus habitantes son empleados públicos o estudiantes.

El municipio cuenta con centros educativos de preescolar, primaria, secundaria, preparatoria, capacitación para el trabajo, técnica, normal y profesional. Además recibe los servicios del Instituto Nacional de Educación para los Adultos (INEA) y el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) (www.michoacan.gob.mx).

- **Capital:** Morelia (INEGI.XII 2001)
- **Municipios:**113
- **Extensión:** cuenta con 58 644 km2, el 2.9% del territorio nacional.
- **Población:** **2, 074, 589** + **1, 911, 078** = **3 985 667**
mujeres hombres habitantes
- **Comparativo nacional:** ocupa el 7º lugar por su número de habitantes con el 4.0%
- **Distribución de población:** 65% urbana y 35% rural.
- **Densidad de población:** 68 habitantes por kilómetro cuadrado.
- **Escolaridad:** 6.2 (primaria terminada); 7.5 el promedio nacional.
- **Hablantes de lengua indígena de 5 años y más, respecto al total de la entidad:** Bilingüe (lengua indígena y español) 3% y Monolingüe (lengua indígena) 0.5%
- **Habitantes por edad y sexo:**



En 1990, en Michoacán de Ocampo había 663,496 viviendas particulares habitadas, para el año 2000 se incrementó esta cifra a 852,787 es decir hay 189,291 viviendas más.



El servicio de agua entubada en 10 años se incrementó en 4.78%,



el drenaje en 9.33%

y



la energía eléctrica en 8.49%.

En cuanto a viviendas con televisor según la INEGI Michoacán cuenta con 732,300 en el 2000, siendo Morelia el mayor con 131,706 casas con televisor.

A continuación una tabla de las ciudades más importantes por ser las de mayor población en el Estado de Michoacán.

“Viviendas particulares habitadas que disponen de televisión del año 2000”

	VIVIENDAS CON TV	CANTIDAD
1	Michoacán	732,300
2	Morelia	131,706
3	Uruapan	50,016
4	Lázaro Cárdenas	34,631
5	Zamora	33,432
6	Zitácuaro	22,496
7	Apatzingán	22,179
8	La Piedad	17,387
9	Zacapu	14,320
10	Pátzcuaro	13,338
11	Los Reyes	10,734
12	Tacámbaro	10,064
13	Múgica	7,622
14	Quiroga	4,181

Características seleccionadas de las viviendas particulares habitadas, 2005

Total de viviendas particulares habitadas: 896, 061

Con televisión: 92.2%

Audiencia infantil moreliana (www.inegi.gob.mx)

Morelia cuenta con una población infantil de:

Edad	Número de niños	Número de niñas	Población total de niños y niñas
7	49 417	47 731	97 148
8	50 940	50 060	101 000
9	50 044	49 719	99 763
10	52 062	50 863	102 925
11	48 769	47 626	96 395
12	52 264	50 771	103 035
13	49 083	48 422	97 505

Educación

Morelia cuenta con 264 escuelas de preescolar; 385 primarias; 85 secundarias; 30 bachilleratos; 18 de educación superior; capacitación para el trabajo; educación técnica, normal y profesional. Además de los servicios del Instituto Nacional de Educación (INEA) y el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE). En Michoacán de Ocampo, el grado promedio de escolaridad es de un poco más de sexto año de primaria.

De cada 100 personas de 15 años y más...

- **16** No tienen ningún grado de escolaridad
- **24** Terminaron algún grado de primaria, pero no la completaron
- **20** Terminaron la primaria y no continuaron estudiando
- **5** Terminaron algún grado de secundaria, pero no la completaron
- **15** Terminaron la secundaria y no continuaron estudiando
- **12** Terminaron algún grado de educación media superior o la terminaron, pero no continuaron sus estudios
- **8** Aprobaron algún grado de educación superior

De acuerdo con las estadísticas de la Secretaría de Educación, Michoacán cuenta con 96,830 alumnos inscritos en 5° año de primaria de los cuales 78,938 asisten al turno matutino mientras que 17, 892 asisten al turno vespertino.

En la ciudad de Morelia hay 14,373 alumnos registrados en 5° año de los cuales 11,515 asisten al turno matutino y sólo 2,858 en el vespertino.

En estas cifras están presentes las primarias generales, particulares y de servicio indígena ubicadas en la ciudad de Morelia.

Las niñas y niños que asisten a las escuelas en cualquiera de los turnos reciben el mismo plan de estudios.

CAPITULO III

LOS NIÑOS MORELIANOS TRABAJO DE CAMPO



En el presente capítulo se dan a conocer los resultados e interpretación de nuestro trabajo de campo con la finalidad de estar al tanto de las preferencias de niñas y niños morelianos hacia algunos elementos tanto escolares como televisivos y así poder determinar qué mecanismos se necesitan para la elaboración de este trabajo.

Para su realización recurrimos a la aplicación de un cuestionario constituido por once preguntas a niños y niñas de las escuelas primarias Motolinía, Panamericano del Sol, Francisco J. Mújica, Fernandez de Lizardi y José María Salto.

Para la redacción de los datos arrojados se tomaron en cuenta escolaridad, sexo y las preguntas específicas del cuestionario. Mostramos además las graficas correspondientes a cada pregunta con el objetivo de reforzar la información que se manejará en este capítulo.

3.1 MUESTRA

La investigación de campo contó con un estudio de encuesta aplicada a niños de Morelia que cursan del segundo al sexto grado de primaria.

Nuestra muestra está constituida por 500 niñas y niños a nivel primaria contando escuelas públicas y particulares lo cual resulta importante para esta investigación puesto que el problema incluye a todos los niños morelianos.

Cabe señalar que las escuelas que se consideraron se utilizó un muestreo de juicio en base a los criterios de que fueran mixtas, que estuvieran en zonas con eficientes vías de comunicación.

TIPO DE ESCUELA	NOMBRE DE ESCUELA	No. CUESTIONARIOS APLICADOS
Privada	Motolinía	100
Privada	Panamericano del Sol	100
Pública	Francisco J. Mújica	100
Privada	Fernández de Lizardi	100
Pública	José María Salto	100

3.2 MATERIAL

El material utilizado fue el cuestionario aplicado a los niños de segundo a sexto grado, lápiz y gomas.

- Objetivo de la encuesta: conocer los gustos y preferencias de los niños tanto de programas de televisión como de las materias que estudian en la escuela.

3.3 INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA

El cuestionario aplicado a los niños de segundo a sexto grado de primaria manejó como datos: sexo y grado escolar. La primer pregunta se trata de conocer el horario en que los niños ven la televisión, los resultados obtenidos indican que, debido a que durante la mañana se encuentran en la escuela, el 11% de los niños y niñas de 2º año encienden el televisor de lunes a viernes de 3 a 4pm que es la hora de la comida.

Paradójicamente, los resultados obtenidos con respecto a la misma pregunta pero los días sábado y domingo, varían de acuerdo al sexo, ya que durante los fines de semana, mientras los niños prefieren ver la televisión de 3 a 4pm., las niñas ven sus programas de 4 a 5pm.

Las gráficas nos muestran la tendencia presentada en las niñas de 2º y 3º grado que se mantiene en el 8% al ver la televisión de 4 a 5pm. y de 8 a 9pm.

Durante los fines de semana el 16% las niñas muestra interés por ver televisión en un horario de 9 a 10 de la mañana y el 11% de los niños en el mismo horario. Lo anterior tiene relación con la programación infantil para fines de semana de las diferentes televisoras, ya que los niños encienden el televisor cuando inicia el día, puesto que no hay clases.

Sin embargo en 4º año el 13% de las niñas prefiere ver televisión durante la noche. Los programas que disfrutan en ese horario son las telenovelas de las 8pm, mientras que el 6% de los niños encuestados prefieren las caricaturas de toda la tarde.

En fin de semana el 13% de las niñas tienen una gran preferencia por las películas de las 4pm, en segundo lugar con un 11% prefieren la programación del medio día. Para los niños hay un empate con el 6% en horarios de toda la mañana y tarde.

Para las niñas y niños de 5º y 6º año la televisión se vuelve un integrante más dentro del hogar ya que permanecen frente al televisor durante los programas transmitidos a lo largo de toda la tarde y que constan de diversos géneros como películas, novelas y videos musicales siendo ya muy pocos quienes ven caricaturas.

El horario en el que los niños y niñas de 2º a 6º grado de primaria que fueron encuestados, oscila entre las 3 de la tarde y las 9 de la noche, con ligeras variantes entre los porcentajes de audiencia que se presentan en este intervalo.

Si se observan las estadísticas y las gráficas (ver anexos) puede verse que los porcentajes más altos arrojados por medio de las encuestas fueron de un 11%, para los niños de segundo grado, del 8% para los de tercero, del 13% para los niños de 4º, de 6% para los de quinto y de 7% para los de sexto.

Del mismo modo puede observarse que los porcentajes bajos, tampoco son extremadamente variables, puesto que se presentan valores mínimos del 2%, para los de segundo y tercero, 0% para los de cuarto (de 7 a 8 de la noche), de 5% para los de 5ª y del 6% para los de sexto.

Las cifras anteriores nos indican que en realidad la televisión es vista por los niños durante una gran cantidad de tiempo. El horario vespertino de la televisión es realmente visto por los niños y los aparatos permanecen apagados en breves lapsos.

De la primera pregunta, se concluye que el horario vespertino entre semana, es un éxito en la televisión que se dirige al público infantil.

De acuerdo con las respuestas obtenidas a través de las encuestas, a esta edad la televisión se utiliza como una compañera a la hora de hacer la tarea y para reunir a los hermanos.

Dicha tendencia de consumo mediático se mantiene a lo largo del fin de semana durante el cual el televisor permanece encendido todo el día.

2.- ¿Con quién ves la televisión?

Todas las niñas de 2º año se encuentran con su mamá viendo la televisión mientras que un 40% de los niños la ven solos y otro 40% con sus hermanos.

Pero para 3º año el 40% de los niños están con sus mamás o solos y las niñas el 80% con su mamá y el 20% con hermanos. De las niñas y niños de 4º año, 6 de cada 10 ven solos la televisión y 4 de cada 10 con su mamá.

Los papás acompañan a sus hijos varones a ver televisión a partir de 5º año de primaria y sólo en el 20% de los casos. El 60% de las niñas de sexto año, ve la televisión con su mamá y un 40% lo hace a solas, sin embargo el 80% de los niños continúan solos y el 20% con sus papás.

Durante el 2º de primaria, la teleaudiencia infantil femenina, se encuentra protegida u orientada con respecto a los contenidos emitidos a través de la televisión.

Caso contrario a los niños, quienes carecen de una orientación adecuada para la asimilación de dichos contenidos, puesto que la mayoría de las veces se encuentran solos al exponerse al medio, o en todo caso acompañados de sus hermanos, quienes no siempre son una opción idónea para orientar.

Para tercer grado la situación es diferente, aunque las tendencias se conservan. Las niñas que ven televisión acompañadas por su mamá ahora sólo representan el 80% de la muestra y los niños expuestos al medio en compañía de su mamá representan ya un 40%.

En 4ª grado, la realidad cambia sin distinción del sexo. Pues tanto niños como niñas van dejando atrás la compañía de papá o mamá, para exponerse a la televisión sin orientación alguna.

Esta tendencia se vuelve constante para el quinto grado de primaria, en el que los niños y las niñas ya no ven televisión acompañados de sus padres para recibir algún tipo de orientación o guía, sino que son requeridos para compartir contenidos afines, por lo que los niños comienzan a compartir sus preferencias televisivas con sus papás y las niñas con sus mamás.

Para el sexto grado, los niños continúan con su comportamiento independiente y las niñas regresan a ver televisión con su mamá. De acuerdo con los resultados obtenidos en este cuestionamiento, se concluye que los niños y las niñas encuestados, manifiestan un comportamiento diferente de acuerdo a su sexo y crecimiento.

Las niñas, se mantienen más apegadas a la guía de su mamá, mientras que los niños se aventuran de forma independiente a ver la televisión, casi siempre sin orientación o guía, hasta el momento en el que puede compartir la programación o los contenidos con la imagen paterna.

Desde este panorama, puede afirmarse que los niños son más susceptibles e impresionables por los contenidos de la televisión y que con el paso del tiempo tienen menos orientación por parte de sus padres.

3.- ¿Qué personaje de Plaza Sésamo te gusta más?

El personaje Elmo, fue mencionado por el 100% de los niños y niñas encuestados (3º a 6º año). Las niñas de 2º tienen un gusto especial por Abelardo. El 18% manifestó su predilección por este personaje. Le sigue Lucas con 17%, Beto tiene el 15% de los votos mientras que Elmo obtuvo el 11% y Aurora el 12%.

Los menos mencionados fueron Enrique y Lola con 11%, Pancho con 3% y sólo una niña prefirió al conde Contar. Los varones de 2º año prefirieron a Lucas con 15% después Aurora y Enrique con 12%, Elmo 11% y finalmente Abelardo, Beto, Lola, Conde Contar y Pancho que tuvieron el 10% respectivamente.

Elmo fue el más mencionado por las niñas de 3º año con el 57% siguiéndole Abelardo con 29% y Enrique con 14%; los demás personajes no fueron mencionados. Los niños de este mismo grado escolar también prefirieron a Elmo con 44% y con bastante menos Enrique con 22%, Abelardo, Beto y el Conde Contar con 11%; Aurora, Lucas, Lola y Pancho no fueron mencionados.

En 4º año el preferido fue Elmo con el 33% de votos para las niñas y 44% por los niños. Le sigue Beto y Lucas con 13% y todos los demás con 7% por el lado de las niñas mientras que por los niños Enrique obtuvo 22%; Abelardo, Beto y el Conde tuvieron 11%.

Los niños de 5º también optaron por Elmo con 44%, Abelardo y Aurora con 22%; Lola con 11% y los demás no fueron mencionados. Las niñas prefirieron a Lola con 44%, le sigue Elmo con 33% y Abelardo y Enrique con 11%.

El 60% de niños y niñas de 6º mencionaron como preferido a Elmo. Beto y Enrique tuvieron un 20% por los niños; así como Lola y Pancho por las niñas y con el mismo porcentaje.

De la anterior cuestión se concluye que el personaje de ELMO es conocido por todos los niños y niñas encuestadas, lo que lo convierte en el personaje más famoso e identificable de la serie.

Las características de ELMO, lo convierten en el personaje de mayor impacto y penetración de toda la serie; en este personaje se encuentra el perfil de un niño, o lo que un niño quiere ver reflejado en pantalla. ELMO es un personaje singular que destaca por ese patrón de reflejo.

Sin embargo LOLA, LUCAS, EL CONDE CONTAR y PANCHO, fueron los personajes menos mencionados. Dichos personajes, muestran conductas ajenas a las de un niño común y tienen actitudes egoístas y manías individuales (Lucas come galletas, Pancho es egocéntrico y el Conde Contar, es un vampiro al que solo le importan los números y formar tormentas).

Por otra parte LOLA, tiene algunas similitudes con ELMO, pero en realidad tiene tan pocas apariciones que es difícil que los niños se identifiquen con ella, puesto que es poco el tiempo en el que pueden tenerla a cuadro.

4.- ¿Qué personaje de Burbujas te gusta más?

Mimoso Ratón, es el preferido de las niñas de 6º año (60%) y de los niños de 3º año (57%) siguiendo las de 5ª con 40%, las de 4ª con 33% sin olvidar a las de 2º con 23%.

Para los encuestados de 2º año Mafafa obtuvo el 12% de votos por los niños y el 20% por las niñas; para los niños de 3º año fue del 5% mientras que de las niñas el 10%; en 4º año los niños no votaron por ella pero el 22% de las niñas si, y sólo el 10% de las niñas de 5º votaron por ella mientras que las niñas y niños de 6º no la mencionaron.

El Profesor Memelovsky fue el favorito de los niños de 6º (50%) siguiéndoles los de 4º con 27%. Otro de los favoritos fueron Pistachón Zig-Zag con 50% de los niños de 5º continuando los de 6º con sólo 25% y Ciber Zett fue el preferido de los varones de 4º año con 45%.

El personaje de Mimoso Ratón, es tierno y afín a los niños, ya que enmarca la curiosidad y la inquietud por resolver problemas cotidianos, como la tarea o proteger a la naturaleza.

Los personajes con menos menciones, fueron Mafafa Musguito, Eco-Loco y Cyber Zett. Siguiendo una tendencia hacia el rechazo a los personajes negativos, el Eco-Loco es criticado por los antivalores que predica y Mafafa Musguito por su aspecto de lagartija y el patrón normativo, disciplinado, vanidoso y supersticioso.

5.- ¿Qué animal te gusta más?

El oso, la rana y el pato fueron los favoritos con 14% para los niños y niñas de 2º año, mientras que el chango con 15% y el perro con 14% fueron los más altos de los niños de 3º y el conejo con 22% y el perro con 21% para la niñas del mismo grado escolar.

Sin embargo para las niñas y niños de 4º los preferidos estuvieron muy cerca unos de otros con el 11% y con un poco de diferencia resalta el perro preferido por los niños con 12% y el conejo para las niñas también con el mismo porcentaje.

Para los niños de 5º los preferidos con el 26% fue el perro y el 15% para el gato mientras que para las niñas con 20% para el perro, 12% para el gato y la tortuga. Los gustos para las niñas de 6º fueron el perro con 14% mientras que el 13% de los niños votó por la tortuga.

La mascota preferida por los niños fue el perro por ser un animal fiel, cariñoso y tierno sin embargo la mayoría de los animales no tienen una gran diferencia en la preferencia infantil, ya que la percepción al respecto es una cuestión subjetiva.

6.- ¿Qué figura te gusta más?

La estrella y el círculo fueron los preferidos de los niños, uno por ser un elemento de la naturaleza, brillante e ilustrativo y el otro por su capacidad de moverse a todos lados. El cubo fue la figura menos mencionada, probablemente debido a su carácter rígido y estructurado. La percepción al respecto también resulta un asunto subjetivo.

7.- ¿Qué deporte te gusta más?

El fútbol y la gimnasia fueron los preferidos de las niñas. La natación y el fútbol fue el de los niños por ser los deportes más practicados en México. Los deportes se encuentran ligados a cuestiones de género, pero el fútbol es el preferido por ambos sexos, debido a que es difícil que exista un deporte con mayor arraigo en nuestro país.

8.- ¿Te gusta bailar?

La mayoría de las niñas manifiestan un gusto particular por el baile, mientras que ésta actividad no es de las predilectas por los niños. Por factores culturales las actividades relacionadas con la danza y el baile, son frecuentemente vinculadas al género femenino.

9.- ¿Qué instrumento musical te gusta más?

La flauta, fue el instrumento favorito por niños de 2º y 3º, mientras que la guitarra se colocó por encima de las preferencias de los niños de 4º grado en adelante.

En gran parte de las escuelas, la flauta es uno de los instrumentos más practicados y la guitarra se vuelve un instrumento musical convencional. El tambor y el violín se ubican como los menos mencionados, probablemente debido a que su uso es poco frecuente en las actividades escolares.

10.- ¿Qué materias no te gustan o se te hacen difíciles?

