

Universidad Internacional SEK

Facultad de Comunicación

Trabajo de fin de Carrera

Elaboración de una propuesta para un programa de entretenimiento educativo dirigido a niños entre seis y siete años, mediante la elaboración de un programa piloto.

Santiago Delgado

Rita María Rojas

Febrero 2014

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, Santiago Mauricio Delgado Tamayo con cédula de identidad 1723761316, declaro que la estructura de la presente tesis titulada "Elaboración de una propuesta para un programa de entretenimiento educativo dirigido a niños entre seis y siete años, mediante la elaboración de un programa piloto", presentada previa a la obtención del título Licenciado en Comunicación Audiovisual, se ha realizado bajo las condiciones de autoría en todo su contenido, apegada a las normas nacionales e internacionales sobre bibliografía y aportes de la investigación en la lectura de obras de diferentes autores que han sido citadas en el decurso de la elaboración de la misma. Por tanto, asumo responsabilidades que podrían devenir en caso de argumentarse lo contrario.

.....

NOMBRE:

CI.

Agradezco a todas las personas que hicieron de este proyecto una experiencia de vida, entre ellos a mi Familia, a mis padres, a María José Corral, Rita Rojas.

Resumen

Esta investigación se desenvuelve en el estudio de la programación infantil ecuatoriana en torno a la educación. Con un monitoreo de medios se observó que en el Ecuador existe, una mínima producción de contenidos visuales infantiles educativos, en su programación televisiva. El estudio recopila a autores que analizan los Estudios Latinoamericanos Visuales, como Giovanni Sartori, Jean Baudrillard, Guy Debord y Deborah Poole.

Esta investigación se basa en el trabajo cualitativo, ya que se busca entender el por qué no se visibilizan las producciones nacionales infantiles existentes.

Por esa razón, se realizó el monitoreo de los programas educativos ecuatorianos que se pasan a lo largo de una semana en los principales canales de televisión (RTS, Ecuavisa, Telerama, Teleamazonas, Oromar) con el fin de hacer una propuesta de un programa piloto, y la creación de un guion y los personajes.

ABSTRACT

El Proyecto se basa en el estudio de la programación infantil creada en Ecuador; el problema radica en que existe poco espacio en la TV ecuatoriana para que se difundan los programas educativos. Mediante monitoreo de los medios, recopilación de datos visuales y bibliográfica, de un programa de entretenimiento educativo, dirigido a niños de 6 y 7 años, en torno a la enseñanza infantil en el Ecuador.

This project is about kid's TV shows produced in Ecuador. The problem is that there's no enough room in Ecuadorian TV programming to broadcast educational TV shows. The methodology used in this investigation will be based in media monitoring and a compilation of visual and bibliographic data of an educational show of entertainment that goals for kids of six and seven years in order to preserve the education in Ecuador.

Indice

CAPÍTULO I	10
1.1 Latinoamérica en sus inicios visuales.....	10
1.2 Cultura Audiovisual y Video Culturas.....	12
1.3 Capacidad de Abstracción y sus parámetros con la producción audiovisual	13
1.4 Pensamiento Eurocéntrico	14
1.5 La Generación Audiovisual	16
1.6 Decodificación de la Televisión	17
1.7 El Observador en la Modernidad	19
1.8 Los medios de comunicación vs. sociedad.....	21
1.9 La trasformación de la visibilidad y la aparición de la Sociedad del Espectáculo	22
1.10 La Sociedad Teledirigida.....	23
1.11 El consumo de la Televisión entorno al comercio	24
1.12 Producción del “Capital” y la Industria Cultural.....	26
1.13 Un mundo llamado: “Telépolis”	28
1.14 La imagen en nuestra era	30
1.15 La imagen en Latino América	32
CAPÍTULO II.....	35
2.1 Los Programas Infantiles.....	37
2.2 Programas educativos	38
2.3 La televisión en el aprendizaje de los niños.....	39
2.4 El niño y la televisión en Ecuador.....	40
2.5 Influencia del medio televisivo en el niño de 6 a 8 años.....	42
2.6 Análisis de Programas Educativos Infantiles Ecuatorianos.....	44
2.6.1 Educa TV	45
2.7 Programación ecuatoriana Infantil de Educa TV	46
2.7.1 Mi voz mi Mundo:.....	46
2.7.2 Erase una vez	48
2.7.3 Veo Veo	49
2.7.4 Jack y Limon	51
CAPÍTULO III	53
3.1 La Narrativa del Discurso.....	53
3.2 Los Sonidos.....	55
.....	56
3.3 El Mundo Andino de las Imágenes	56
3.4 La Familia Televisiva.....	58
3.5 Las Mediaesferas.....	60
3.6 El Video Niño	62
3.7 Teatro negro	63
3.8 Guion, Creatividad y Personaje.....	65
3.9 Desarrollo del Programa Infantil	66
3.9.1 Ficha Metodológica.....	66
3.9.2 Descripción del programa infantil.....	67