Matemáticas es la materia más desagradable para los niños y niñas encuestados, seguida por el Español. La dificultad de lograr operaciones aritméticas exitosas y la falta de técnicas eficaces para la enseñanza de esta área, han reforzado una opinión de negatividad hacia el área.

11.- ¿Qué color te gusta más?

Los colores preferidos de las niñas fueron el rosa, rojo y el violeta, mientras que para los niños fue el verde, café y negro dejando casi sin mencionar el gris, posiblemente es porque en esta edad las niñas se ven a si mismas como rosa y los niños azul que son los colores predeterminados en la sociedad.

12.- ¿Te gusta hacer la tarea? ¿Porqué?

Para las niñas, hacer la tarea es divertido, para los niños representa una imposición. Las niñas asumen un rol de deber y responsabilidad, mientras que los niños asumen un rol de libertad que ven limitada con imposiciones.

3.4 CONCLUSIONES GENERALES DE LA ENCUESTA:

De lo anterior es posible afirmar que:

El horario vespertino de lunes a viernes, es un buen espacio para la transmisión de programas de televisión dirigidos a los niños, ya que gran parte de este público asiste a la escuela por las mañanas.

La audiencia infantil pasa gran parte del tiempo expuesto a los contenidos de la televisión, incluso mientras realiza otro tipo de actividades.

Los niños no tienen mucha orientación y carecen de guía en la asimilación de los contenidos expuestos por los medios.

El público infantil, tiene predilección por personajes cariñosos, tiernos, curiosos, creativos e infantiles, con los cuales se puedan identificar.

A la gran mayoría de encuestados, les gustan las mascotas, prefieren como figura a la estrella y como instrumentos favoritos a la flauta y la guitarra.

El deporte preferido es el fútbol, a las niñas les gusta bailar mientras que a los niños no y las matemáticas son el área académica más desagradable.

3.5 ENTREVISTAS

• **Profesora Rosa Linda Corona Bautista**

(Catedrática del 5° grado de la primaria Francisco J. Mújica en Morelia, Mich.)

- a. ¿Cómo ve el contenido de los programas infantiles?
 - Lamentablemente ninguna de las televisoras, ni las del DF ni las de aquí, se concentran en aportar algo bueno y positivo, sólo hablan de política y critican a los maestros. Yo por mi parte no he visto que exista un programa educativo.

- b. ¿Ha puesto de ejemplo un programa de televisión? Si, no, cual
 - No, porque no conozco alguno que les sirva.

- c. ¿Qué temáticas cree útiles para su trabajo?
 - Los niños se han olvidado de los valores y de los principios, por esto creo que civismo es la más importante para mí.

- d. ¿Qué técnicas de aprendizaje usan?
 - Todas las que tenga a la mano, entre ellas el juego ya que es importante y necesario.

- e. ¿Cree que ayudaría un programa de televisión que ayudara a los niños a hacer la tarea?
 - Pues sí, pero se necesitarían pedagogos, verdaderos maestros para no caer en lo mismo, por eso México no avanza, porque hay compromisos, meten a personas hijos de y conocidos de y no aportan algo positivo, les hace falta trabajar con el corazón.

• **Profesora Sonia**

(Catedrática del 5° grado de la primaria Motolinia en Morelia, Mich.)

- a. Cómo ve el contenido de los programas infantiles?
 - Muy agresivos, creo las caricaturas tienen muchísima violencia y además porno.
- b. ¿Ha puesto de ejemplo un programa de televisión? Si, no, cual
 - Sí, las novelas en forma negativa porque son puros triángulos amorosos, escenas de sexo y actualmente están muy remarcado el homosexualismo y esto a los niños los confunde por tanta información negativa.
- c. ¿Qué temáticas cree útiles para su trabajo?
 - Matemáticas, historia, valores, buena educación, sobre todo remarcar los valores pues los adultos somos los culpables de que se pierdan.
- d. ¿Qué técnicas de aprendizaje usan?
 - Esquemas, cartulinas, pláticas, lluvias de ideas, ejemplos, videos, entre otros.
- e. ¿Cree que ayudaría un programa de televisión que ayudara a los niños a hacer la tarea?
 - Sí porque se necesitan retomar las enseñanzas y centrar a los niños en el trabajo pues son **muy** distraídos; hay mucha distracción.

• **Profesora Rosario Cazares García**

(Catedrática del 5° grado de la primaria Francisco J. Mújica en Morelia, Mich.)

- a. ¿Cómo ve el contenido de los programas infantiles?
 - Creo que hay poca programación positiva, hay mucha, pero la mayoría es de mucha violencia. No son adecuados para los niños y aunque hay programas de televisión que aportan algo positivo son de origen extranjero.
- b. ¿Ha puesto de ejemplo un programa de televisión? Si, no, cual
 - Pues el de Jimmy Neutrón, porque dice piensa Jimmy.
- c. ¿Qué temáticas cree útiles para su trabajo?
 - Todas, todo lo que se pueda, desde valores hasta números, sobre todo e esta edad todos los temas son buenos.
- d. ¿Qué técnicas de aprendizaje usan?
 - Gimnasia cerebral, juegos y actividades artísticas. También me gusta preguntarles si conocen la figura o fotografía que les enseñe y de ahí parto para ver qué es lo que saben.

- Ellos necesitan de las actividades artísticas utilizando la plastilina, acuarelas, ilustraciones, muñecos y música, yo les pongo mucho la clásica, hacemos teatrillos y bailes.

e. ¿Cree que ayudaría un programa de televisión que ayudara a los niños a hacer la tarea?

- Si, claro, sería magnifico pues la televisión para los niños es el sabelotodo y el todopoderoso, y si la tele no fuera nuestra enemiga como hasta ahora, sino nuestra aliada, los niños aprenderían más cosas buenas.

• **Lic. en educación Susana Tarragó Hiriart**

(Directora de la primaria Fernández de Lizardi en Morelia, Mich.)

a. Cómo ve el contenido de los programas infantiles?

- Muy malos, hay pocos educativos y sin contenidos, sólo "Discovery" es bueno.

b. ¿Ha puesto de ejemplo un programa de televisión? Si, no, cual

- No, no me da tiempo de ver la televisión, pero estoy pendiente de mis niños.

c. ¿Qué temáticas cree útiles para su trabajo?

- Pues Matemáticas y español que son difíciles y a la vez muy importantes.

d. ¿Qué técnicas de aprendizaje usan?

- Desde proyecciones, cañón, investigación en libros, y claro está jugando, que es muy importante pues desde kinder hasta la secundaria los niños se la pasan jugando, es por esto que es tan importante dentro del salón.

e. ¿Cree que ayudaría un programa de televisión que ayudara a los niños a hacer la tarea?

- Sería un buen complemento aunque las escuelas llevan un ritmo diferente de educación pero sí sería un buen complemento.

• **Lic. en educación Leticia Fabiola Ruiz Díaz**

(Directora de la primaria Motolinía en Morelia, Mich.)

a. Cómo ve el contenido de los programas infantiles?

- Hay diversidad de programas desde los educativos, de concurso, de juego y programas de calidad que permiten aprender pero también hay programas con mucha violencia y depende de los padres estar pendiente de lo que los niños ven.

b. ¿Ha puesto de ejemplo un programa de televisión? Si, no, cual

- Uno moreliano que se llama Club Planeta.

- c. ¿Qué temáticas cree útiles para su trabajo?
- Español, Matemáticas y las que despierten la creatividad. Los valores que no se han perdido sino que hay que fortalecerlos, falta trabajarlos.
- d. ¿Qué técnicas de aprendizaje usan?
- Pues son muchas pero van desde la plastilina hasta la búsqueda en libros.
- e. ¿Cree que ayudaría un programa de televisión que ayudara a los niños a hacer la tarea?
- Sería interesante y de utilidad para los maestros y papás, sin embargo hay que cuidar la dinámica para que resulte atractivo.

• **Lic. en Psicología Vanesa Mostalac Patiño**

(Terapeuta Infantil en Morelia, Michoacán)

- a. ¿Cómo ve el contenido de los programas infantiles?
- Desgraciadamente los programas no están educando a los niños sólo los entretienen y muchas veces no es un buen medio de entretenimiento porque es una ventana muy abierta a las cosas positivas y negativas al alcance de sus manos.
- b. ¿Cree que ayudaría un programa de televisión que ayudara a los niños a hacer la tarea?
- Sí, porque muchas veces los niños no tienen en casa elementos que los ayuden a realizar las tareas ya que la mayoría de los padres tienen que salir a trabajar.
- c. ¿Qué técnicas de aprendizaje cree que sean útiles en un programa de televisión?
- Juegos y competencias, a los niños les gustan los premios así que sería bueno incentivarlos con eso.

• **Lic. en Psicología María Elena Cervantes Zamora**

(Terapeuta Infantil en Morelia, Michoacán)

- a. ¿Cómo ve el contenido de los programas infantiles?
- Agresivo y con poco aporte para los televidentes
- b. ¿Cree que ayudaría un programa de televisión que ayudara a los niños a hacer la tarea?
- Claro porque muchas veces los papás no tienen el tiempo suficiente para ayudarles y los niños ven la tele con cierto aprovechamiento; sería bueno poner más programas como el tesoro del saber.
- c. ¿Qué técnicas de aprendizaje cree que sean útiles en un programa de televisión?
- canciones, plastilina, juegos, cuentos

ENTREVISTA A NIÑAS Y NIÑOS

• **Alan Torres Madrigal**

(1° grado de la primaria Francisco J. Mújica en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y porqué?
Los amigos imaginarios porque son divertidos
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
Todos
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
Shreck
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
Media hora
- e. ¿A qué hora te duermes?
9:00 PM
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
2

• **Diana Gonzalez Castañeda**

(1° grado de la primaria Francisco J. Mújica en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y porqué?
Todos
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
Todos
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
Princesas
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
Toda la tarde
- e. ¿A qué hora te duermes?
8:00 PM
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
1

• **Carlos Méndez Fernández**

(1° grado de la primaria Francisco J. Mújica en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y porqué?
Las caricaturas
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
El cinco o el de Disney Channel
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
Mickey Mause
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
5 hrs
- e. ¿A qué hora te duermes?
8:00 pm
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
4

• **Naomi Díaz Barriga**

(1° grado de la primaria Francisco J. Mújica en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y porqué?
Los amigos imaginarios porque son divertidos
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
Todos
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
Rosita Fresita y Hello Kitty
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
Toda la tarde y los domingos todo el día
- e. ¿A qué hora te duermes?
8:00 PM
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
3

• **José María Arreola Hernández**

(3° grado de la primaria Francisco J. Mújica en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y porqué?

Art Attack porque hacen cosas muy chidas para que uno las pueda hacer en casa.

- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
Disney Channel
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
Anakin Sky Walker
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
Media hora
- e. ¿A qué hora te duermes?
9:00 pm
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
3

• **Estefanía García Ortiz**

(3° grado de la primaria Motolinía en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y por qué?
The prince of tennis
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
Animax
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
Tezka Kunmitzu
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
Toda la tarde y los domingos todo el día
- e. ¿A qué hora te duermes?
10:00 pm
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
4

• **Edivaldo López Cobarruvias**

(3° grado de la primaria JOSÉ MARIA SALTO en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y por qué?
Bob Esponja porque es divertido
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?

Boomerang

- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
Bob Esponja
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
Toda la tarde
- e. ¿A qué hora te duermes?
10:00pm
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
2

• **Mariana Medina Ayala**

(3° grado de la primaria JOSÉ MARIA SALTO en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y por qué?
Malcom porque es muy chistoso
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
Yetix
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
Cameron Diaz
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
2hrs
- e. ¿A qué hora te duermes?
11:00pm
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
5

• **Carlos Orozco Bribiesca**

(5° grado de la primaria Panamericano del Sol en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y por qué?
Cazadores de mitos
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
MTV, Discovery channel, Goost Arder
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
Wolverine

- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
Entre 4 y 5 hrs.
- e. ¿A qué hora te duermes?
10:30 pm
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
3

• **Marcela Chávez Gutierrez**

(5º grado de la primaria Panamericano del Sol en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y por qué?
American Next y Top Model, me gustan porque son interesantes y de la vida real
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
Warner Channel
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
No tengo
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
2 hrs
- e. ¿A qué hora te duermes?
10:00
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
4

• **Carlos Eduardo Márquez Barrera**

(5º grado de la primaria Panamericano del Sol en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y por qué?
Las luchas
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
MTV y el de las luchas
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
John Sena
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
Toda la tarde

- e. ¿A qué hora te duermes?
9:30
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa?
3

• **Anahí Gómez Tapia**

(5° grado de la primaria Panamericano del Sol en Morelia, Mich.)

- a. ¿Qué programas de televisión te gustan más y por qué?
MTV por que me gusta la música
- b. ¿Qué canal de televisión ves más?
Disney chanel
- c. ¿Cuál es tu personaje favorito?
El capitán jack sparrow
- d. ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
No se exactamente pero no mucho (media hora)
- e. ¿A qué hora te duermes?
A las 9:30
- f. ¿Cuántas televisiones tienes en casa
4

CAPITULO IV

ETAPAS DE PRODUCCION



4.1 Preproducción

Es la etapa de la planeación dónde se lleva a cabo la integración de todos los elementos para la producción y realización de un programa. Esto se lleva a cabo en varias reuniones donde organizan y coordinan los elementos que intervendrán en la producción, que según Raúl D' Victorica son: (D' VICTORICA, 2002: 13) .

- Juntas con el escritor: Es muy importante darle toda la información y lineamientos de la idea según se requiera para que aterrice las ideas, presente la sinopsis y después crear el guión literario.
- Diseño de presupuesto
- Contratación del personal de producción dependiendo del presupuesto ya que una persona puede realizar varias acciones.

- Creación del *storyboard*⁷
- Contratación y renta de servicios
- Lectura del libreto con actores y equipo de producción
- Renta del equipo necesario
- Solicitud de permisos a las delegaciones, parques o las instalaciones privadas
- *Casting* de locutores, actores y talento artístico.
- Scouting o búsqueda de locaciones
- Apartado de equipo de edición y salas de post-producción
- Reservación de hoteles en caso necesario
- Juntas y reuniones antes de la producción

En la preproducción se verifica que nada falte cuando se sale a grabar y más vale estar prevenidos para cualquier situación.

GUIÓN

Dentro de los equipos de producción siempre debe de haber uno o varios guionistas, encargados de traducir una idea o mensaje al lenguaje propio del medio televisivo.

Es además el responsable de escribir ideas que contengan los cuatro elementos esenciales del lenguaje televisivo: voz, música, sonido e imágenes en un texto que será producido y transmitido dando como resultado un producto que utiliza el audio y video para provocar significados en la audiencia.

Un guión es una herramienta de trabajo tan importante como lo es la cámara, sin un guión previo las horas de edición serían lentas y sin sentido; es la visualización previa de las imágenes, la concepción del producto final, una guía que orienta la creatividad. Un guión es el texto que hace más profesional el trabajo de la producción televisiva.

La principal característica que el guión debe tener es la claridad y para lograr esto se debe respetar un formato que no es más que un modo establecido para presentar la información. Si un guión no es claro en sus indicaciones es como un instructivo incompleto y el producto saldrá mal tarde o temprano.

⁷ Guión o libreto, con los diálogos completos y la descripción de las secuencias, escenas y planos

El formato es de uso común y es una herramienta que facilita el trabajo aunque cada guionista o productor tenga su estilo personal de presentar el guión.

Primeros Pasos Para Poder Escribir Un Guión (LINARES, 1989:149)

- 1.- El título del programa y el autor del guión encabezan la página.
- 2.- Se forma por dos columnas, la de la izquierda se titula siempre VIDEO en mayúsculas y subrayado y en la segunda y que va a la derecha se escribe el AUDIO que también va subrayado y en mayúsculas.
- 3.- Las indicaciones y efectos de sonido se escriben con mayúsculas y subrayado.
- 4.- Cualquier indicación fuera del desarrollo del guión se coloca entre paréntesis.
- 5.- El guión para televisión se escribe por un solo lado de la hoja.

EL STORYBOARD

Es una herramienta útil para la elaboración de guiones. Consiste en pequeños dibujos ordenados en secuencia de las acciones que se va a grabar.

Cada dibujo del Storyboard va acompañado de un comentario descriptivo de la narración y el producto final es parecido a una tira cómica.

Puede ser utilizado con fotografías, recortes, transparencias, hecho a lápiz, a color, en fin con cualquier material visual mientras cumpla con el objetivo de visualizar la historia a través de imágenes en secuencia. (MAZA PEREZ y CERVANTES DE COLLADO, 1994:235) .

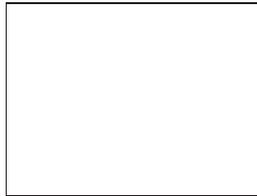
Características básicas de ESTRUCTURA del storyboard

- 1.- Formado por cuadros o viñetas en los que se dibuja la imagen más importante de la acción.
- 2.- El dibujante debe tener conocimiento básico del lenguaje visual de televisión en lo referente a planos y movimiento de cámaras.
- 3.- Por la costumbre que se tiene en México de leer de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, es recomendable hacer el storyboard de la misma manera.
- 4.- Debe llevar número de escena, número de imagen dentro de la escena, breve descripción del audio (diálogo, música y/o sonido), breve descripción de la acción y si las observaciones técnicas son opcionales.

5.- Entre las viñetas o cuadros se indica la manera en que se dará la transición entre cada imagen, las cuales son: a) corte directo b) movimiento de cámara c) movimiento de lente d) disolvencia.

Características básicas de FORMATO del storyboard (MAZA PEREZ, 1994: 236-237)

1.- El tamaño de la viñeta debe ser proporcional al formato de pantalla utilizado en la producción final. Los trabajos hechos para la televisión utilizan el formato académico que tiene una proporción de 3 de altura por 4 de ancho.

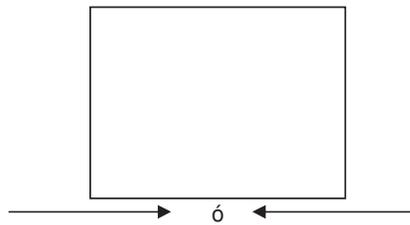


2.- El orden de la lectura debe mantenerse hasta el final

3.- Las transiciones más sencillas son las siguientes:

a) Las transiciones de corte directo no se indican

b) Las transiciones de movimiento de cámara lateral (travelling y paneo) se indican con flecha hacia donde va el movimiento.



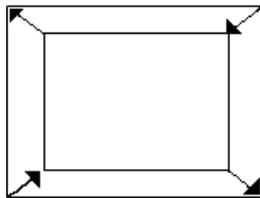
c) Las transiciones de movimiento de cámara vertical (tilt) también se indican con flecha.