3.10 Referencias Visuales	70
3.10.1 Topo Gigio.....	70
3.10.2 TOQUI	72
3.10.3 Doofenshmir malvados y asociados	74
3.11 Descripción personajes del programa	75
3.11.1 Personaje Principal.....	75
3.11.2 Personaje Secundario	77
3.12 Guion literario	79
3.13 Story Board	82
3.14 Letra Canción Scuiky	85
3.15 Locución Scuiky:	86
CAPÍTULO IV	88
4.1 Conclusiones	88
CAPÍTULO V.....	¡Error! Marcador no definido.
5.1 Anexos	96
5.1.1 RTS.....	96
5.1.2 Teleamazonas	98
5.2.3 Ecuavisa.....	100
5.3 Referencias Visuales:.....	102
5.3.1 Topo Gigio:	102
5.3.2 Toqui:.....	102
5.3.3 Dr. Doofenshmirtz:	103
5.3.4 Mi voz mi Mundo:	103
5.3.5 Erase una vez:	104
5.3.6 Veo Veo:.....	104
5.3.7 Jack y Limon:	105
CAPÍTULO VI	¡Error! Marcador no definido.
6 Bibliografía.....	92
6.1 Libros	92
6.2 Páginas Web.....	94

INTRODUCCIÓN

La televisión en Ecuador es el principal sistema de transmisión y recepción de comunicación, de este medio, la población recibe información entre acontecimientos y entretenimiento. La TV se ha caracterizado por la difusión de telenovelas, series y noticieros. Coexisten canales privados y estatales en los ámbitos nacional, regional y local.

Según el “Informe nacional sobre el desarrollo de la educación” realizado en Ecuador, en la reunión de la conferencia internacional de educación, en Ecuador, en 2004, la atención a los niños y niñas de tres a seis años de edad; el Programa Nacional de Educación Preescolar Alternativa (PRONEPE)¹ ha jugado un papel importante en la educación inicial con una propuesta pedagógica, enfocada en el desarrollo de las capacidades básicas a niños y niñas.

Los programas educativos en el Ecuador han ganado espacio, en los canales de televisión, en los últimos cuatro años. El Ecuador experimenta un cambio en su contexto social, por primera vez en la historia ecuatoriana, los medios audiovisuales proponen contenidos y criterios investigados en torno a la educación y están saliendo a la luz.

Estadísticas del Sistema Nacional de Estadísticas y Censo (SINEC), Boletines Estadísticos, del 2005-2006 muestran un aumento, los sectores más desprotegidos alcanzan 704.720 niñas y niños menores de cinco años, de los cuales solo el 8% recibe algún tipo de atención para el desarrollo psico-socio-afectivo.

El problema radica en que todavía existe poco espacio de difusión en los canales de televisión ecuatoriana, en la programación de lunes a viernes no se observan contenidos educativos en la transmisión.

En las realizaciones audiovisuales ecuatorianas el principal problema es que, la idea del programa educativo, no se produce de acuerdo a los problemas de

¹ PRONEPE: es un programa permanente de educación pre-escolar orientado a contribuir al desarrollo integral de los niños de 4 a 6 años que no tienen acceso a jardines infantiles convencionales.

presupuesto, actuación, creatividad o contenidos, por esta razón ¿Cómo una propuesta de programa de entretenimiento, aportaría en la realización de contenidos audiovisuales en torno a la enseñanza infantil en el Ecuador?

El objetivo principal de este proyecto es realizar la propuesta de un programa de entretenimiento, con la realización de contenidos audiovisuales en torno a la enseñanza infantil en el Ecuador, en cuanto a objetivos específicos, importante mencionar, el análisis de contenidos de la producción audiovisual infantil, y el análisis de la programación de los principales canales privados (RTS, Ecuavisa, Teleamazonas), el estudio de contenidos visuales de programas infantiles enfocados a niños de seis a siete años y finalmente la producción de un programa Piloto.

El proyecto de fin de carrera usa el enfoque de los Estudios Latinoamericanos visuales con un método descriptivo, analítico, con técnicas de investigación como recopilación bibliográfica, observación participante, recopilación de datos visuales y documentales.

El primer capítulo se basa en los cuatro principales autores Giovanni Sartori, Jean Baudrillard, Guy Debord y Deborah Poole con sus conceptos postulados, sus teorías centrales y los representantes de las teorías sustantivas.