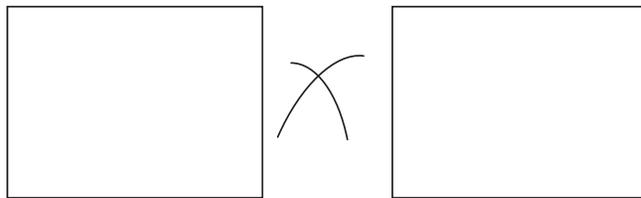
d) Las transiciones de movimiento de cámara hacia o desde el tema (Dolly in, dolly out) se indican con una flecha diagonal hacia donde va el movimiento.



e) Las transiciones de movimiento de lente de cámara (zoom) se indican con 4 flechas dibujadas dentro del cuadro hacia dentro o hacia fuera.



f) La disolución entre imágenes se indica con 2 líneas curvas cruzadas, formando una X.



CASTING

Es un conjunto de pruebas que se realizan para la selección de conductores, locutores, etc. Para realizar el casting se invita a los artistas con las cualidades según el perfil que se requiera y se lleva a cabo en un estudio donde se graba a cada uno de los interesados, a quienes previamente se les ha preparado un argumento.

El responsable del casting es el jefe de reparto; éste comunica al productor quiénes son los candidatos que reúnen los requisitos para su próxima grabación. Para un mejor desarrollo con los actores, el director de escena realizará las pruebas convenientes para la elaboración del programa.

DIRECCIÓN

La aceptación o rechazo de un programa de televisión se debe a la dirección escénica, dirección de cámaras, del correcto desarrollo y disposición que se haga de las imágenes, los sonidos y los elementos de la producción.

- **Director de escena**

Junto con el productor seleccionan al talento artístico, tiene decisión en su contratación; en la grabación marca los movimientos dentro del set. Sus conocimientos deben abarcar todas las ciencias que requieran la afición creadora y la responsabilidad social del artista.

- **Director de cámaras**

Coordina y establece toda la imagen y el sonido que se requiere. Tiene el control y la dirección de todo el equipo técnico, tanto humano como electrónico. Ensaya, junto con el director de escena y los actores, el desplazamiento en el set e indica a su equipo la temática y el desarrollo de la grabación.

Decide el encuadre, movimiento y desplazamiento de una o varias cámaras, para elegir la toma correcta que será grabada. Establece la iluminación y el audio adecuados para la grabación.

Supervisa y controla la calidad del audio y del video, para reportar cualquier anomalía al ingeniero responsable. Debe estar capacitado y tener conocimiento en el manejo de equipos y cámaras.

- **Asistente de dirección de cámaras**

- Solicita el equipo y material para la grabación.
- Lleva el tiempo efectivo, la bitácora y el control de las cintas de grabación.
- Indica al director el momento oportuno del corte.
- Supervisa la escenografía, utilería, iluminación y audio y entrega el break al staff.
- Anota en el guión del editor los tiempos reales de las escenas, las secuencias para la edición y las indicaciones particulares acerca de la grabación.
- Consigue el material de *stock*.⁸
- Auxilia al director en el control de calidad del video y el audio.

⁸ Material ya grabado y que se usa de apoyo

SCOUTING

Es la búsqueda de locaciones para la grabación de las diferentes escenas y tomas de ubicación del programa.

El productor, el director de escena, el de cámaras y el coordinador de locaciones buscan los lugares apropiados para la futura grabación de las escenas del programa, de acuerdo con los requerimientos de las situaciones del guión.

Para decidir dónde serán realizadas las grabaciones graban y sacan fotos de varios lugares que cubran las necesidades del programa, después se reúnen en una junta y hacen llegar la información al ingeniero responsable de la unidad de grabación, para que realice una visita con el coordinador de locaciones y especifique el sitio y los requerimientos para instalar el equipo técnico.

El coordinador y su asistente dibujan y estructuran un mapa con las instrucciones para llegar a la locación, así como los lugares designados para el equipo técnico.

ESCENOGRAFÍA

Es el conjunto de elementos que conforman el decorado de los escenarios donde se va a grabar de acuerdo con los requerimientos de las cámaras de televisión, la iluminación, del guión y de los planteamientos y desarrollo del plan de trabajo del director de cámaras. Una buena escenografía se diseña y planea para tener las siguientes características:

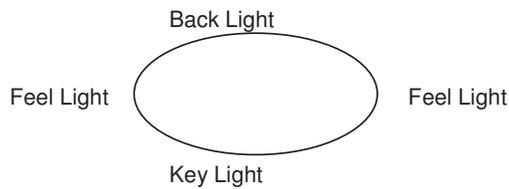
- Ángulos de tiros de cámara óptimos.
- Facilidad de desplazamiento de las cámaras y movimientos del boom.
- Diseño estructural para una iluminación artística y funcional.
- Distribución adecuada para los movimientos y acción de los actores.
- El realismo deseado de la historia o temática del programa.

ILUMINACIÓN

La iluminación es una de las condiciones indispensables para la producción de programas de televisión. Donde quiera que vaya cámara de televisión, si no hay luz no podrá realizarse la grabación.

Con las innovaciones tecnológicas, las cámaras tienen gran sensibilidad, porque con una luz mínima logran captar las imágenes.

Kit básico de iluminación



4.2 PRODUCCIÓN

Es la grabación en estudio o en exteriores del programa haciendo todo lo planeado siguiendo al pie de la letra el *breakdown*⁹ para no tener problemas aunque hayan imprevistos si se tuvo una buena preproducción se garantiza una excelente producción.

DESARROLLO:

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Seguir el desarrollo del breakdown• Entregar llamado de actores• Revisar la utilería• Revisar el vestuario• Grabar el programa• Solucionar imprevisto | <ul style="list-style-type: none">• Coordinar locaciones• Revisar la escenografía• Coordinar servicios a producción |
|--|---|

4.3 POST PRODUCCIÓN

Esta etapa es la decisiva, puesto que se realiza la edición, la inclusión de efectos digitales, la musicalización, la grabación de incidentales y locutor en off, créditos, etc. y de ella depende que el programa sea bueno o malo.

“Puede tenerse una excelente pre-producción y una buena producción, pero si la post-producción no está bien realizada, no tendrá caso el éxito de las etapas anteriores”

(D' VICTORICA, 2002 :18) .

⁹ Plan maestro de trabajo para la producción de un programa, serie o filme

Es el proceso para conformar un programa de televisión donde se arma y editan todos los elementos de operación y arte. Después de grabadas las tomas que conforman el programa se procede a unirlos dentro de una secuencia lógica narrativa, ajustándolas a tiempos y agregando títulos, créditos, gráficas, efectos especiales, sonidos, música e incidentales de manera que el resultado sea un programa listo para transmitirse.

DESARROLLO

- Calificación del material grabado
- Edición
- Incluir efectos digitales
- Incluir créditos y títulos al video
- Grabación del locutor en off contra imagen o en frío e incidentales
- Musicalización
- Etiquetar el videocasete con los datos del programa
- Realizar las copias necesarias
- Enviar a control de calidad
- Entregar al master para su transmisión

EDICIÓN

Es aquí donde se seleccionan las mejores tomas logradas para ubicarlas coherente y atractivamente en las cintas que servirán de pistas para la postproducción, o directamente en una cinta master.

Por tanto, para realizar la edición se necesitan dos videograbadoras (VTR), una reproductora, otra grabadora-reproductora, y reproducir una cinta original con las imágenes del programa a una cinta nueva (master tape), que será la cinta principal.

Muchas veces se realiza directamente la edición, de máquina a máquina, a corte directo, e impide realizar con facilidad los efectos como freeze (congelamiento de imagen), o el slow motion (movimiento lento).

En cambio, al utilizar una tercera reproductora y el editor tiene controles independientes para cada VTR, agiliza la producción y logra los efectos antes mencionados.

Preparación de la edición

Antes de iniciar la edición, se necesita clasificar las cintas grabadas para seleccionar las tomas que se usarán en el programa. El asistente de dirección de cámaras registra la calificación, anotando a grandes rasgos el contenido de cada cinta.

Cuando se califica cada cinta se debe revisarla desde el inicio hasta el final, anotando las anomalías que existan en las tomas que seleccionamos, para corregirlas en la edición. Calificar las cintas grabadas ayuda a elevar el grado de perfección del programa.

Después de revisar lo grabado, se anotará en el guión los números de cinta y el tiempo de las imágenes para su rápida localización, se analizan y definen las acciones que se tomarán en la edición, aunque se sepa que las grabaciones se realizaron respetando la estructura previamente diseñada.

Propósitos de la edición

- Corregir las fallas de producción durante la grabación de las escenas.
- Reordenar la estructura del programa.
- Ajustar el tiempo del contenido.
- Elevar la calidad del programa.
- Utilizar los efectos especiales.
- Producir programas por medio de la computadora.

Formas de edición

Hay dos formas de edición: ensamble e inserto.

a) El ensamble

Se emplea para ubicar en la cinta virgen las tomas mejor logradas, coherentes y atractivas. Al inicio de cualquier edición debe ensamblarse un minuto de barras cromáticas, con el fin de que se ajuste el equipo y el programa sea transmitido correctamente.

Después se inserta la pizarra con los datos del programa, como son: nombre de la serie, número de capítulo, duración, fecha de grabación, nombre del realizador y nombre del productor. Luego se ensamblan los negros de 5 a 15 seg.

Ahora se inicia el programa, con la selección de las mejores tomas; al ensamblar de toma a toma deben regresarse los últimos cuadros de la imagen previa, para asegurar que quedaron empalmadas las imágenes y que exista continuidad en la señal de sincronía, así se evitan los cuadros sin información que resultan molestos.

b) El insert ó inserto

Esta función, inserta el audio y video en las secciones del programa que se realiza. Normalmente se utiliza para cambiar en parte la imagen y/o el audio que se tenía previamente grabada en la cinta master.

Para el insert deben estar definidos los puntos de entrada in y salida out en la cinta master. En la cinta alimentadora (pista) se puede señalar sólo la entrada.

Para evitar el desgaste innecesario de la cabeza de grabación, siempre debe utilizarse la función preview, que muestra en el monitor de program como quedará el insert seleccionado, ya sea audio y/o video, y si queda como se había pensado entonces se procede a grabar.

Edición off line

Los objetivos de esta edición son:

- Que el productor o editor tenga la posibilidad de editar con tiempo suficiente y con un equipo relativamente sencillo.
- Elevar el nivel de contenido del programa.
- Obtener los tiempos exactos de edición para la post-producción, marcando las disolvencias, cortes, cortinillas o efectos digitales, logrando un mejor ritmo del video y audio del programa.

Trabajar en off line requiere instalación separada de la edición on line o post-producción. La instalación de off line deberá ser lo más sencilla posible. Es conveniente que el equipo utilizado en off line sea comercial y económico (1/2, 3/4 U-matic, VHS, etc.)

Edición en Avid (off line)

El Avid es el sistema de edición no lineal de alta definición para cine y video. Las grabaciones se realizan de forma tradicional en casetes, pero al llegar a la edición el sistema es diferente.

El asistente de edición recibe los casetes y califica el material, poniéndolo en una máquina reproductora, que está conectada a la computadora. Debe enlistarse toma por toma y anotar su capítulo, escena, observaciones, etc.

Para esto será imprescindible que los casetes tengan un código de tiempo, ya que la computadora usará este código para registrar y reconocer las imágenes.

Una vez que terminó este proceso de "log in", o de calificación de material, es necesario subir estas imágenes a la computadora.

Este proceso se conoce como digitalización, la computadora convierte el audio y el video que recibió de la cinta en información binaria, que quedará almacenada en la unidad de los discos de la misma.

De esta manera, el editor ahora trabajará en una computadora sistema Avid sin necesidad de tener físicamente los casetes, ya que las imágenes quedaron clasificadas y almacenadas en la memoria de la computadora.

Este tipo de sistema permite al editor modificar una edición sin problemas, ya que no se manejan conceptos como el de sincronía, porque no trabajamos en una cinta. Además, pueden verse efectos como disolvencias, wipers, etc., lo que antes era imposible en una sala de off line de corte directo.

Al terminar la edición, todos los eventos, es decir, todas las ediciones que se realizaron, son guardadas en lo que se llama EDL, es un programa que enlista automáticamente todas las ediciones que se realizaron, marcando números de cinta, códigos de entrada y salida, así como diferentes observaciones.

Ésta lista de eventos se puede guardar en un disquete, que al ser insertado en el editor de una sala de on line, o de post-producción compatible leerá los eventos y los ejecutará automáticamente.

CAPITULO V

PRODUCCION *DEL* ***PROGRAMA INFANTIL***



“LA TAREA TV”

JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA “LA TAREA TV”

“La Tarea” es un programa de televisión que pretende ser de ayuda para los niños de 5º de primaria a que realicen las tareas de la escuela tratando de combinar los programas que se ven el día de clase para llevarlo a la televisión en forma de juego o cuentos y un poco de concurso para que los niños participen.

Este programa de Televisión está diseñado para la ayuda tanto a profesores como alumnos de primaria pues mientras éstos ven la televisión y se divierten, estarán realizando sus tareas y por lo tanto aprendiendo; si al televisor se le llama la segunda escuela, estaríamos concordando con ese nombre.

Por su parte a los maestros les ayudará para el buen desempeño de sus alumnos y que éstos pongan más atención en clase para poder contestar las preguntas que se harán en “La Tarea”.

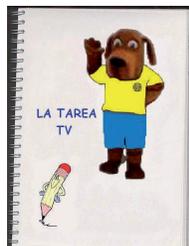
La Tarea TV necesitará del plan de estudios de la Secretaría de Educación Pública del Estado de Michoacán para estar vigentes e ir al día con los temas que en la escuela se traten.

El programa tiene por nombre la tarea puesto que de eso se trata, de hacer el trabajo que se deja en clase; tendrá dos conductores un hombre y una mujer de 20-25 años, una botarga que será un muñeco en forma de perro color café y vestido de futbolista con los colores amarillo y azul; además estará en el escenario un público infantil de alguna escuela primaria para que puedan participar en vivo además de las llamadas telefónicas para los que están en casa.

5.1 ELEMENTOS FISICOS

a) LOGOTIPO

Diseñado con el fondo de una libreta y color azul que es el color permitido en las escuelas para tomar apuntes, además un lápiz feliz y el perrito que lleva por nombre FUFU.



b) Utilería

Se contará con dos sillones tipo puffs uno en forma de balón y el otro con flores y una portería de fut bol.



c) Pelota

Con forma de balón de fútbol ya que es menos pesada y menos peligrosa en un escenario de televisión.



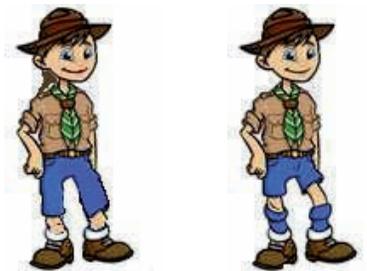
d) La Botarga

Un perrito café llamado FUFU que son las siglas de Fútbol, Fiel e Inteligente y trae puesto un short, una playera y zapatos de fútbol.



e) Los Conductores

Son una mujer y hombre vestidos con short tipo pescador para ella y short largo para él; los dos llevan tenis y playeras color café; De unos 20-25 años.



f) El Set





5.2 EL GUIÓN LITERARIO

El programa inicia con los dos conductores saludando y luego entra el payaso también saludando y presentarán una capsula informativa de la clase de historia, en este caso será de 5º año y el tema es la evolución del hombre.

Se realizarán juegos relacionados con las tareas para que los niños participen de forma física en el set o por teléfono.

Los temas de video serán de una duración variada dependiendo de los temas a tratar, sin embargo el programa en general tendrá una permanencia de 28 minutos y se realizará en la ciudad de Morelia en el SMRTV ya que el programa es de tipo educativo y esta televisora es la idónea.

“La Tarea Tv” se realizará de lunes a viernes a las 5:00 de la tarde que es cuando la mayoría de los niños ya están en casa, unos haciendo la tarea y otros viendo la televisión.

5.3 EL GUIÓN TECNICO

DIRECTOR: ¿?

1/5

Productor: Margarita Tapia

Asistente: ¿?

Conductores: 1 y 2

Payaso

Floor: ¿?

Duración: 30 min. de lunes a viernes 5:00 a 5:30 pm

TOMA	IMAGEN	SONIDO	T.U.	T.T.
1	Master Tape Niños en escuelas y en casa haciendo tarea	Voz en off: Bienvenidos al programa donde encontrarás las respuestas a tu tarea, ¿estás listo? Esto es... La Tarea Televisión	1'00	1'00
2	L.S a conductores 1 y 2, luego dolly in hasta MFS al cond. 1	¡Buenas tardes! Amiguitos, espero que el día de hoy estén con muchas ganas de aprender!!! Yo soy _____ y con nosotros se encuentra mi compañer@' _____.	30"	1'30
3	FS al conductor 2 y luego zoom in hasta MFS	Que tal amigos buenas tardes!!!	10"	1'40
4	MFS cond.1	Y para jugar con todos ustedes... El payasito	5"	1'45
5	ELS al payaso que viene caminando hacia el set y luego FS	¡ jajaja Hola amiguitos! Espero que se la pasen muy bien en este programa, pues tenemos muchas cosas preparadas para ustedes.	15"	2'00
6	MFS cond.1	¡Claro! y es que hoy veremos el origen del hombre, y tú amiguito estás cursando el quinto grado podrás seguir la historia con tu libro en las primeras páginas... veamos:	20"	2'20

DIRECTOR: ¿?

2/5

Productor: Margarita Tapia

Asistente: ¿?

Conductores: 1 y 2

Payaso

Floor: ¿?

Duración: 30 min. de lunes a viernes 5:00 a 5:30pm

TOMA	IMAGEN	SONIDO	T.U.	T.T.
7	FS a conductor 1	Hace muchos años, el hombre no existía, el mundo estaba poblado por especies de plantas, árboles y animales muy distintos a como ahora los conocemos	15"	2'35
8	MFS conductor 1	y con el paso del tiempo mientras unas especies se extinguían otras aparecieron.	5"	2'40
9	CU conductor 1	A este fenómeno se le llamó EVOLUCIÓN.	5"	2'45
10	FS a conductor 2	Nuestros primeros antepasados se dispersaron desde África hasta Europa, Asia y Oceanía	5"	2'50"
11	MFS a cond. 2	siendo América el último continente en ser poblado...	5"	2'55"
12	CU conductor 2	veamos ahora el cuento de: "LOS PRIMEROS SERES HUMANOS"	5"	3'00
13	Video	"Hace más de dos millones de años... ...de los animales que cazaban"	4'00	7'00
14	FS al payaso	¡Órale!, que les pareció? A poco no se les hizo interesante...	10"	7'10
15	CU conductor payaso	Espero que hayan puesto muuucha atención, ahora vamos con la pregunta:	10"	7'20
16	Gráfico	¿En qué somos diferentes de los primeros homo sapiens que existieron en la Tierra?	10"	7'30

DIRECTOR: ¿?

3/5

Productor: Margarita Tapia

Asistente: ¿?

Conductores: 1 y 2

Payaso

Floor: ¿?