En el segundo capítulo, está el análisis de la investigación en torno al objetivo, y el pensamiento de Valerio Fuenzalida y Giovanni Sartori, así como, la unidad de análisis, es decir, el monitoreo de los programas realizados en Ecuador que son transmitidos por televisión y la recopilación de programas infantiles que se conocen a nivel mundial.

En el tercer capítulo se encuentra la investigación para la realización del producto final (programa de entretenimiento infantil), los programas que se han tomado como referencia, la descripción de personajes, junto con la creación de guiones.

Termina el desarrollo de esta propuesta del proyecto con las conclusiones obtenidas, la bibliografía y los respectivos respaldos en los anexos.

CAPÍTULO I

Delimitación Teórica – Conceptual

En este capítulo se aborda conceptos en torno a la historicidad de la televisión en Latinoamérica y la mimetización que posee con otras culturas, por otro lado se diferencian los nuevos postulados alrededor de la imagen y el video poniendo como principal objetivo mostrar la visión que la televisión tiene alrededor de la industria vs. la audiencia. Los temas de este capítulo proponen describir cómo Latinoamérica concibe su percepción acerca del universo alrededor de la televisión.

1.1 Latinoamérica en sus inicios visuales

Según Frantz Fanon, Latino América, a lo largo de la historia ha sido víctima de una discriminación física y simbólica, los países grandes como Estados Unidos, al tomar el nombre de América, logran invisibilizar a todos los países pertenecientes al continente americano, llamados países, “Tercermundistas”. (Geertz, 1989; 23).

A partir de la segunda mitad de siglo XX se generan nuevas formas de intervenir en el área de la cultura y la comunicación, por parte del Estado, las instituciones civiles y los colectivos en América Latina, a fin de orientar el desarrollo y satisfacer las necesidades de la población.

Uno de los conceptos más difíciles de determinar, es el concepto de cultura, debido a que la existencia de un concepto invariable, para muchos significa: pensar en la naturaleza humana, lo cual es inaceptable, a saber los seres humanos viven en mundos de múltiples realidades y de diferencias individuales, en cuanto a creencias, valores, costumbres e instituciones, incluso dentro de un mismo tiempo y/o espacio y también depende del contexto en el que el individuo se desenvuelve. (Geertz, 1989; 25).

Por esta razón “Cultura” según, Pierre Bordieu tiene varias acepciones. En primer lugar, se la entiende en el sentido antropológico, como las maneras de hacer, de sentir y de pensar de las personas en tanto sean miembros de la sociedad. Esta concepción marca una primera distinción con respecto a la naturaleza: cultura es todo aquello que compete al ámbito humano, construye y transmite. En este sentido la cultura es la base de las identidades, de las representaciones sociales, de las conductas y hábitos: funda las colectividades en torno a los elementos identitarios y culturales. (Bordieu, 1979; 32).

El sentido corriente o vulgar de la noción de cultura es aquella que se refiere al cúmulo de conocimientos, símbolos, hábitos y conductas específicas del tipo científico, artístico, literario. En esta sección, la cultura funciona como mecanismo de oposición y distinción entre sujetos: se construyen las identidades “cultas” y las “incultas”. Se trata de una cultura cosificada que puede ser adquirida, desechada, acumulada, conservada, incrementada. En esta dimensión de la cultura, los medios masivos de comunicación y las industrias culturales son quienes se encargan de la difusión de los elementos culturales en boga, y las élites culturales son quienes determinan los elementos culturales, que constituyen la “alta cultura”. (Bordieu, 1979;33).

El sentido sociológico de la cultura es aquel que corresponde al “conjunto de valores, normas y prácticas adquiridas y compartidas por una pluralidad de personas”. Bordieu,1979.

Esta definición abandona la determinación antropológica del binomio naturaleza/cultura. La descripción sociológica de cultura engloba diferentes acepciones, como las prácticas sociales de colectivos o grupos sociales que comparten rasgos culturales en común. (Bordieu, 1979;33).

Pierre Bourdieu, comparte la postura marxista de la hegemonía de las élites en la imposición de los patrones y símbolos culturales en las sociedades. En este sentido, a lo largo de su trabajo, encontramos, con insistencia, llamados de atención a la lucha simbólica entre las clases por la imposición de sus valores culturales. La cultura dominante supone un trabajo arduo de

legitimación de sus valores para que puedan ser apropiados por las culturas subalternas, y permita la reproducción de la cultura élite. (Bourdieu, 1979;34).

1.2 Cultura Audiovisual y Video Culturas

Juan Carlos Pérez propone en su libro “Cultura Audiovisual” la hipótesis de que las nuevas tecnologías proyectan a una nueva posibilidad de creatividad, que hasta hace poco, solo se podía alcanzar, con la imaginación de la literatura o la pintura, en donde, se desarrolla la alta cultura y la comunicación intelectual. La cultura escrita empieza, en le época de la modernidad, con la imagen, como un objeto de estudio, y más aún predomina sobre la cultura escrita de una forma agresiva.

El libro *Video Culturas de fin de siglo*” de Jean Baudrillard propone que la cibernética y la electrónica, más que nunca, son extensiones del cerebro, el mismo que se ha transformado en una extensión artificial del cuerpo. Baudrillard dice que el corazón de un video cultura es la “pantalla” y a la mirada que se tiene sobre ella, muchas veces, las imágenes que se presentan en esas pantallas están casi siempre a muchos años de distancia; pero, el hecho de estar en presencia de la “teleimagen”, la espacialidad de las cosas, se vuelven más íntimas y cercanas. (Baudrillard, 1989, 32).

Cuando habla de cultura audiovisual, se refiere a la capacidad de las imágenes, para atraer la atención del público, de manera que demuestra la antigüedad de la comunicación como su propia trascendencia histórica.

Las imágenes hicieron entrar a los hombres en un sistema de correspondencias simbólicas, orden cósmico y orden social, mucho antes de que la escritura lineal viniera a peinar las sensaciones y las cabezas. (Pérez,1996;13).

Con los aportes de Pérez, es interesante ver cómo las imágenes digitales, dotan de flexibilidad a su audiencia, ya que poseen la potencia de imagen

representadas en el cine o la televisión. Esto empieza con la aparición de la libertad expresiva de la pintura y de la polivalencia de la escritura. Esa capacidad de representar y reproducir con fidelidad el mundo real, o las capacidades de poner en un papel, situaciones que el hombre realiza con la construcción de su imaginación y la percepción hacia sus cosas.

“¿Quién negaría que las imágenes en movimiento se ha convertido en el nuevo vehículo de comunicación de la humanidad? ¿Y por qué pensar que este lenguaje ha de ser menos profundo que el medio escrito? Es de suponer que todo dependerá de lo que el hombre tenga que decir.”(Pérez Carlos, 1996;14).

La imagen virtual está demasiado cerca y demasiado lejana; pero, todo esto se da al mismo tiempo, por eso se habla del “Hombre Virtual”, que en su cerebro posee un aparato fotográfico, en donde no es esclavo de la imagen como lo es el aparato fotográfico en si, es capaz de decidir por si solo que desea representar, atrapado por la imagen. (Baudrillard, 1989;36).

1.3 Capacidad de Abstracción y sus parámetros con la producción audiovisual

En el capítulo, “El empobrecimiento de la capacidad de entender”, Geovanny Sartori habla sobre, cómo el “homo sapiens” ha tenido un desarrollo en cuanto a su entendimiento sobre el mundo visual. Las palabras se articulan de una manera en la que el lenguaje humano crea símbolos y por ende representaciones. Este proceso lleva a la mente del ser humano, figuras e imágenes de cosas visibles de lo que ha visto o presenciado.

La mayor parte de las palabras, en el contexto, se las interpreta en imágenes cuando se las escucha, por otro lado existen aquellas palabras que conllevan más de una representación como: soberanía, democracia, representación. Por otro lado, esto sucede, con las imágenes pre-establecidas, es decir, estas pueden tener significados de distinto tipo, por esta razón la importancia del mundo visual, especialmente la televisión. (Sartori.1997; 45).

Con la lectura, es interesante comprender como los niños asimilan la mayor parte de las situaciones que les rodean. Esto ayuda a entender la importancia de los mensajes ocultos que se envían en los programas de televisión. Sartori habla sobre los creadores de los productos audiovisuales y comenta que tienen la responsabilidad de conducir el proceso de “entendimiento del mundo” porque manejan concepciones sobre el universo que desembocan en su audiencia, es decir, el público que presencia estos productos audiovisuales crea su mirada hacia al mundo basándose en lo que ve.

El *homo videns* es una realidad que se va expandiendo a la misma velocidad que la tecnología. Los productores audiovisuales manejan, lo que llama Sartori, el *mundus intelligibilis*² (conceptos y concepciones mentales) y el *mundus sesibilis* (el mundo percibido por nuestros sentidos).

1.4 Pensamiento Eurocéntrico

Ella Shohat y Robert Stam reconstruyen la historia que ha tenido la sociedad occidental en su libro: “Multiculturalismo, cine y medios de comunicación”, en torno al pensamiento eurocéntrico, retomando como base muchos conceptos sobre sociedad explicados más adelante.