Duración: 30 min. de lunes a viernes 5:00 a 5:30 pm

TOMA	IMAGEN	SONIDO	T.U.	T.T.
17	MFS payasito	Llámanos a los teléfonos que aparecen en tu pantalla y contesta correctamente para ganarte un pase al zoológico de Morelia	10"	7'40
18	LS y luego MFS conductor 2	¿Bueno, quién habla? Hola_____ sabes cual es la respuesta?	30"	8'10
19	MFS cond 2	(Llamada telefónica del niño con respuesta)	1'00	9'10
20	Payaso	Muy bien amiguito!!!_____ te has ganado un pase doble para ir a <u>zoológico</u> y te diviertas un chorro!!!	40"	10'00
21	Two Shot cond 1 y 2	Ahora vamos a hacer una representación de lo que acabamos de ver, vamos a escoger 5 niños del público	1'00	11'00
22	ELS al público	(Se escogen los 5 niños)	30"	11'30
23	Paneo a la derecha niños	Muy bien, tu nombre es_____ y el tuyo_____, _____, _____ y _____	15"	11'45
24	MFS cond. 1	Ahora cada uno de ustedes se van a poner de acuerdo para manifestar a los primeros seres humanos	15"	12'00
25	Pan der. Y luego izq a los niños	Música pop	30"	12'30
26	MFS cond. 2	Y mientras ellos se ponen de acuerdo vamos a un corte comercial y regresamos de volada.	30"	13'00
27	PAUSA	PAUSA	2'00	15'00

DIRECTOR: ¿?

4/5

Productor: Margarita Tapia

Asistente: ¿?

Conductores: 1 y 2

Payaso

Floor: ¿?

Duración: 30 min. de lunes a viernes 5:00 a 5:30pm

TOMA	IMAGEN	SONIDO	T.U.	T.T.
------	--------	--------	------	------

27	ELS a conductores payaso y niños	Música pop	10"	15'10
28	MFS cond. 1	Ya estamos de regreso, y que bueno que siguen con nosotros	10"	15'20
29	MFS cond. 2	Si, porque ahora vamos a ver la representación de nuestros amiguitos	10"	15'30
30	ELS set	REPRESENTACIÓN	5'00	20'30
31	MFS Payasito	Bravo!!! Muy bien, entendieron bien la lección de hoy.	10"	20'40
32	Two Shot cond 1 y 2	Tenemos una carta de nuestro amiguito <u>Pablito</u> y nos dice que hoy le dejaron de tarea la tabla del 8 y no se la puede aprender.	20"	21'00
33	Two Shot cond 1 y 2	Por eso vamos a jugar con la tabla del 8 y lo que vamos a hacer es decir múltiplos de 8 hasta llegar al 80	1'00	22'00
34	MFS conductor 1	8	2"	22'02
35	MFS conductor 2	8,16	4"	22'06
36	MFS payasito	8,16,24	6"	22'12
37	MFS niño 1	8,16,24,32	8"	22'20
38	MFS niño 2	8, 16, 24, 32, 40	10"	22'30
39	MFS niño 3	8,16,24,32,40,48	15"	22'45
40	MFS niño 4	8,16,24,32,40,48,56	15'	23'00
41	MFS niño 5	8,16,24,32,40,48,56,64	1'00	24'00
42	MFS niño 1	8,16,24,32,40,48,56,64,72	1'00	25'00
43	MFS niño 2	8,16,24,32,40,48,56,64,72,80	1'00	26'00

DIRECTOR: ¿?

5/5

Productora: Margarita Tapia

Asistente: ¿?

Conductores: 1 y 2

Payaso

Floor: ¿?

Duración: 30 min. de lunes a viernes 5:00 a 5:30pm

TOMA	IMAGEN	SONIDO	T.U.	T.T.
44	MFS conductor 1	¡Bravo! ¡Muy bien! Felicidades a todos, lamentablemente el tiempo se nos ha terminado, pero mañana los esperamos con	50"	26'50

		más juegos y más tarea!!!!		
45	MFS conductor 2	Hasta la mañana!!!	5"	26'55
46	MFS payasito	Adiós	5"	27'00
47		MÚSICA Y CRÉDITOS	1'00	28'00

5.4 STORY BOARD

"EL ORIGEN DEL HOMBRE"

Productor: Maggie Tapia

1/7

Guión Adaptado

Tiempo: 4'00

Formato: mini dv

TOM A	IMAGEN	SONIDO
1	<i>EL ORIGEN DEL HOMBRE</i>	EI ORIGEN DEL HOMBRE
2		Hace más de dos millones de años

		en el sur y el este de África, aparecieron nuestros primeros antepasados.
3		Ya eran distintos de los monos pero no iguales al hombre moderno □
4		Su estatura era como de 1.30 m
5		Su cerebro era pequeño y las mandíbulas muy desarrolladas;

VIDEO "EL ORIGEN DEL HOMBRE"

Productor: Maggie Tapia

2/7

Guión Adaptado

Tiempo: 4'00

Formato: mini dv

TOM A	IMAGEN	SONIDO
6		la frente inclinada hacia atrás.

7		Ya caminaban erguidos y eso les permitía usar las manos libremente.
8		Formaban pequeños grupos familiares y se alimentaban de frutas, semillas y raíces,
9		que recolectaban en largas caminatas además de carne de pequeños animales que cazaban
10		Vivan al aire libre y permanecían poco tiempo en un mismo lugar ya que su alimento se escaseaba
11		Fabricaban instrumentos toscos, hechos de piedras que afilaban golpeándolas con otras más duras y que usaban como hachas o martillos, o de huesos y trozos de madera puntiagudas.

VIDEO "EL ORIGEN DEL HOMBRE"

Productor: Maggie Tapia

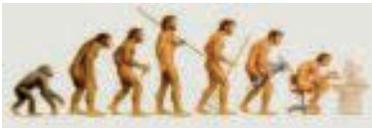
3/7

Guión Adaptado

Tiempo: 4'00

Formato: mini dv

TOM A	IMAGEN	SONIDO
12		Por su capacidad para elaborar

		instrumentos se les llamó homo habilis, que significa hombre hábil
13		Compartían su territorio con animales más fuertes y ágiles que ellos
14		Tenían que vencer los peligros de las sequías, la escasez de alimentos y las enfermedades
15		Poco a poco fueron desarrollando las capacidades de pensar y aprender, enseñar a los más jóvenes lo que habían aprendido, organizarse para trabajar en grupo y fabricar instrumentos sencillos.
16		Los hombres seguían evolucionando; aparecieron variedades humanas de mayor altura y peso, con un cerebro más grande.

VIDEO "EL ORIGEN DEL HOMBRE"

Productor: Maggie Tapia

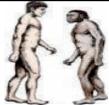
4/7

Guión Adaptado

Tiempo: 4'00

Formato: mini dv

TOM A	IMAGEN	SONIDO
17		Durante la evolución del hombre hace unos cincuenta mil años,

		
18		en los primeros continentes, se fue asemejando en lo físico al hombre de hoy. A estos se les llama homo sapiens que significa hombre que piensa.
19	CAZADORES NÓMADAS	LOS CAZADORES NOMADAS
20		Al paso de los milenios, los hombres prehistóricos fueron aprendiendo cosas nuevas y más complicadas.
21		Su primer gran invento fue encontrar la manera de hacer fuego, con el que se protegían y calentaban además de asar sus alimentos.
22		También aprendió a fabricar instrumentos más elaborados como hachas de piedra y puntas para lanza entre muchos otros.

VIDEO "EL ORIGEN DEL HOMBRE"

Productor: Maggie Tapia

5/7

Guión Adaptado

Tiempo: 4'00

Formato: mini dv

TOM A	IMAGEN	SONIDO
------------------	---------------	---------------

23		La caza se hizo más fácil, lo que les permitió hacerlo con animales más grandes para aprovechar su carne y su piel.
24		Hace unos cien mil años el clima de la Tierra cambió, sufriendo una temperatura muy baja formándose capas de hielo por todo el continente.
25		Una de las consecuencias fue la disminución de lluvias y las grandes zonas se convirtieron en desiertos.
26		Por esta razón bajó el nivel de los mares y se unieron territorios que actualmente están separados por las aguas.
27		Los grupos de cazadores eran nómadas porque iban de un lugar a otro
28		Siguiendo a las manadas de renos y ciervos
29		Bisontes

VIDEO "EL ORIGEN DEL HOMBRE"

Productor: Maggie Tapia

6/7

Guión Adaptado

Tiempo: 4'00

Formato: mini dv

TOMA	IMAGEN	SONIDO
		Y caballos salvajes que se habían

30		convertido en su principal fuente de alimentación
31		En cambio es probable que la caza del mamut y del gran rinoceronte fuera menos frecuente porque eran demasiado grandes y peligrosas para las armas rudimentarias del cazador primitivo
32		Para sobrevivir, necesitaban organizarse, sus actividades debían ser planeadas y preparadas como las grandes cacerías en las que participaba todo el grupo
33		El trabajo tenía que ser distribuido entre hombres,
34		mujeres y niños

VIDEO "EL ORIGEN DEL HOMBRE"

Productor: Maggie Tapia

7/7

Guión Adaptado

Tiempo: 4'00

Formato: mini dv

TOM	IMAGEN	SONIDO
A		

35		<p>Algunos miembros del grupo ganaban autoridad por su experiencia, sus conocimientos, su fuerza o su habilidad. Siendo esto la división del trabajo</p>
36		<p>En la época de los hielos, el hombre aprovechó las cuevas para protegerse del frío.</p>
37		<p>En varias de ellas, sus habitantes pintaron con tintes minerales y vegetales figuras de los animales que cazaban</p>
38	<p style="text-align: center;">FIN</p>	<p style="text-align: center;">FIN</p>

CONSIDERACIONES FINALES

La televisión como medio de comunicación masiva, debe cumplir funciones como entretener, informar y educar. Lamentablemente la oferta de este medio para el público

infantil, sólo cumple con la función de entretener y abandona su objetivo educativo, o por lo menos informativo.

Gracias a su gran poder de influencia la televisión ha logrado posicionarse en la mente de los niños, ocupando gran parte de su tiempo y formando parte de su vida diaria.

Lo anterior ha incrementado la cantidad de mensajes (la mayoría de las ocasiones sin un contenido que aporte al receptor) y que los niños reciben diariamente a través de la televisión.

Dada la influencia del medio, éste debe aprovecharse, utilizándolo para contribuir a la formación, educación y aprendizaje de la población infantil (en este caso de la Ciudad de Morelia), que se ha convertido en un público cautivo para las empresas televisivas.

Desde 1988, la televisión michoacana, ha producido algunas emisiones con contenido educativo, sin embargo al concluir su periodo de transmisión, este tipo de programas han dejado de realizarse (la última emisión se llevó a cabo en el año 2000, con el programa "Los Niños del Árbol"), abandonando por completo la oferta de programas con este tipo de contenidos para la televisión de la Ciudad de Morelia.

Los niños son excelentes imitadores, incluso durante los primeros meses de vida, los infantes pueden imitar las expresiones faciales de las personas que los cuidan.

Los padres o tutores constantemente muestran a los pequeños como realizar las actividades diarias, sin embargo los niños no seleccionan lo que imitan, es por ello que se les pide a los tutores que pongan atención en los comportamientos, actitudes, hábitos y otras cuestiones de aprendizaje diario que transmiten a los niños.

Como los niños repiten permanentemente las actitudes de la gente que los rodea, es lógico que también imiten a las personas que ven en la televisión o en el cine.

Generalmente los niños pequeños están siempre atentos de todo lo que sucede a su alrededor y aunque la imitación no es el único mecanismo de aprendizaje sí es el primero y sienta las bases del mismo a futuro.

Los niños no son los únicos que copian estas actitudes, pues a lo largo de la vida imitamos a los demás para aprender cosas nuevas y reforzar nuestra identidad con un grupo particular.

Hoy en día los pequeños permanecen frente al televisor el mayor tiempo posible y la creación de este proyecto pretende ayudar a que los niños aprendan valores, hábitos y mensajes positivos de una manera divertida.

Durante el proceso de investigación se pudo observar el gusto de algunos niños por programas de contenido pornográfico, tales como “triple X” .

Al realizar el trabajo de campo un niño se acercó a la autora del presente trabajo y al enterarse de que era una propuesta de televisión educativa infantil mencionó que mejor debería hacer un “discovery porno”.

Cierto es que la mayor parte de los niños no imitan tan fácil lo que ven en la pantalla, los niños escogen de la gran cantidad de conductas, imágenes, actitudes y valores a los cuales están expuestos.

La violencia que muestra la televisión en cuanto a sus efectos en los niños no es la única forma de aprendizaje pues para ello incluye todo lo que al niño le rodea como su entorno social y cultural.

Por último Es necesario que los maestros se planteen la necesidad de conocer los medios de comunicación y de abrirse a la realidad a la que viven sus alumnos cotidianamente para fomentar receptores críticos desde el aula, y así conseguir que aprovechen sus posibilidades educativas, cuenten con las herramientas para contrarrestar la influencia tan poderosa que tienen sobre ellos y en último término, lograr que los medios cumplan con su verdadero objetivo de servicio a la sociedad.

Al realizar las entrevistas y encuestas se encontró que los intereses de los niños son tan diferentes entre un año y otro que por este motivo el programa de televisión propuesto se redujo a un target más específico que son los niños que cursan en 5º año cuyos elementos educativos son más específicos.

Con ello se pretende que dicho programa coadyuve de forma efectiva en la formación y aprendizaje de los infantes, utilizando la influencia del medio en un proyecto enfocado a edades específicas y acorde con los intereses de los receptores.

De esta forma se contribuirá a generar contenidos con mayor propuesta y mejor calidad en la televisión michoacana, cumpliendo con las tres funciones básicas de la televisión y de cualquier medio de comunicación: Informar, entretener y educar, tomando en cuenta a un sector de la población que ha sido considerado en pocas ocasiones: Los niños.

GLOSARIO

A/c. Nomenclatura de corriente alterna, cables o contactos que contienen electricidad.

Acción. Voz que se usa para iniciar la actuación.

Ad libitum. Improvisar, es utilizado cuando un actor puede improvisar en su diálogo.

Aire. Espacio de protección que se da al encuadre entre el sujeto y los límites de la pantalla, sobre todo el superior.

Al aire. Expresión que se usa para significar que se está transmitiendo. Estar al aire. Del aire. Ir al aire.

Ángulo. Se usa para designar lado o emplazamiento de cámara respecto del sujeto. Ángulo bajo. Ángulo alto. Ángulo del rostro.

Lado del rostro. Set o escenario pequeño.

Apuntador. Persona que apunta o "sopla" el diálogo o la letra a los actores. En televisión, el que apunta a través de un micrófono.

Apuntador electrónico. Dispositivo de un circuito cerrado de radio transmisor, para que los actores sigan el diálogo con una minúscula bocina colocada en el oído.

Autoconcepto. Sentido de sí mismo que guía a una persona para decidir lo que ha de hacer en el futuro.

Autoestima. Juicio que las personas hacen de su propia valía.

Audiencia. Persona que recibe el mensaje en un acto de comunicación.

Background. Fondo del escenario o espacio detrás o alrededor de los principales objetos o personas.

Back light/background light. Luz de fondo.

Back projection. Proyección de imágenes desde atrás de una pantalla que sirve de fondo a alguna acción.

Breakdown. Plan maestro de trabajo para la producción de un programa, serie o filme.

Boom. Elemento mecánico para sostener el micrófono; se cuelga por encima de los actores en una grabación o transmisión.

Casting. Conjunto de pruebas que se realiza a los artistas para la selección de actores, actrices, modelos, locutores, conductores y talento.

Cámara oscura. Fondo oscuro para alguna acción, logrado a base de iluminación, cortinaje o mediante un ciclorama oscuro.

Central de video. Sala de una emisora donde desembocan las señales originadas en todos los estudios para su revisión y control, para enlazarse con diversos circuitos y equipos.

Chroma-key. Clave de color. Aditamento que se instala en las cámaras y que produce el rechazo de los colores azul, verde o naranja.

Ciclorama. Cortina o fondo semicircular de color variado que sirve de fondo a la escenografía o que se usa como tal.

Continuidad. Relación detallada del desarrollo de la programación de una estación de radio o televisión. Tener continuidad o ligazón.

Contraluz. Efecto de iluminación que se obtiene cuando la fuente de luz se encuentra frente a la cámara, pero detrás del sujeto.

Control de video. El que realiza un operador para ajustar los niveles de definición, contraste, crominancia, luminosidad, etc., de las cámaras de televisión. Control de cámaras.

Control maestro o cabina. Lugar donde se controla la transmisión o grabación de los programas. Allí convergen las señales originales en los estudios para su revisión, antes de ser "enviadas al aire" o "grabadas".

Copyright. Derechos reservados.

Cortinilla. Efecto de transición visual entre una secuencia y otra, que da efecto de un telón que se corre (wíper).

Cue. Señal que se da para que principie la acción. Entrada de edición. Pie.

Cut. Corte.

Dimmer, atenuar. Dispositivo para regular gradualmente la intensidad de la luz. Atenuador.

Disolvencia. Cambio gradual de la imagen de una cámara a la de otra. Se usa para indicar paso del tiempo o cambio de lugar.

Display, exhibir. Muestra o exhibición de algo. Exhibición del producto.

Editar. Compaginar o armar las secciones de un programa o filme, de partes grabadas por separado, para darles coherencia y continuidad.

Fade in. Aparición gradual de la imagen o el sonido.

Fade out. Desaparición gradual de la imagen o el sonido.

Feed back, retroalimentación. Regreso.

Flash, destello. Toma muy breve. Luz intensa muy breve.

Flash back. Secuencia retrospectiva o evocativa de algo que ya sucedió.

Flash forward. Secuencia que muestra algo que sucederá en el futuro.

Flicker. Parpadeo. Intermitencia de luz.

Freeze. Congelamiento de una imagen.

Gasa. Tela o material plástico que se adiciona a una fuente de luz para suavizarla.

Gobo. Marco o primer término que se coloca cerca de la cámara, como marco o complemento de la escenografía.

In. Entrada donde comienza la edición o inserción de video y audio.

Iconoscopio. Tubo electrónico para someter a barrido las imágenes en las cámaras de televisión

Insert. Injerto o inserto para sustituir una imagen por otra previamente grabada en una cinta "parche".

Libreto. Texto completo de un programa, serie, teleteatro o emisión.

Light. Luz, claro, ligero.

Luminancia. Cuando un color es más 'brillante o más oscuro es porque tiene más o menos luminancia, respectivamente.

Make up. Maquillaje.

Master. Videocasete en el que está grabada la edición final de una producción de televisión que será utilizada para reproducir y sacar copias.

Mixer. Tablero mezclador.

Moaré. Efecto de batido en el video provocado por telas o utilería de rayas, cuadros o figuras con puntos muy juntos.

Mutis. Abandonar o salir de la escena o set. Hacer mutis. Se va.

Off. Fuera. Estar fuera. Hablar fuera de cuadro. Desde fuera.

Pie. Línea, palabra o acción que sirve de señal para dar un diálogo o acción.

Piso. Forma de referirse al estudio.

Play back. Acción de simular con mímica, siguiendo una pista que se está cantando o hablando. Repetir alguna secuencia para revisarla. Regreso de audio.

Polisémicos. Pluralidad de significados.