El uso del término “Occidente”, en la historia es una división entre el Imperio Romano de Oriente y de Occidente y también la división entre la Iglesia Cristiana de Oriente con la de Occidente, el nombre es acuñado por los franceses en el siglo XIX. A pesar de que los países Latinoamericanos están geográficamente en el occidente, la palabra *occidente*, en la mayor parte de las veces no corresponde a los países latinos, o a la misma Europa, no es más que una síntesis de muchas culturas, occidentales y no occidentales, ya que el occidente es un patrimonio colectivo, una mezcla omnívora de culturas.

El desarrollo tecnológico está en la Europa central y en Norte América, ya

² Mundus Intelligibilis: Es el mundo del pensamiento, los sentidos imperceptibles.

que se ha creado un estado de criollización y sincretismo, el legado del colonialismo empieza en el proceso, las potencias europeas alcanzan posiciones de hegemonía económica, militar, política y cultural en buena parte por Asia, África y el continente americano.

El colonialismo es el etnocentrismo armado, institucionalizado y global. (Stam,1994;32).

Para que este colonialismo surja, es necesario la destrucción de los pueblos indígenas junto con sus culturas, la esclavización de los africanos y los indígenas, la colonización de Asia y el racismo. El colonialismo exalta la cultura europea y denigra la cultura indígena, las instituciones colonialistas despojan a los pueblos de sus particularidades y atributos culturales que reúnen su identidad como comunidad y sentimiento de pertenencia grupal.

Los países que se encuentran en la pirámide del colonialismo son los europeos, Estados Unidos y Japón, son definidos por el capital económico, manejados por las transnacionales del “Primer Mundo” y la pobreza del “Tercer Mundo”. Con todo esto es inevitable que los procesos del racismo, agresión y narcisismo, se expandan y las víctimas más obvias son los africanos, los asiáticos y los pueblos indígenas del continente americano, de esta manera, la cultura colonialista construye un sentimiento de superioridad europea. Un ejemplo de ello son los africanos, antes del colonialismo, no piensan en ser negros, sino que se constituyen como parte de los diferentes grupos étnicos específicos.

La autora Shohat, entiende al racismo como una jerarquización sistematizada por un discurso racista hegemónico. Las palabras y símbolos que los indígenas utilizan son traídos del eurocentrismo, razón por la cual, el “maniqueísmo” se desarrolla, con las palabras “blanco” y “negro”, corresponden al bien/mal, diablo/ángel, dando paso al impulso y la fuerza de la palabra “Tercer Mundo”.

El eurocentrismo asegura controlar a los países Latinoamericanos con la postura de carencia, que se refiere al punto de vista de las normas europeas; la manía de la jerarquización, es la superioridad cultural; echar la culpa a la

victima, que sirve para la agresión y desmoralización de las culturas ajenas.

La definición fundamental de “Tercer Mundo” tiene más que ver con la prolongada dominación estructural que con las crudas categorías económicas (“los pobres”), las categorías de desarrollo (“los atrasados”), las categorías raciales (“los no blancos”), las categorías geográficas (“Oriente” ”Sur”). (Shohat y Stam, 1994; 44).

Estos procesos que se dan desde el siglo XIX, recaen en la imagen de la televisión y el cine, en un principio como sinónimo del eurocentrismo hollywoodense, porque hereda estructuras establecidas, por la infraestructura de comunicaciones del imperio, intensificándose después de la Primera Guerra Mundial, cuando las compañías empiezan a dominar el mercado del Tercer Mundo con las películas y series de televisión norteamericana.

El concepto de “Tercer Mundo” oculta la presencia de un “Cuarto Mundo”, que se refiere a los grupos minoritarios denominados “indígenas” o tribus o primeras naciones. Estas comunidades de naciones sin estados, apenas aparecen en la pantalla global y, a menudo, no se las identifica con los nombres que ellos han escogido. En la mayor parte de las veces, la elite los llama “rebeldes”.

1.5 La Generación Audiovisual

Carlos Pérez propone en su libro “Cultura Audiovisual” el análisis de la inclusión del mundo visual en los jóvenes, quienes son un ejemplo de la completa formación audiovisual. Los jóvenes ven más películas que leer libros, y critican los medios tecnológicos por cómo estos, hacen que los jóvenes se sientan insatisfechos y decepcionados, ya que el mundo visual aumenta las necesidades de sus consumidores.