Receptores. Persona que recibe el mensaje en un acto de comunicación

Scouting. Búsqueda de locaciones para la grabación de las diferentes escenas y tomas de ubicación para un programa.

Set. Escenario.

Set light. Luz del escenario.

Sketch. Boceto. Escena corta, casi siempre cómica.

Staff. Personal o equipo técnico.

Stock. Archivo de tomas, clasificadas y seleccionadas para ser < usadas en cualquier momento.

Storyboard. guión o libreto, con los diálogos completos y la descripción de las secuencias, escenas y planos

Switcher. Quien opera un tablero mezclador.

Talk back. Responder. Sistema de intercomunicación de la cabina al estudio.

Timing. Sentido de ejecutar algo en el momento preciso. Sentido del ritmo.

Viewfinder. Visor de una cámara. Pequeña pantalla que lleva la cámara para guía del camarógrafo.

Walkie-talkies. Radios de comunicación.

White balance. Balance en blancos, es utilizado para dar el ajuste de la cámara regulando la temperatura de color.

BIBLIOGRAFIA

1. ARZATE García, Mario. "Análisis de los Programas Deportivos en la Televisión Local Hacia una Nueva Propuesta" Tesis UVAQ, Morelia, 1999.
2. BARBERO Martín, Jesús. "La Educación Desde La Comunicación" Ed. Norma, México, 2003.
3. BARBERO Martín, Jesús. "De Los Medios A Las Mediaciones . Comunicación , Cultura Y Hegemonía", Gustavo Gili, Bogotá Colombia. 2003
4. CARRANDI, Gabino. " Testimonio de la Televisión Mexicana" Ed. Diana, México, 1986.
5. CASETTI, Francesco, Federico di Chio. "Análisis De La Televisión. Instrumentos, Métodos Y Prácticas De Investigación" Ediciones Paidós Iberica, España, 1999.
6. CASTAÑEDA Canedo, Sandra. "La Noticia Política Por Televisión En México: De La Seriedad Al Espectáculo (Caso 11 De Septiembre)" Tesis UVAQ, Morelia, 2004.
7. CEDEÑO Sánchez, Mayra. "Propuesta De Campaña Televisiva Para El Sistema Michoacano De Televisión, Para La Formación De Conciencia Crítica En Niños En Edad Preescolar, En La Ciudad De Morelia" Tesis UVAQ, Morelia, 2004.
8. D' VICTORICA, Raúl. "Producción En Televisión: Procesos Y Elementos Que Integran La Producción En Televisión" Ed. Trillas, México, 2002.
9. DEL TORO, Marisol. "Cineminuto de Educación Ambiental en la Ciudad de Morelia" Tesis UVAQ, Morelia, 2003.

10. DEL VAL Merino, Juan A. "Hacia Una Escuela Ciudadana" Ed. Morata, España, 2007.
11. FERRÉS, Joan. "Televisión y Educación" Ed. Paidós, España, 1994.
12. FERRÉS, Joan. " La Comunicación en las Organizaciones" Ed. Trillas, México, 1991.
13. FERNÁNDEZ Collado, Carlos. "La Comunicación Humana" Ed. Mc Graw-Hill, México, 1990.
14. GROB, Bernard & Herndon Charles. Tulsa Oklahoma "Televisión Práctica y Sistemas de Video" Ed. Alfaomega, 6ª edición, México, 2003.
15. GUTIERREZ, Mónica y Villareal Myrthala. "Manual de Producción Para Televisión" Ed. Trillas, México, 1997
16. LINARES, Marco Julio. "El Guión, Elementos, Formatos, Estructuras" Ed. Alhambra 3º Edición México 1989
17. LOZANO Rendón, José Carlos. "Teoría e Investigación de la Comunicación de Masas" Ed. Alhambra México, DF, 1996.
18. LULL, J y Sun, SW. "Agent Of Modernization: Television And Urban Chinese Families" Sage Publications, Newbury Park, California, United Estates, 1988.
19. MARTÍNEZ Rodríguez, José. "Apuntes Del 7º Semestre De Ciencias De La Comunicación", UVAQ, Morelia, 2003.
20. MCQUAIL, Denis. "Introducción a la Teoría de la Comunicación de Masas", Ed. Paidós, 2º ed., rev. y ampliada, México, 1993.
21. OCHOA, Chávez Anouck Darlene. "Propuesta Para Una Serie De Dibujos Animados Michoacana" Tesis UVAQ, Morelia, 2002.
22. OCTAVIO Paz. "Posdata" México siglo XXI, 1991
23. ORTIZ, González Guillermo. "Como Orientar A Sus Hijos en el Uso de la Televisión" Ed. Gospa, México, 1996.
24. ORTEGA, José y Gasset. "Misión De La Universidad Y Otros Ensayos Sobre Educación Y Pedagogía" Revista de Occidente en alianza editorial. Madrid, España, 2002.

25. PAPALIA, Diane. "Psicología del Desarrollo" Ed. Mc Graw Hill séptima edición, México 1999.
26. POPPER, Karl & Condry John. "La Televisión Es Mala Maestra" Fondo de Cultura Económica, México, 2002.
27. PEYRÚ, Graciela. "Papá, ¿Puedo ver la tele? Ed. Paidós, Argentina, 1993.
28. RAMÍREZ, Martín del Campo Alejandra. "Manual Para Producción De Programas Televisivos" Tesis Universidad Iberoamericana, México, DF, 1998.
29. SÁNCHEZ de Armas Miguel Ángel. "La Televisión Mexicana" Coedición de la Revista Mexicana de Comunicación con Espacio 1999, 1º Tomo, Televisa, México, 1999.
30. SARTORI, Giovanni. "Homo Videns: La Sociedad Teledirigida" Ed. Punto de lectura, México, 2006.
31. SILVESTONE, Rody. "Televisión y Vida Cotidiana" Amorrortu Editores, Buenos Aires, Argentina, 1996.
32. VIDALES Ismael. "Psicología General" Ed. Limusa, México, 1997
33. WILLIAMS, Raymond. "Televisión" Ed Fontana, Barcelona, España, 1974.

INTERNET

1. American Center for Children's Television (ACCT) www.hgvanv.com
2. DUPEIRON, Odin. www.teletica.com. 2005
3. Educación audiovisual Enciclopedia Microsoft® Encarta® 98 © 1993-1997
4. Educación audiovisual. www.dgtve.sep.gob.mx
5. Educación primaria www.educacion.michoacan.gob.mx
6. IGLESIAS C. Marcela "La influencia de la televisión en el niño" www.umce.cl 2005
7. INEGI XII 2001 www.inegi.gob.mx
8. IRENE, Martínez www.sepiensa.org.mx
9. KNELL, Gary. www.teletica.com. 2005
10. KUPERMAN Dina, Children's Television Workshop. www.bbc.co.uk
11. LOZANO Rendón, José Carlos. "Televisión y vida cotidiana en México, Guadalajara y Monterrey." www.mty.itesm.mx
12. MICHOACAN. www.michoacan.gob.mx 2006
13. MORALES, Patricia. www.sesameworkshop.org 2006

14. OCAMPO, Rosi. www.esmas.com 2006
15. OROZCO, Guillermo. "La televisión no educa pero los niños aprenden de ella"
www.afavordelomejor.org
16. ODISEA burbujas. www.esmas.com. 2006
17. PLAZA Sésamo. www.sesameworkshop.org 2006
18. ROCHE, Silvia. www.esmas.com. 2004
19. TELEVISIÓN Educativa. www.dgtve.sep.gob.mx. 2006
20. WILLIAMS, Javier. www.esmas.com
21. BURRUS Frederick Skinner entren.dgsca.unam.mx

OTROS

1. Acceso a la Información Pública del Poder Ejecutivo del Estado de Michoacán. si-409-2006, Octubre. 2006.
2. Diccionario Academia, Fernández Editores, México, 1994
3. Enciclopedia Encarta, 2000.
4. Nueva Enciclopedia Temática, volumen 6 "oficios, comunicaciones y transportes" Ed. Cumbre México, DF, 1978.
5. Programa de Formación de Padres
Desarrollo del Niño, Tomo 6 Ediciones Culturales Internacionales Barcelona
6. Revista Educación Número 338 Septiembre – Diciembre 2005, Madrid, España.
7. Revista Iberoamericana de Educación. Número 26 Sociedad educadora Mayo - Agosto 2001 5° artículo: "Los medios de comunicación y la educación: un binomio posible" Roxana Morduchowicz. Organización de Estados Iberoamericanos
8. Secretaría General de Educación. Instituto Nacional de Evaluación y calidad del Sistema Educativo. (INECSE)
9. Sistema Michoacano de Radio y Televisión, Morelia, Michoacán, Enero, 2007.

ANEXOS

HOLA!!!!

CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS.

Pon una X en el () de tu respuesta
o contesta con letra sobre la rayita

Escuela:

Año: () 2° () 3° () 4° () 5° () 6°

¿Cuántos años tienes?: _____



Eres:



() niña

() niño

1.- ¿A qué horas ves televisión? Pon un X en Todas las horas que la veas.

De lunes a viernes

A () 3:00 - 4:00

B () 4:00 - 5:00

C () 5:00 - 6:00

D () 6:00 - 7:00

E () 7:00 - 8:00

F () 8:00 - 9:00

I () 9 – 10am

J () 10 – 11am

K () 11am – 12pm

• En la tarde:

L () 12 – 1pm

N () 1 – 2pm

Ñ () 2 – 3pm

Sábados y

O () 3 - 4pm

domingos

P () 4 – 5pm

• En la mañana:

Q () 5 – 6pm

G () 7-8am

H () 8-9am

2.- ¿Con quién ves la televisión?

- A () con mi mamá B () con mi papá C () solo
D () con otra persona _____ (dime con quién)

3.- ¿Cuál personaje de Plaza Sésamo te gusta más?

- A () Abelardo  B () Aurora  C () Elmo 
D () Beto  E () Enrique  F () Lola  G () Lucas 
H () Conde Contar  I () Pancho Contreras 

4.- ¿Cuál personaje de Burbujas te gusta más?

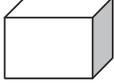
- A () Mafafa Musguito  B () Profesor Memelovsky 
C () Cyber-Zett  D () Mimoso Ratón  E () Patas Verdes 
F () El Ecoloco  G () Pistachón Zig-Zag 

5.- ¿Cuál animal te gusta más? ESCOGE UNO DE CADA GRUPO

- GRUPO 1:** A () Perro  B () Gato  C () Oso 
GRUPO 2: A () Rana  B () Pez  C () Tortuga 
GRUPO 3: A () Chango  B () Conejo  C () Pato 

6.- ¿Qué figura te gusta más? Tacha uno

GRUPO 1: A ()  B ()  C () 

GRUPO 2: A ()  B ()  C () 

7.- ¿Qué deporte te gusta? Escoge uno

A () karate B () fut-bol C () basquet D () correr E () nadar F () gimnasia



8.- ¿Te gusta bailar? A () Si B () No

9.- ¿Qué instrumento te gusta más? Sólo tacha uno

A () PIANO B () GUITARRA C () TAMBOR D () VIOLÍN E () FLAUTA



10.- ¿Qué materias NO te gustan o se te hacen difíciles?

A () ESPAÑOL B () MATEMÁTICAS C () HISTORIA D () CIVISMO
E () GEOGRAFÍA F () CIENCIAS NATURALES G () INGLES

11.- ¿Qué color te gusta más?

12.- ¿Te gusta hacer la tarea? ¿Porqué?

ENTREVISTAS

¿Cómo ve el contenido de los programas infantiles?

Con formato: Numeración y viñetas

- ¿Ha puesto de ejemplo un programa de televisión? Si, no, cual
- ¿Qué temáticas cree útiles para su trabajo?
- ¿Qué técnicas de aprendizaje usan?
- ¿Cree que ayudaría un programa de televisión que ayudara a los niños a hacer la tarea?

Niños

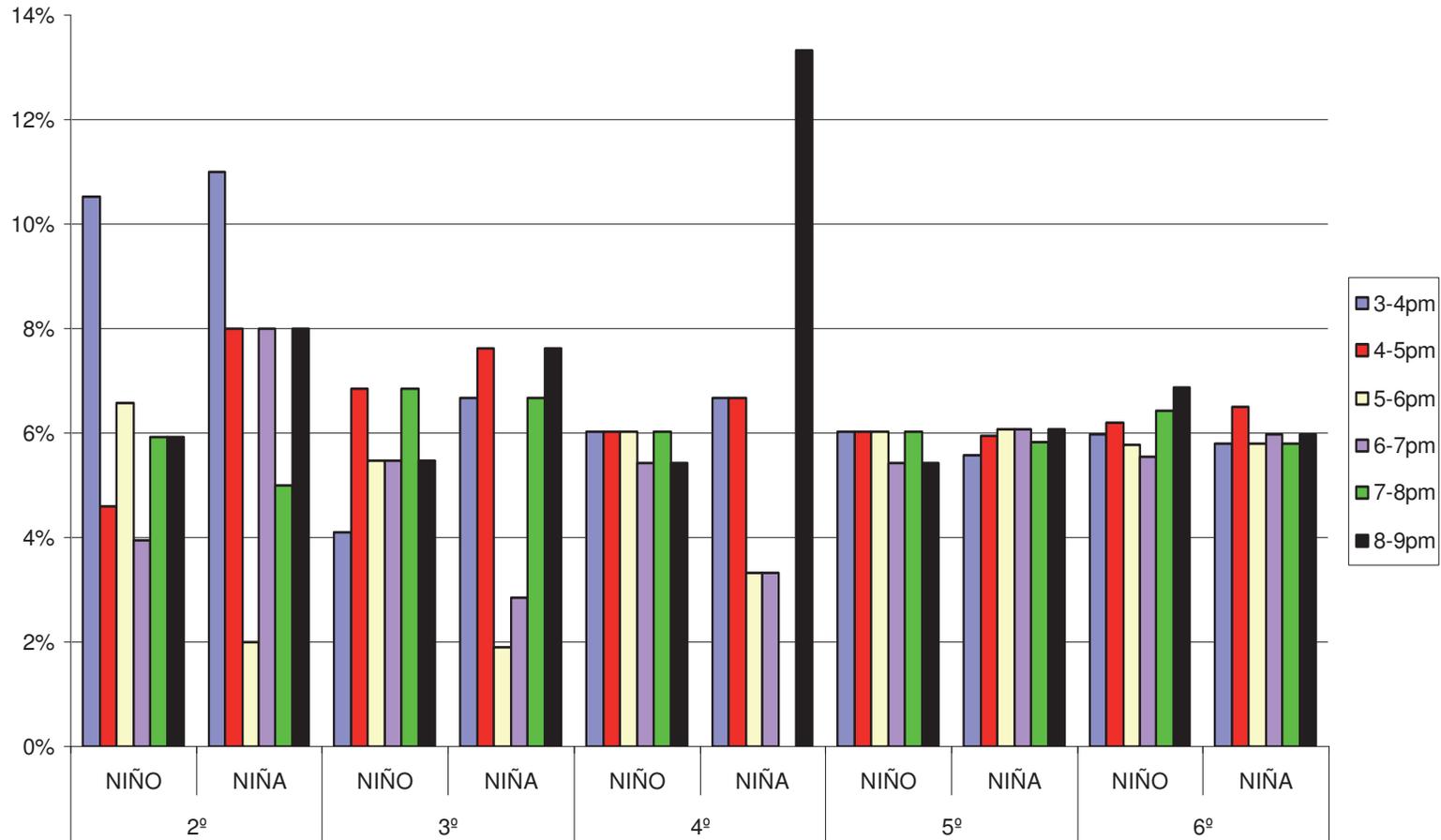
- ¿Qué programas de televisión te gustan más y porqué?
- ¿Qué canal de televisión ves más?
- ¿Cuál es tu personaje favorito?
- ¿Cuánto tiempo ves la televisión?
- ¿A qué hora te duermes?
- ¿Cuántas televisiones tienes en casa?

1.- ¿A QUE HORAS VES TELEVISION?

Lunes a Viernes

Grado	Sexo	3-4pm	4-5pm	5-6pm	6-7pm	7-8pm	8-9pm
2º	NIÑO	11%	5%	7%	4%	6%	6%
	NIÑA	11%	8%	2%	8%	5%	8%
3º	NIÑO	4%	7%	5%	5%	7%	5%
	NIÑA	7%	8%	2%	3%	7%	8%
4º	NIÑO	6%	6%	6%	5%	6%	5%
	NIÑA	7%	7%	3%	3%	0%	13%
5º	NIÑO	6%	6%	6%	5%	6%	5%
	NIÑA	6%	6%	6%	6%	6%	6%
6º	NIÑO	6%	6%	6%	6%	6%	7%
	NIÑA	6%	7%	6%	6%	6%	6%

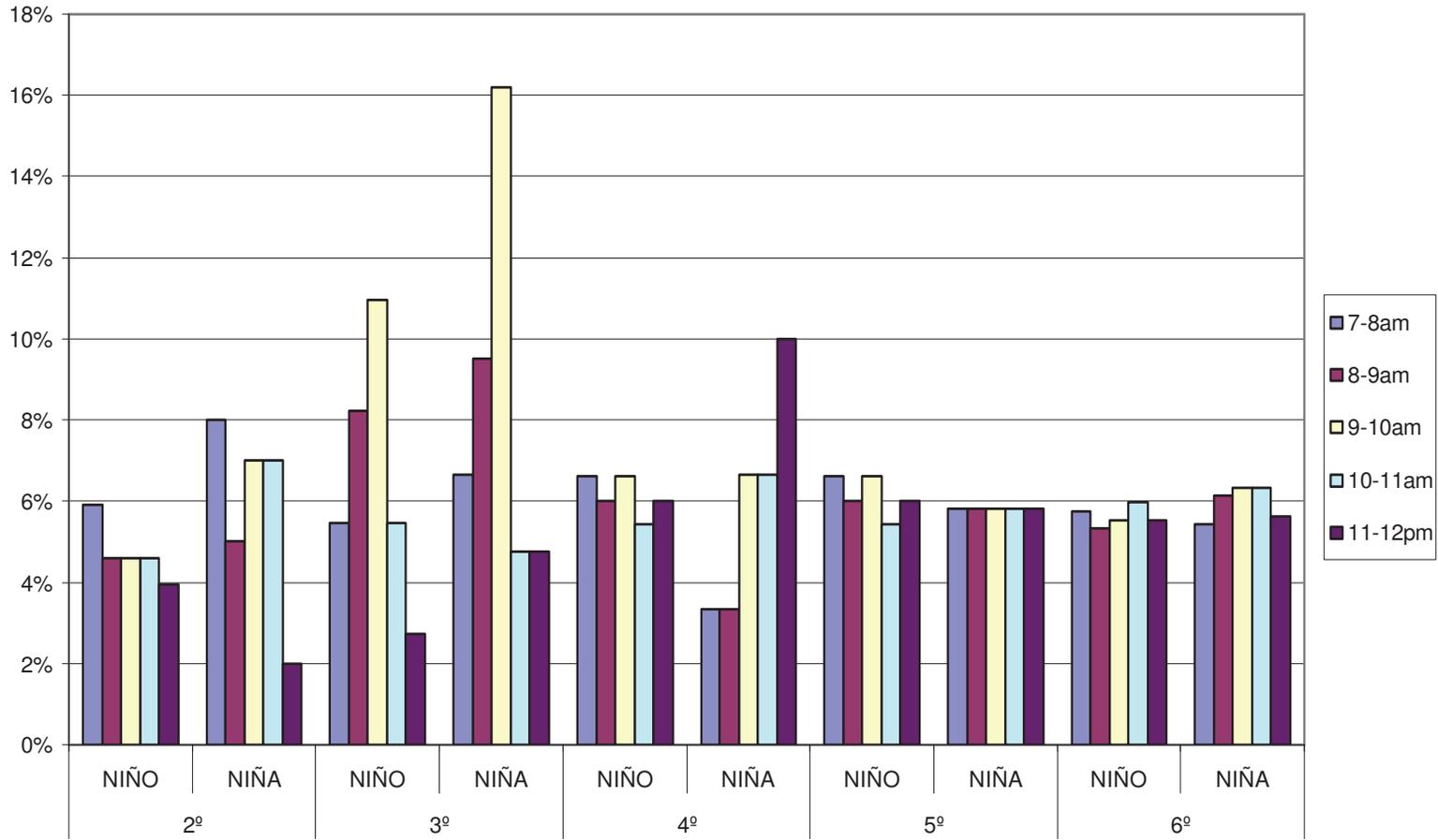
1.- ¿A QUE HORAS VES TELEVISION?
LUNES A VIERNES (3 a 8pm)