El *ocio*³, y la comunicación de la cultura visual en la que los niños se desenvuelven y pasan más de ocho horas al día en frente a la pantalla del televisor, allí es donde, la imagen en el espectador se convierte en una vivencia provisional. Pérez habla de la industria de Disney y cómo ese organismo ha creado imaginarios.

“La imagen audiovisual cataliza deseos, sueños y pesadillas y se sirve de la industria para traducir las fantasías a su propio lenguaje: vivimos una realidad inventada por los medios, redefinida por la sociedad de la información y la especialización” (Pérez,1996;23).

Las construcciones visuales se basan en la influencia y en la trascendencia que poseen las imágenes, en la comunicación y en el arte. En la actualidad, las imágenes juegan un papel muy importante, ya que se mimetizaba en la memoria como implantes, en donde se mezclan las realidades como vivencia y las fantasías son las creaciones intangibles. Pérez hace una analogía: el cerebro es como una máquina que guarda datos, es decir, posee memoria, existe información una más importante que otra, lo visual ha tomado influencia y muchas veces sobrepasa a los recuerdos de las vivencias pasadas, almacenadas en el mismo.

1.6 Decodificación de la Televisión

Las sociedades occidentales actuales con el paso del tiempo se van transformando a partir de sus políticas culturales, que dependen, sobre todo del *leguaje televisual*. Stuart Hall hace una crítica al proceso comunicativo de los observadores (audiencia), en su texto: “Codificación y descodificación en el discurso televisivo”.

El análisis cultural de la interconexión de las estructuras y los procesos sociales, es crucial, para entender el proceso comunicativo de las audiencias. En toda época, los grupos elitistas producen los contenidos audiovisuales,

³ Ocio: Se llama ocio al tiempo libre que se dedica a actividades que no son ni trabajo ni tareas domésticas esenciales, y pueden ser recreativas.

especialmente, con políticas educativas que se encaminan a la comunicación televisiva, más efectiva, o de mejor comprensión.

Para la creación de un programa de televisión, el proceso de producción está enmarcado por todo tipo de significados e ideas, basados en las rutinas, habilidades, ideologías profesionales, conocimientos institucionales, definiciones y prejuicios preconcebidos sobre la audiencia. Esto configura la forma en que se presentan los temas, los tratamientos y los acontecimientos, a partir de un sistema sociocultural y político más amplio.

Las estructuras televisivas antes llamadas “radiodifusoras” emiten un mensaje codificado de un discurso comprensible y el producto sea entendido para su audiencia; antes de que dicho mensaje produzca un efecto o satisfaga una “necesidad” se debe hacer, primero, un discurso con sentido y descodificado con un significado, así, el conjunto de significados descodificados crean el efecto, es decir, influyen, entretienen y persuaden a la audiencia.

La forma en la que se ha manejado la televisión en Occidente, en especial, la infantil, es igual al modelo del género Hollywood, en las series llamadas: “western”, se manejan la dicotomía del “bueno” y el “malo” (héroe – villano), en un principio, en el Oeste la designación de héroes y villanos son patrones: morales y sociales, con claridad en sus líneas narrativas, desarrollo de la trama, construcción iconográfica de personajes, clímax, evidencia en la violencia de tiroteos y persecuciones. Esto corresponde a un género dramático de entretenimiento, predominante en la televisión americana y británica. De esta manera, los niños aprenden a leer y a reconocer estas series visuales como un “juego simbólico”, con una serie de reglas codificadas, reglas difundidas implícitamente, consiguiendo una simetría entre productor y audiencia. Esta serie de códigos establecidos, en un determinado momento, intervienen con las reglas del lenguaje y el discurso y transforman el contenido de los códigos.

Las investigaciones sobre el mensaje se han estilizado y convertido en una convención gracias a la intervención de un conjunto de códigos y convenciones de género fuertemente organizadas. (Hall Stuart,2000;226).

Con la lectura de Sartori, se presenta la hipótesis, de que los códigos producen una transformación en el contenido de la producción audiovisual, por lo tanto, su significación cambia por las convenciones y rituales que el productor maneje. En la sociedad occidental la competencia lingüística se distribuye de forma desigual entre las distintas clases sociales; cada uno de los códigos connotativos no son iguales entre si, cada cultura impone sus propias segmentaciones y sus clasificaciones de acuerdo a su mundo social, cultural y político. El orden social se maneja desde un conjunto de significados basados en el conocimiento cotidiano de las estructuras sociales con legitimaciones y sanciones.

1.7 El Observador en la Modernidad

El libro, "Las Técnicas del observador" del pensador, Jonathan Crary (1990), cuenta la visión y la modernidad del siglo XIX, así como, el desarrollo de las diferentes técnicas iconográficas de una reconfiguración entre sujeto observador y modos de representación. Con la difusión de la imagen, los "espacios visuales" son fabricados por el cine, la fotografía y la televisión. El plano del observador cambia con las técnicas que reubican su visión, como: la resonancia magnética, los sensores multiespectrales, en donde las tecnologías emergentes de la producción de la imagen se convierten en modelos dominantes de visualización, de acuerdo a los procesos sociales y a las instituciones.

El ojo humano nos remite, específicamente, a lo "real", las imágenes también a algo, ayudados por los elementos visuales abstractos y lingüísticos. En la década de 1820 existe un nuevo tipo de observador, las condiciones para la

abstracción de la visión evoluciona y el interés aumenta por la representación visual. (Crary,1990;14).

La ruptura de los modelos de visión clásica aparece, a comienzos del siglo XIX, ya que la apariencia de las imágenes cambia, principalmente, en las obras de arte, ya no basta solo la representación de un acto o escena de la vida cotidiana, ahora es inseparable una vasta reorganización del conocimiento y de las prácticas sociales modificando las múltiples formas, las capacidades productivas y cognitivas.

Esa ruptura continúa en el siglo XX y crea una vasta organización hegemónica de lo visual con la difusión de la fotografía, el cine y la televisión. En un principio, la fotografía se convierte en un elemento central, no solo, en la nueva economía de mercado, sino también en la reorganización de un territorio de signos e imágenes. Con estos cambios empieza la noción de una revolución visual modernista que depende de la existencia de un sujeto con un punto de vista, basado en sus propias concepciones. (Crary,1990;20).

Crary analiza al observador como un individuo con una conformación de acción propia, que rinde a sus propias reglas de observación, códigos, regulaciones y prácticas.

“Aunque se trate obviamente de alguien que ve, un observador es, sobre todo, alguien que ve dentro de un conjunto determinado de posibilidades, que se halla inscrito en un sistema de convenciones y limitaciones”. (Crary,1990;21).

El nuevo observador nace en Europa en el siglo XVII y XVIII, ya que su comprensión hacia el mundo se transforma, el espectador produce una transformación radical en la concepción, por el amplio abanico de prácticas sociales y ramas de conocimiento. Con la creación de la cámara oscura, como paradigma dominante del observador y dispositivo óptico, ayuda a que el entendimiento sobre el mundo se transforme de una manera significativa, porque se obtiene una creciente racionalización y control del sujeto humano, en función a los nuevos requerimientos institucionales, económicos que conllevan a una condición y posibilidad de nuevos experimentos, en el campo de la representación social.

La modernización reorganiza el conocimiento, los lenguajes, las redes de espacios, las comunicaciones y la subjetividad. La modernización se convierte en un nuevo consumo y una nueva producción, por lo tanto, crea un nuevo observador, que es el sujeto o individuo de una nueva ordenación del conocimiento, del cuerpo y de la relación constitutiva con el poder social.

1.8 Los medios de comunicación vs. sociedad

Según John B. Thompson (1998), en su libro, “La media y la Modernidad” reflexiona que, el mundo posee la unión de diferentes transformaciones institucionales las cuales empiezan en Europa a finales de la Edad Media. Las instituciones conllevan prácticas tradicionales, las cuales conforman las acciones y convenciones de los individuos en una sociedad. (Thompson,1998).

Es importante saber que, a raíz de los movimientos sociales, los agentes influyen en los comportamientos de la sociedad y determinan sus modos de entender la imagen y el mundo. Karl Marx y Max Weber hablan, a través del feudalismo sobre un cambio económico, político y militar. Estos acontecimientos son las bases para el desarrollo social de Latino América.

Thompson habla, sobre el proceso de la transformación cultural que ha tenido la sociedad Latinoamericana y llamada “Mediatización de la cultura”, en donde, se sectoriza en instituciones. Cuando se determina este proceso, es necesario investigar la organización social del poder simbólico ya que lo que se emite posee un fin y con ello los nuevos métodos de producción visual. (Thompson,1998; 26).

1.9 La transformación de la visibilidad y la aparición de la Sociedad del Espectáculo

Antes del desarrollo de los media, principalmente, de la radio y la televisión, las personas prestan atención a otras que ocupan cargos importantes, como son los de poder político. Según, John B. Thompson, lo fundamental es la interacción entre la gente (cara a cara), con la tecnología los comportamientos de la audiencia se ha desarrollado y los políticos llegan a más personas, y con la aparición de los “mass media”⁴, se aplica la visibilidad vs. el poder. (Thompson,1998;27).