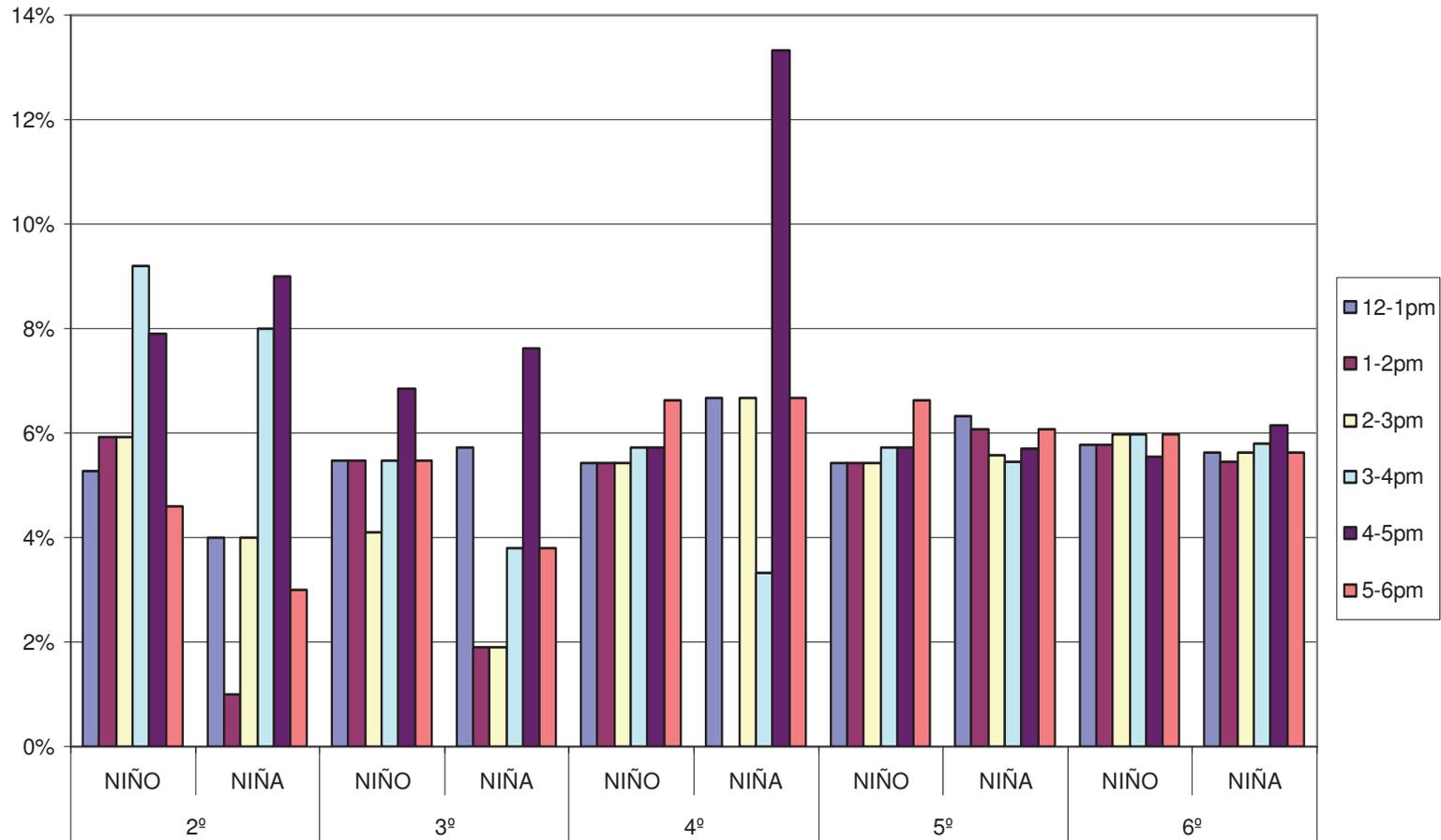
1.- ¿A QUE HORAS VES TELEVISION?
SABADOS Y DOMINGOS

Grado	Sexo	7-8am	8-9am	9-10am	10-11am	11-12pm	12-1pm	1-2pm	2-3pm	3-4pm	4-5pm	5-6pm
2º	NIÑO	6%	5%	5%	5%	4%	5%	6%	6%	9%	8%	5%
	NIÑA	8%	5%	7%	7%	2%	4%	1%	4%	8%	9%	3%
3º	NIÑO	5%	8%	11%	5%	3%	5%	5%	4%	5%	7%	5%
	NIÑA	7%	10%	16%	5%	5%	6%	2%	2%	4%	8%	4%
4º	NIÑO	7%	6%	7%	5%	6%	5%	5%	5%	6%	6%	7%
	NIÑA	3%	3%	7%	7%	10%	7%	0%	7%	3%	13%	7%
5º	NIÑO	7%	6%	7%	5%	6%	5%	5%	5%	6%	6%	7%
	NIÑA	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	5%	6%	6%
6º	NIÑO	6%	5%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%
	NIÑA	5%	6%	6%	6%	6%	6%	5%	6%	6%	6%	6%

**1.- ¿A QUE HORAS VES TELEVISION?
SABADOS Y DOMINGOS (7 a 11am)**



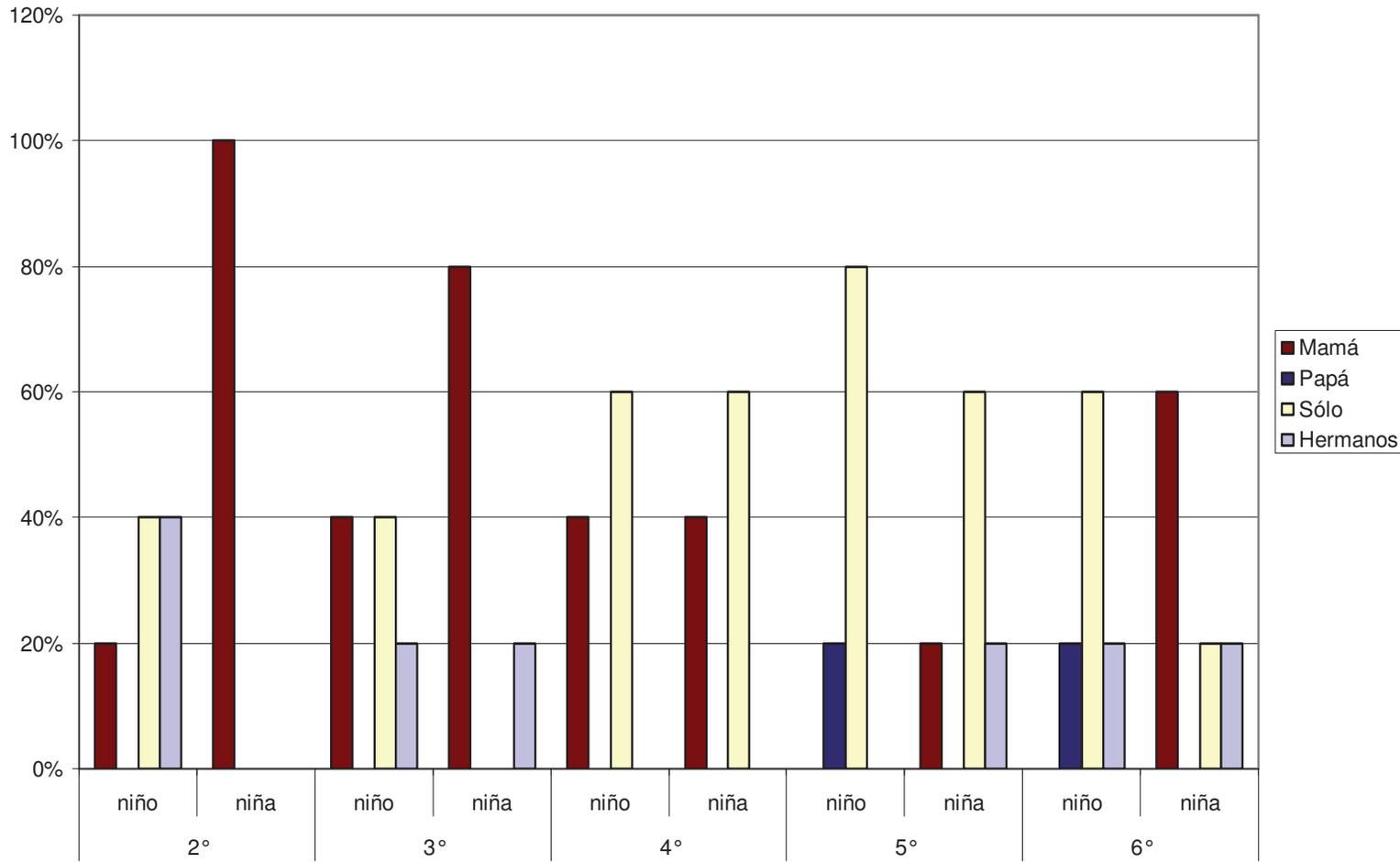
1.- ¿A QUE HORAS VES TELEVISION?
SABADOS Y DOMINGOS (12 a 5pm)



2.- ¿CON QUIEN VES LA TELEVISION?

Grado	Sexo	Mamá	Papá	Sólo	Hermanos
2°	niño	20%	0%	40%	40%
	niña	100%	0%	0%	0%
3°	niño	40%	0%	40%	20%
	niña	80%	0%	0%	20%
4°	niño	40%	0%	60%	0%
	niña	40%	0%	60%	0%
5°	niño	0%	20%	80%	0%
	niña	20%	0%	60%	20%
6°	niño	0%	20%	60%	20%
	niña	60%	0%	20%	20%

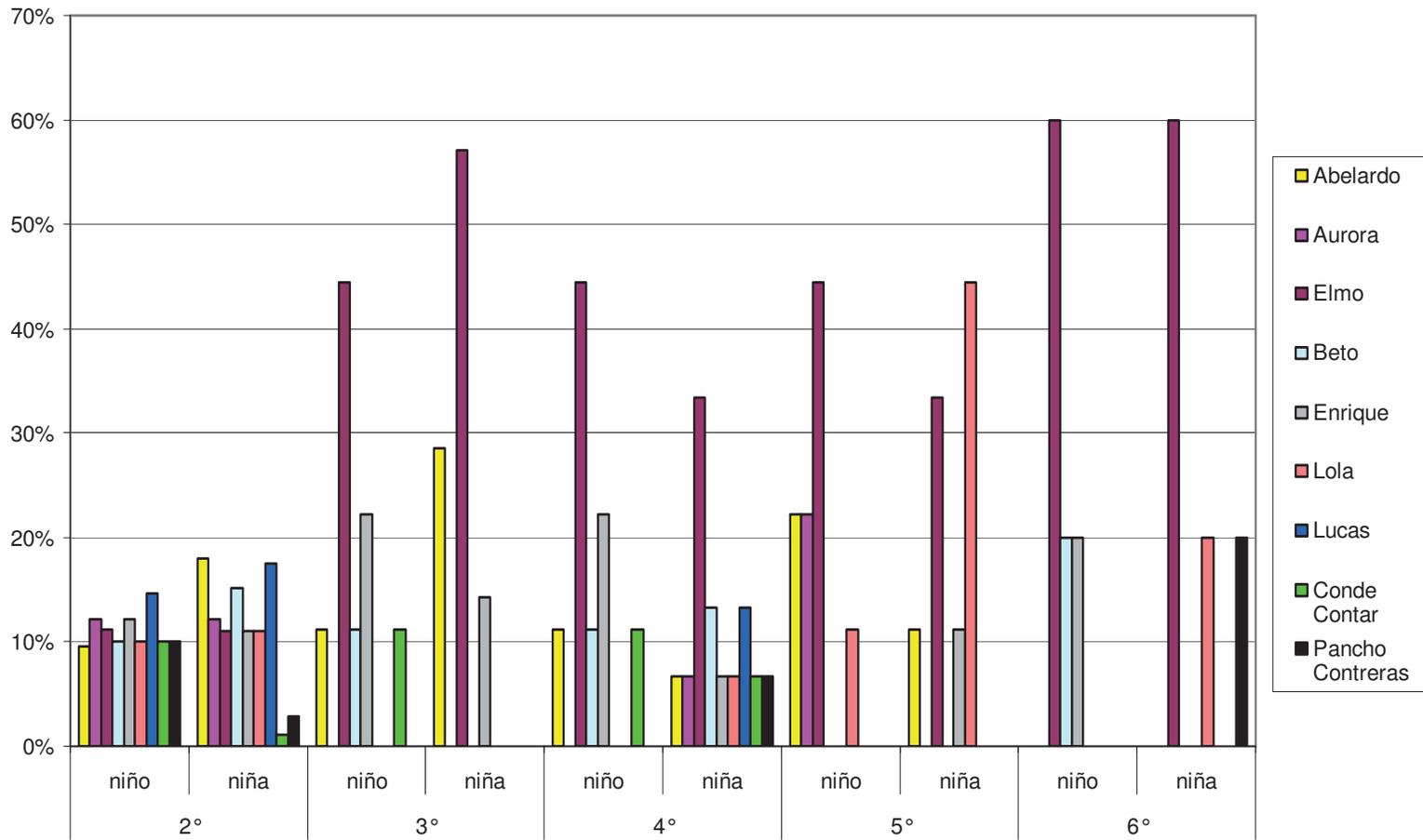
2.- ¿CON QUIEN VES LA TELEVISION?



3.- ¿CUAL PERSONAJE DE PLAZA SESAMO TE GUSTA MAS?

Grado	Sexo	Abelardo	Aurora	Elmo	Beto	Enrique	Lola	Lucas	Conde Contar	Pancho
2°	niño	10%	12%	11%	10%	12%	10%	15%	10%	10%
	niña	18%	12%	11%	15%	11%	11%	17%	1%	3%
3°	niño	11%	0%	44%	11%	22%	0%	0%	11%	0%
	niña	29%	0%	57%	0%	14%	0%	0%	0%	0%
4°	niño	11%	0%	44%	11%	22%	0%	0%	11%	0%
	niña	7%	7%	33%	13%	7%	7%	13%	7%	7%
5°	niño	22%	22%	44%	0%	0%	11%	0%	0%	0%
	niña	11%	0%	33%	0%	11%	44%	0%	0%	0%
6°	niño	0%	0%	60%	20%	20%	0%	0%	0%	0%
	niña	0%	0%	60%	0%	0%	20%	0%	0%	20%

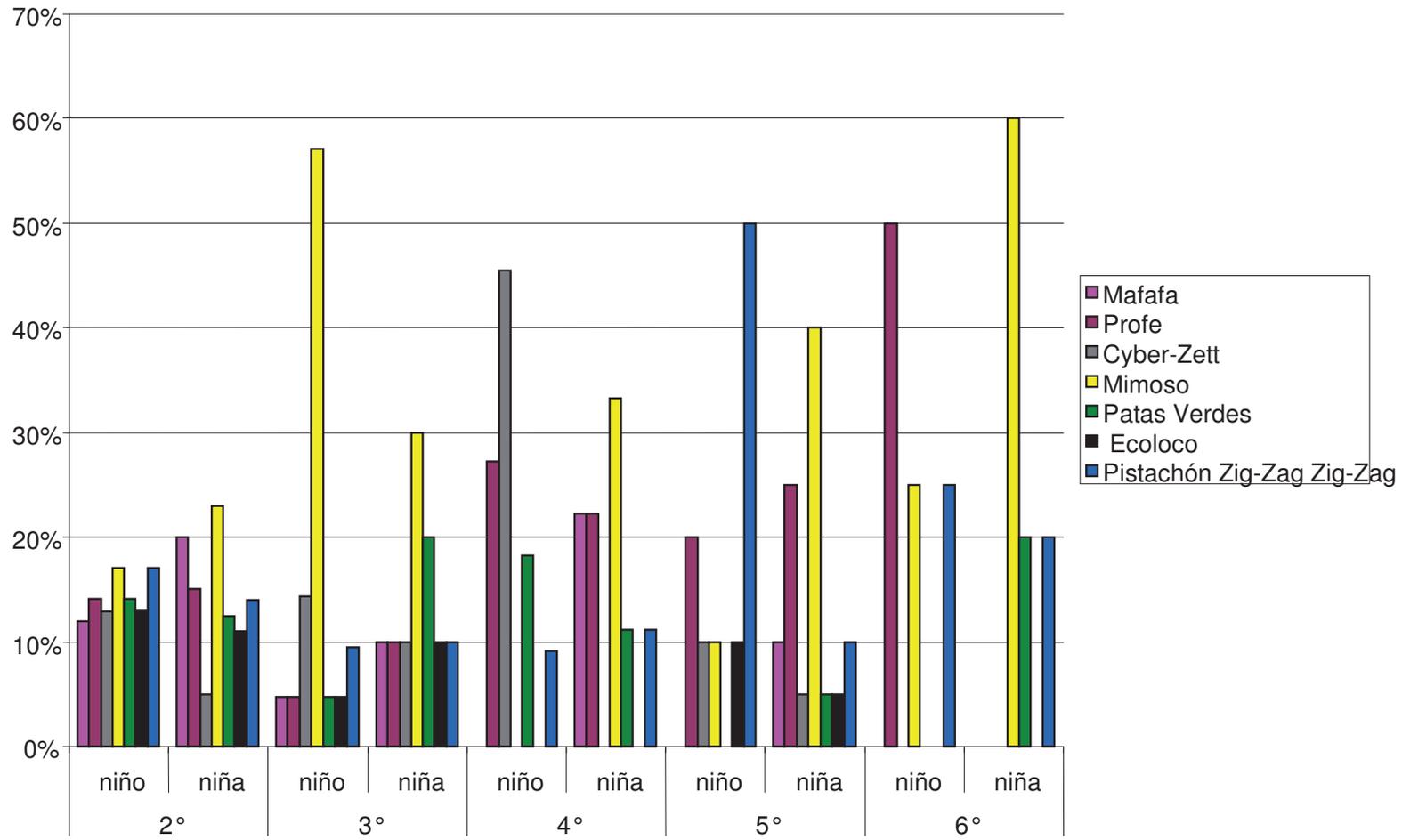
3.- ¿CUAL PERSONAJE DE PLAZA SESAMO TE GUSTA MAS?



4.- ¿CUAL PERSONAJE DE BURBUJAS TE GUSTA MAS ?

Grado	Sexo	Mafafa	Profe	Cyber-Zett	Mimoso	Patas Verdes	Ecoloco	Pistachón Zig-Zag
2°	niño	12%	14%	13%	17%	14%	13%	17%
	niña	20%	15%	5%	23%	12%	11%	14%
3°	niño	5%	5%	14%	57%	5%	5%	10%
	niña	10%	10%	10%	30%	20%	10%	10%
4°	niño	0%	27%	45%	0%	18%	0%	9%
	niña	22%	22%	0%	33%	11%	0%	11%
5°	niño	0%	20%	10%	10%	0%	10%	50%
	niña	10%	25%	5%	40%	5%	5%	10%
6°	niño	0%	50%	0%	25%	0%	0%	25%
	niña	0%	0%	0%	60%	20%	0%	20%

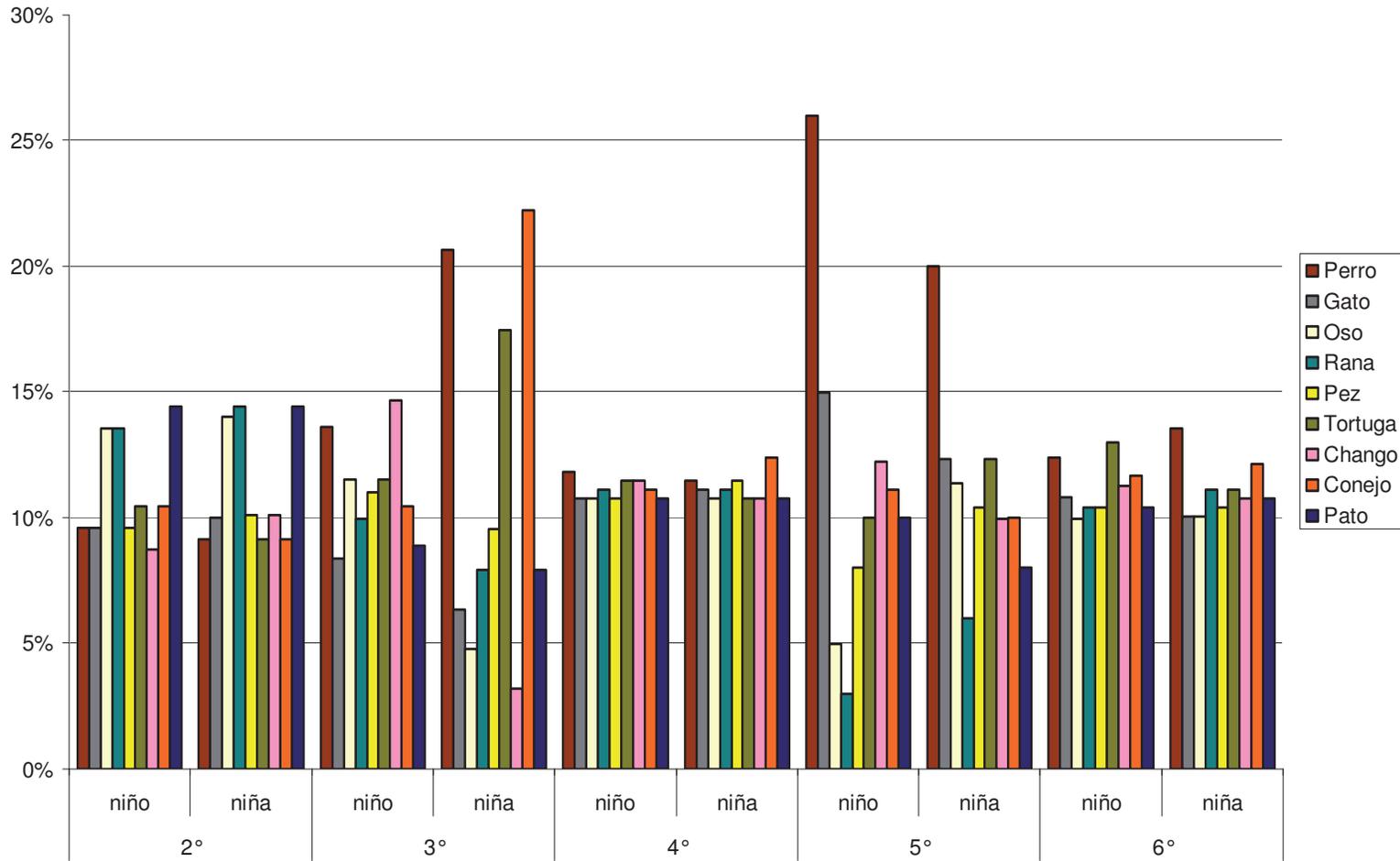
4.- ¿CUAL PERSONAJE DE BURBUJAS TE GUSTA MAS?



5.- ¿CUAL ANIMAL TE GUSTA MAS?

Grado	Sexo	Perro	Gato	Oso	Rana	Pez	Tortuga	Chango	Conejo	Pato
2°	niño	10%	10%	14%	14%	10%	10%	9%	10%	14%
	niña	9%	10%	14%	14%	10%	9%	10%	9%	14%
3°	niño	14%	8%	12%	10%	11%	12%	15%	10%	9%
	niña	21%	6%	5%	8%	10%	17%	3%	22%	8%
4°	niño	12%	11%	11%	11%	11%	11%	11%	11%	11%
	niña	11%	11%	11%	11%	11%	11%	11%	12%	11%
5°	niño	26%	15%	5%	3%	8%	10%	12%	11%	10%
	niña	20%	12%	11%	6%	10%	12%	10%	10%	8%
6°	niño	12%	11%	10%	10%	10%	13%	11%	12%	10%
	niña	14%	10%	10%	11%	10%	11%	11%	12%	11%

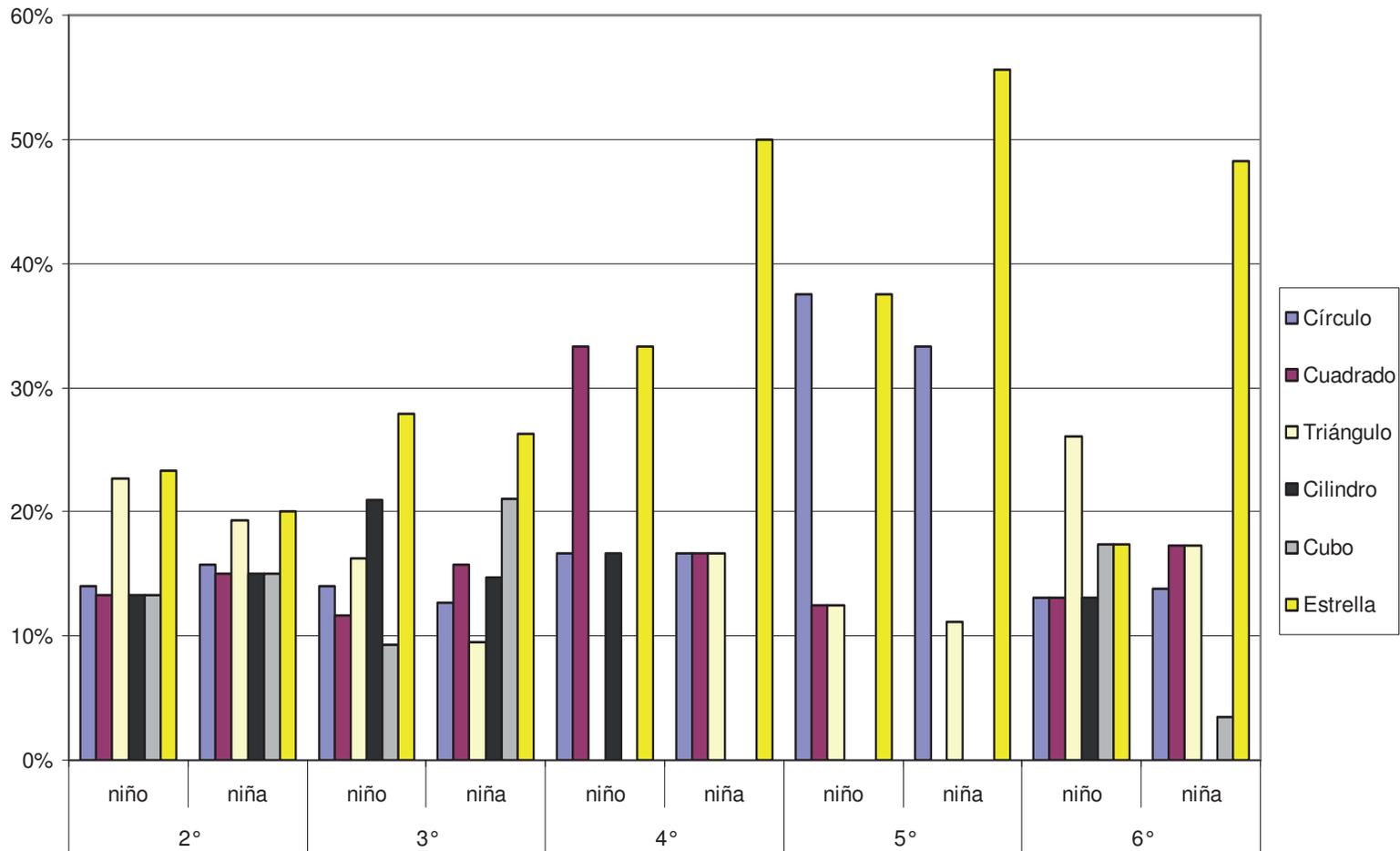
5.- ¿CUAL ANIMAL TE GUSTA MAS?



6.- ¿QUE FIGURA TE GUSTA MAS?

Grado	Sexo	Círculo	Cuadrado	Triángulo	Cilindro	Cubo	Estrella
2°	niño	14%	13%	23%	13%	13%	23%
	niña	16%	15%	19%	15%	15%	20%
3°	niño	14%	12%	16%	21%	9%	28%
	niña	13%	16%	9%	15%	21%	26%
4°	niño	17%	33%	0%	17%	0%	33%
	niña	17%	17%	17%	0%	0%	50%
5°	niño	38%	13%	13%	0%	0%	38%
	niña	33%	0%	11%	0%	0%	56%
6°	niño	13%	13%	26%	13%	17%	17%
	niña	14%	17%	17%	0%	3%	48%

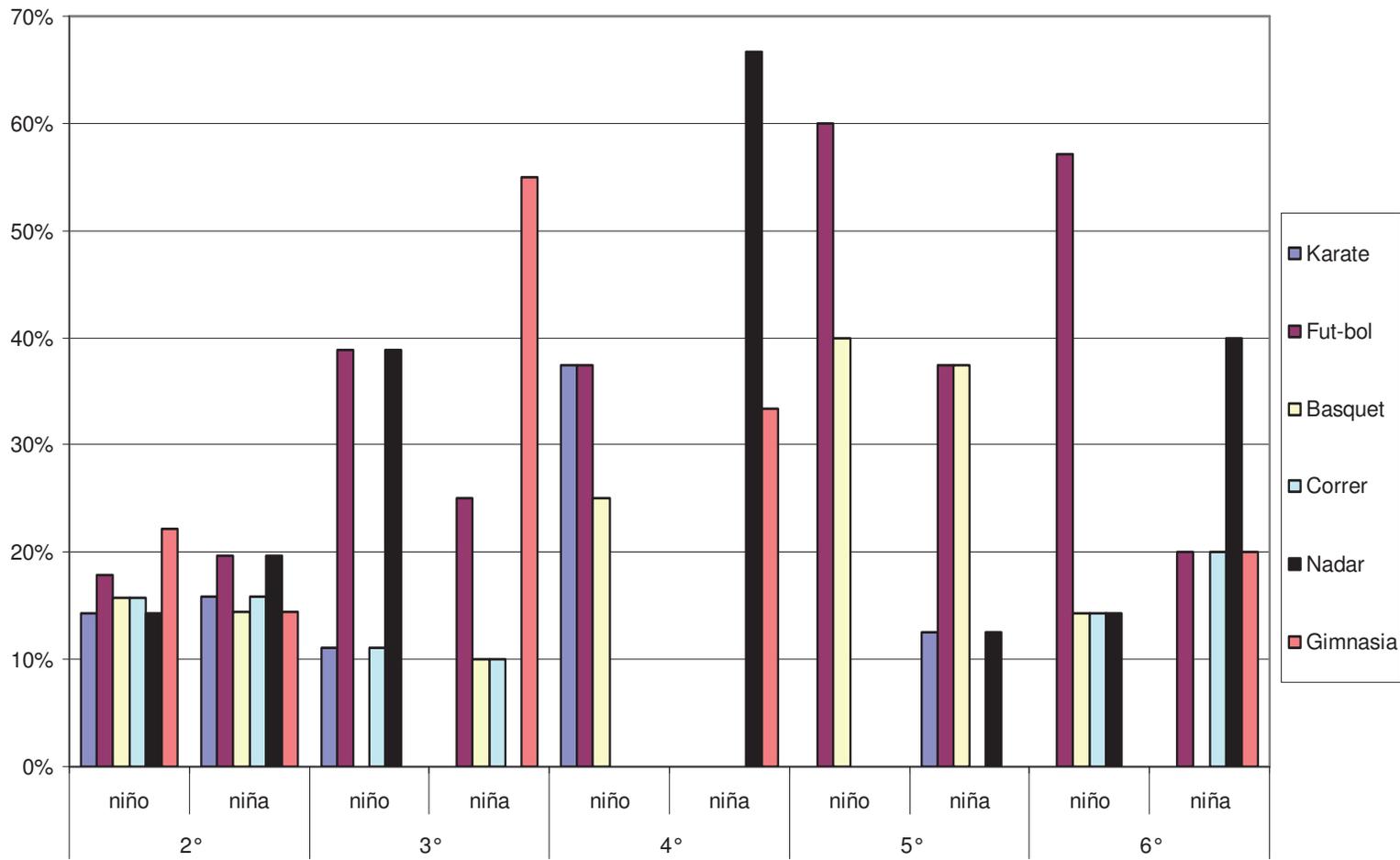
6.- ¿QUE FIGURA TE GUSTA MAS?



7.- ¿QUE DEPORTE TE GUSTA MAS?

Grado	Sexo	Karate	Futbol	Basquet	Correr	Nadar	Gimnasia
2°	niño	14%	18%	16%	16%	14%	22%
	niña	16%	20%	14%	16%	20%	14%
3°	niño	11%	39%	0%	11%	39%	0%
	niña	0%	25%	10%	10%	0%	55%
4°	niño	38%	38%	25%	0%	0%	0%
	niña	0%	0%	0%	0%	67%	33%
5°	niño	0%	60%	40%	0%	0%	0%
	niña	13%	38%	38%	0%	13%	0%
6°	niño	0%	57%	14%	14%	14%	0%
	niña	0%	20%	0%	20%	40%	20%

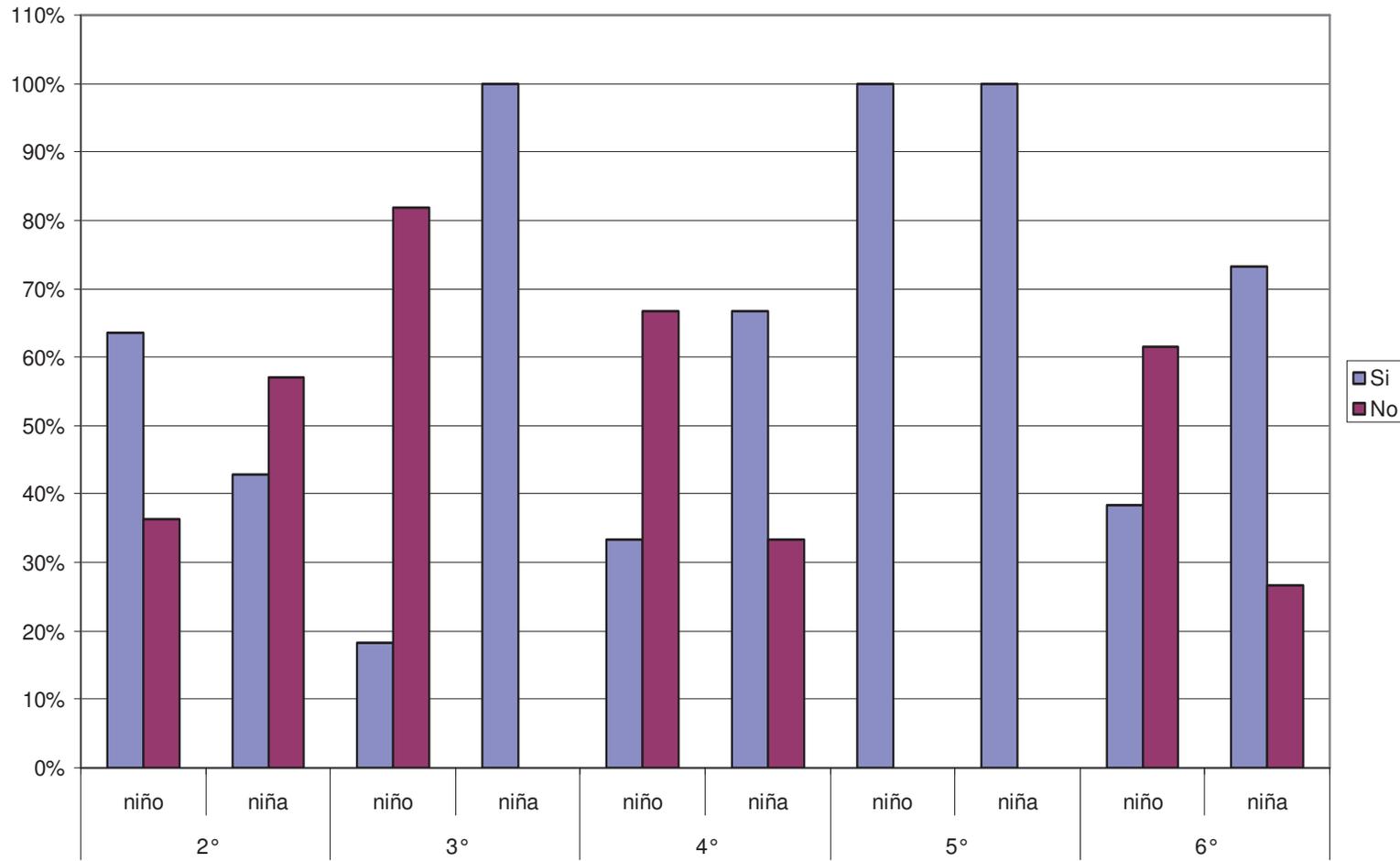
7.- ¿QUE DEPORTE TE GUSTA MAS?



8.- ¿TE GUSTA BAILAR?

Grado	Sexo	Si	No
2°	niño	64%	36%
	niña	43%	57%
3°	niño	18%	82%
	niña	100%	0%
4°	niño	33%	67%
	niña	67%	33%
5°	niño	100%	0%
	niña	100%	0%
6°	niño	38%	62%
	niña	73%	27%

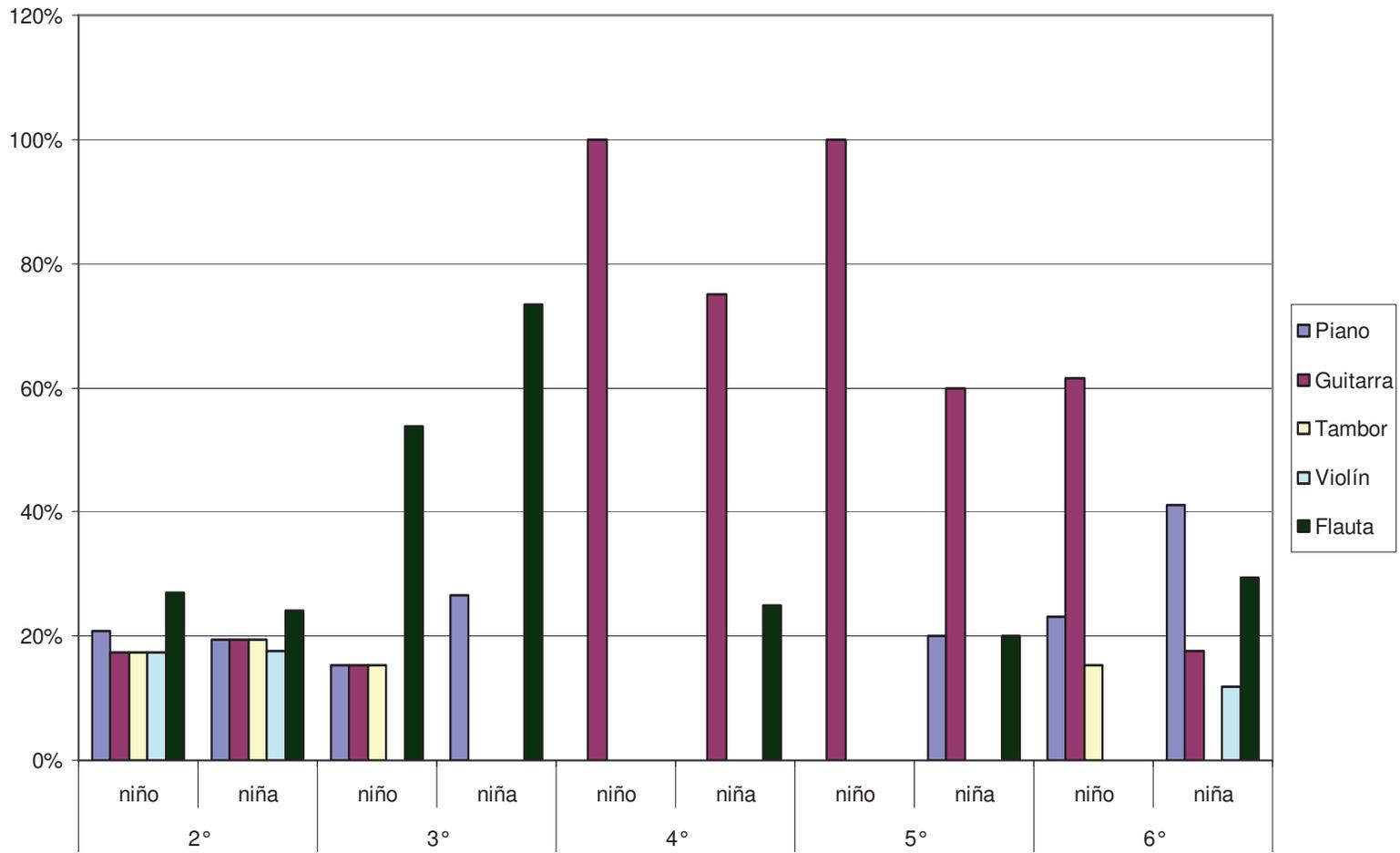
8.- ¿TE GUSTA BAILAR?



9.- ¿QUE INSTRUMENTO TE GUSTA MAS?

Grado	Sexo	Piano	Guitarra	Tambor	Violín	Flauta
2°	niño	21%	17%	17%	17%	27%
	niña	19%	19%	19%	18%	24%
3°	niño	15%	15%	15%	0%	54%
	niña	27%	0%	0%	0%	73%
4°	niño	0%	100%	0%	0%	0%
	niña	0%	75%	0%	0%	25%
5°	niño	0%	100%	0%	0%	0%
	niña	20%	60%	0%	0%	20%
6°	niño	23%	62%	15%	0%	0%
	niña	41%	18%	0%	12%	29%

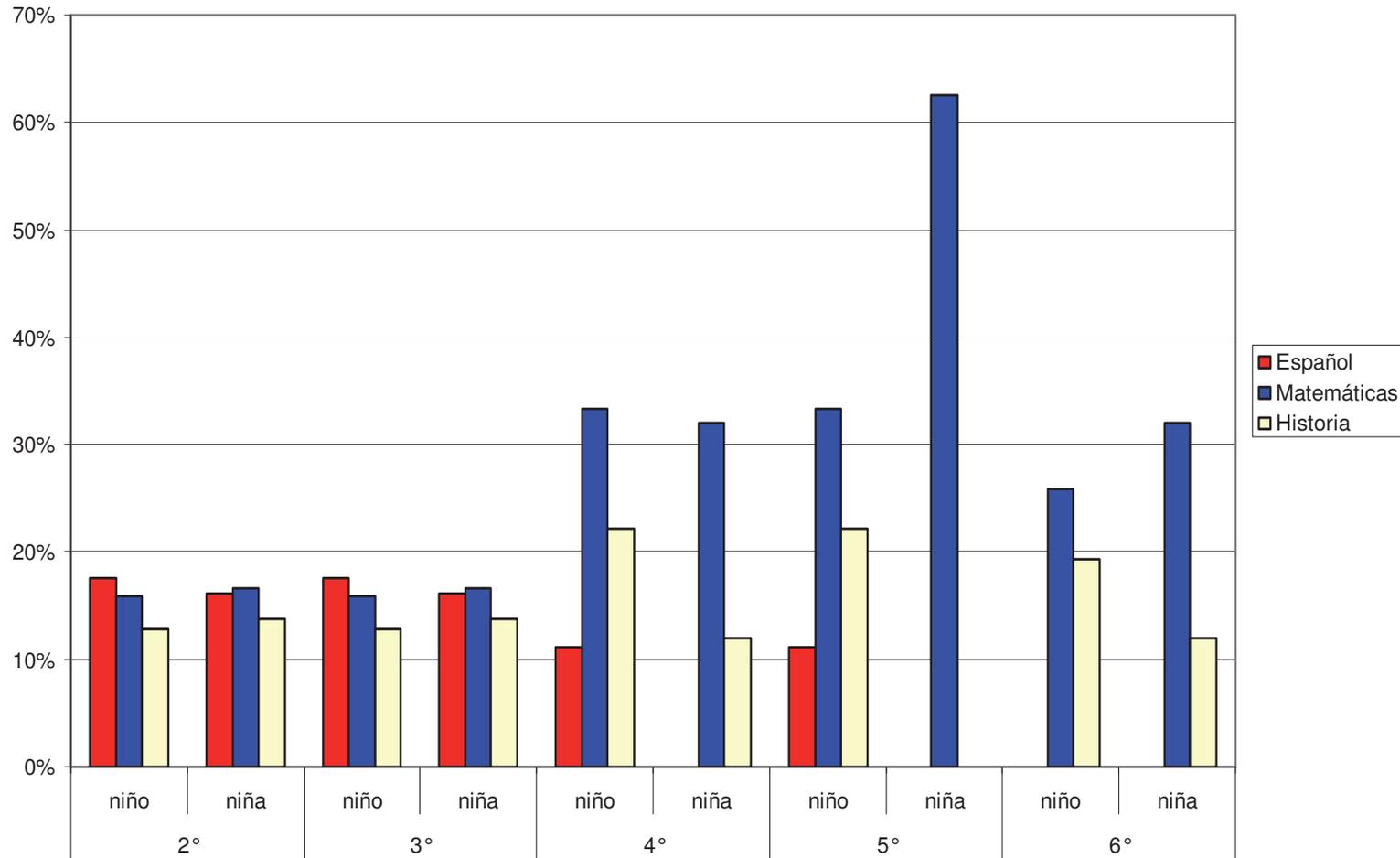
9.- ¿QUE INSTRUMENTO TE GUSTA MAS?



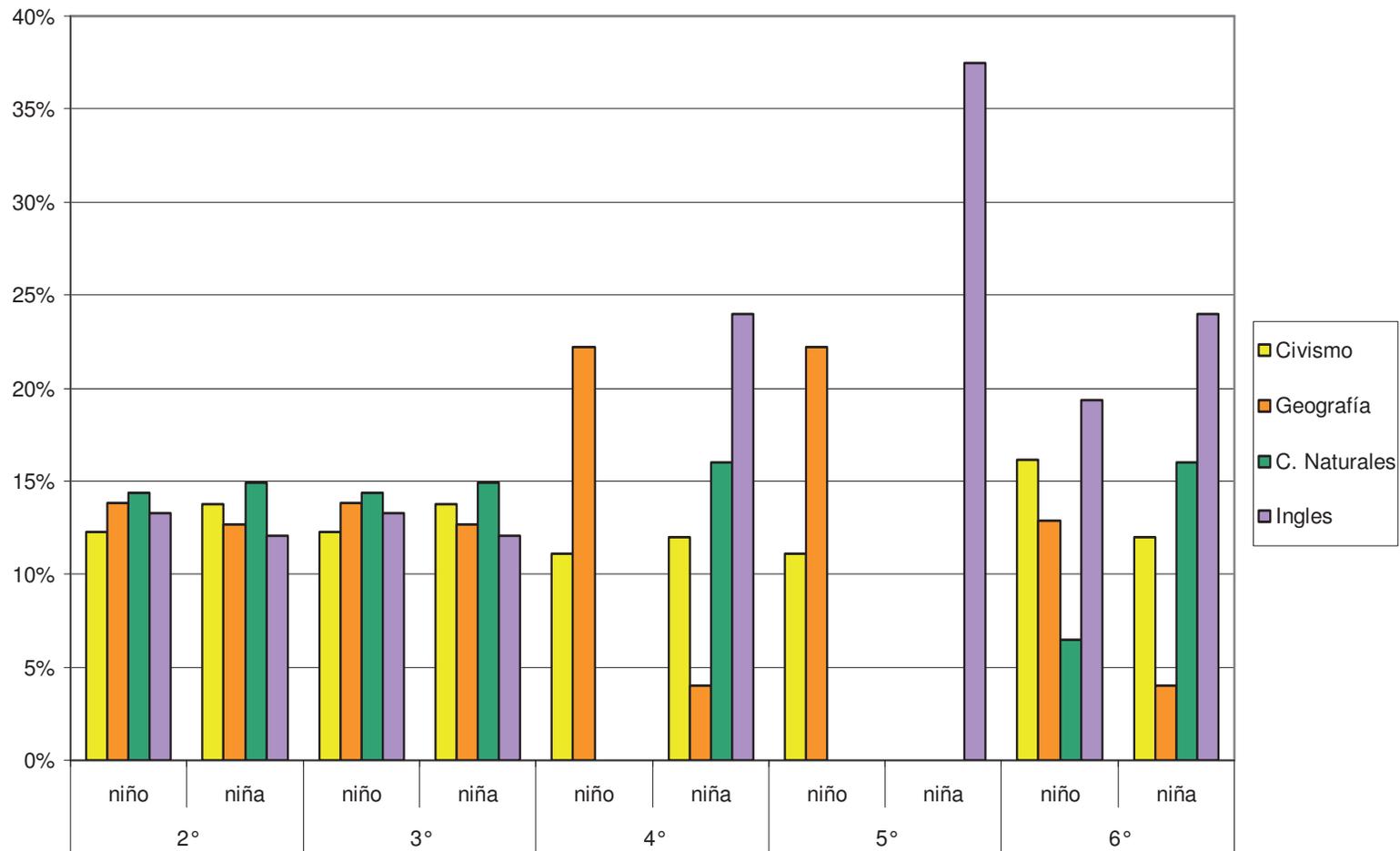
10.- ¿Qué materias NO te gustan o se te hacen difíciles?

Grado	Sexo	Español	Matemáticas	Historia	Civismo	Geografía	C. Naturales	Ingles
2°	niño	18%	16%	13%	12%	14%	14%	13%
	niña	16%	17%	14%	14%	13%	15%	12%
3°	niño	18%	16%	13%	12%	14%	14%	13%
	niña	16%	17%	14%	14%	13%	15%	12%
4°	niño	11%	33%	22%	11%	22%	0%	0%
	niña	0%	32%	12%	12%	4%	16%	24%
5°	niño	11%	33%	22%	11%	22%	0%	0%
	niña	0%	63%	0%	0%	0%	0%	38%
6°	niño	0%	26%	19%	16%	13%	6%	19%
	niña	0%	32%	12%	12%	4%	16%	24%

10.- ¿QUE MATERIAS NO TE GUSTAN? (A)



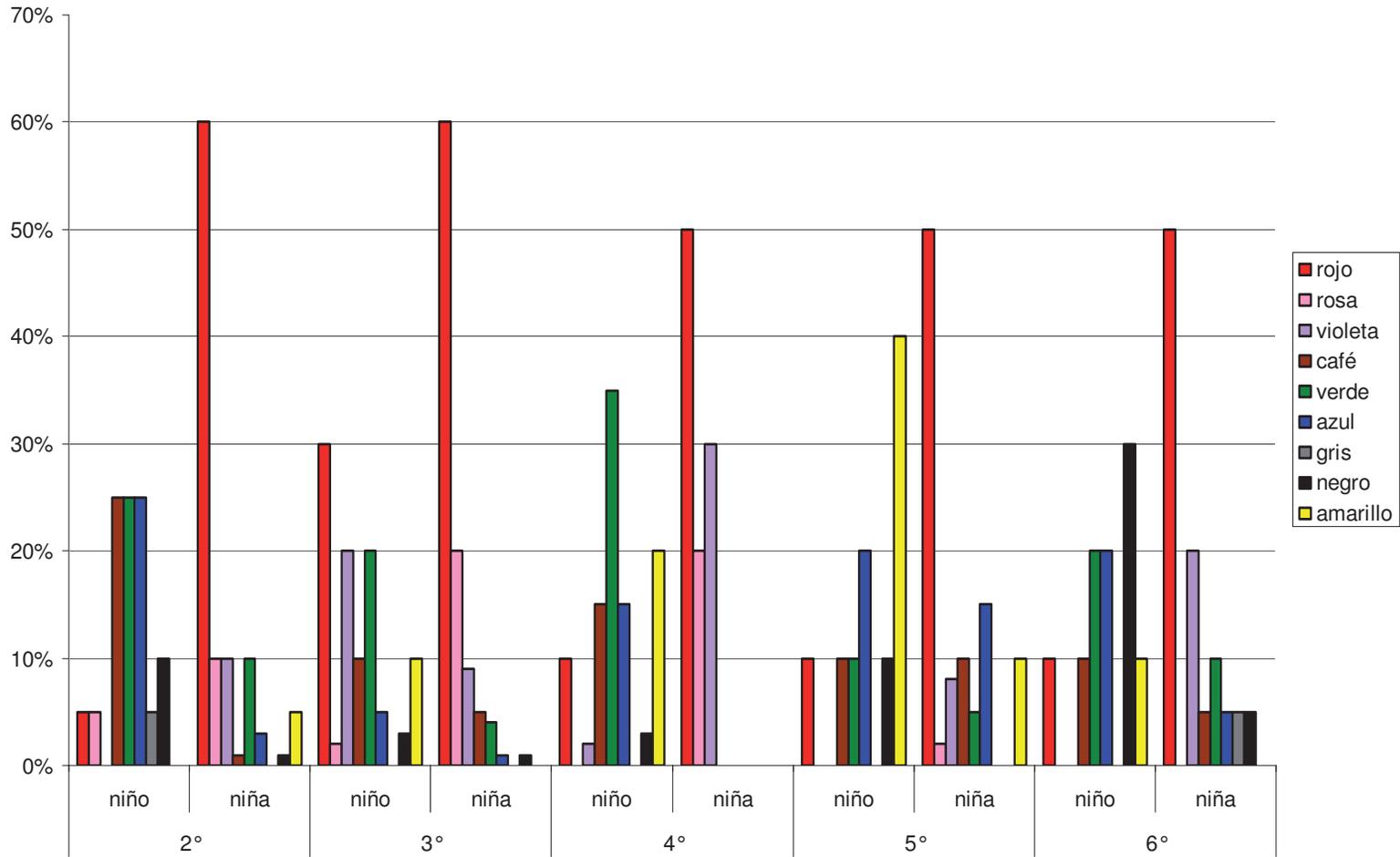
10.- ¿QUE MATERIAS NO TE GUSTAN? (B)



11.- ¿Qué color te gusta más?

Grado	Sexo	rojo	rosa	violeta	café	verde	azul	gris	negro	amarillo
2°	niño	5%	5%	0%	25%	25%	25%	5%	10%	0%
	niña	60%	10%	10%	1%	10%	3%	0%	1%	5%
3°	niño	30%	2%	20%	10%	20%	5%	0%	3%	10%
	niña	60%	20%	9%	5%	4%	1%	0%	1%	0%
4°	niño	10%	0%	2%	15%	35%	15%	0%	3%	20%
	niña	50%	20%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5°	niño	10%	0%	0%	10%	10%	20%	0%	10%	40%
	niña	50%	2%	8%	10%	5%	15%	0%	0%	10%
6°	niño	10%	0%	0%	10%	20%	20%	0%	30%	10%
	niña	50%	0%	20%	5%	10%	5%	5%	5%	0%

11.- ¿QUE COLOR TE GUSTA MAS?



12.- ¿Te gusta hacer la tarea? ¿Porqué?

Grado	Sexo	Si	No	Divertido	Aburrido	Castigo
2°	niño	28%	16%	28%	16%	12%
	niña	21%	29%	20%	20%	9%
3°	niño	25%	25%	0%	13%	38%
	niña	44%	11%	11%	11%	22%
4°	niño	20%	30%	0%	20%	30%
	niña	50%	0%	40%	0%	10%
5°	niño	25%	25%	0%	13%	38%
	niña	44%	11%	11%	11%	22%
6°	niño	20%	30%	0%	20%	30%
	niña	50%	0%	40%	0%	10%

12.- ¿Te gusta hacer la tarea? ¿Porqué?