La lectura de Thompson crea la hipótesis de que los medios masivos de comunicación usan el intelecto, los roles sociales en las esferas públicas y privadas, y los espacios en los que se desenvuelven los niños: las escuelas, las iglesias y los organismos de control.

Los niños aprenden representaciones que recaen en sus comportamientos y sus maneras de visionar el mundo. Esa forma de visión, es la manera en la que los niños entienden las representaciones visuales producidas en los programas de TV.

Según, Friedrich Hegel, en su estudio sobre la sociedad civilizada, generaliza las esferas de individuos privados, organizaciones y clases reguladas. Además, es importante conocer la diferencia, entre la esfera privada y la esfera pública. Según Thompson, lo privado incluye la propiedad privada de las organizaciones económicas con una obtención de beneficios, por otro lado, se entiende como esfera pública, al conjunto de instituciones estatales. Motivo por el cual se determina que, el entendimiento visual es distinto, desde el punto de vista privado y público. (Thompson,1998;28).

⁴ “Mass Media”: Los medios de comunicación que tienen por objeto llegar a un público amplio de la comunicación de masas.

1.10 El Mundo y la Televisión

En el texto: “Homo Videns”, en el capítulo, “La primacía de la imagen” de Giovanni Sartori, analiza la evolución del ser humano entorno a la imagen y a su entendimiento sobre ella. Se menciona, en el lenguaje, la capacidad simbólica de los seres humanos y su despliegue. Este ofrece la capacidad de comunicar, mediante la articulación del sonido, del signo, desarrollados con rapidez, los significantes son provistos de significando.

Se habla de un lenguaje plural del lenguaje, cuyo significante no es la palabra. Sartori ofrece el ejemplo del lenguaje utilizado en el cine, en donde, se visualiza la imagen, mas no el acompañamiento de la palabra.

El ser humano es un “animal simbólico”⁵ transmite señales, es un animal parlante: “animal loquax”⁶, y se lo llama así, porque es un ser que habla consigo mismo y eso lo hace único. Sartori examina, la manera en que el hombre usa el lenguaje, y dice que no solo lo usa para comunicarse, sino también para pensar y desarrollar su pensamiento, el pensar no necesita del ver. (Sartori,1997;24).

El hombre no vive en un universo puramente físico sino en un universo simbólico. Lengua, mito, arte y religión son los diversos hilos que componen el tejido simbólico. (Sartori Giovanni,1997;23)

Antes de la civilización de la escritura, con la creación de la imprenta, la sociedad se maneja por la transmisión oral. El hombre se ve envuelto en la aparición de la tecnología. Primero, con la creación del telégrafo, pasando por la radio, hasta tener una ruptura, que cambia la manera de concebir el mundo. Sartori se refiere a la creación de la televisión, a mediados del siglo XX aparece la televisión: “mirar desde lejos”, es decir, llevar frente del espectador, los acontecimientos sucedidos en el otro lado de la pantalla, acompañados por la “voz en off” en función de la imagen. En consecuencia,

⁵ Animal Simbólico: lo definen y le diferencian del resto de los animales es su capacidad de simbolización, que empieza con el lenguaje y culmina con la simbolización de la relación de la persona con el mundo y las cosas.

⁶ Animal Loquax: Significa que continuamente está hablando consigo mismo.

el telespectador se convierte más en animal vidente que en animal simbólico. (Sartori,1997;25).

Según Sartori, se puede saber los orígenes del porqué a los niños, como seres “homo sapiens”, les atrae el medio visual. Cada vez, las sociedades se desarrollan, la inclusión visual en la cotidianidad aumenta, por ende, el gusto por la televisión y los medios visuales. Reitera Sartori, desde que se crea la televisión, el hecho de “ver” es más importante sobre el hecho de “hablar”; el libro de “Homo Videns” escrito en el año 1997, corresponde a esa aseveración de la generación actual, y cada vez con más fuerza.

En el capítulo “El proceso tecnológico” de Sartori, habla de la importancia del computador para los individuos que viven en sociedad, dice que el computador es el soberano, porque la digitalización ha logrado unificar la palabra, el sonido y las imágenes y lo más interesante es que aparte de ello, introduce en los “visibles”, realidades simuladas, realidades virtuales.

1.11 El consumo de la Televisión en torno al comercio

Existe un estudio en el año 2000, sobre el consumo de los espectadores del cine y la televisión en, Medellín, Colombia. El estudio se llama: “Codificación y descodificación en el discurso televisivo” de Stuart Hall. La Universidad de Medellín efectúa una etnografía, en donde se observa como la juventud consume la imagen. Néstor García Canclini dice, el consumo es el conjunto de procesos socioculturales en los que se realizan la aprobación y los usos de los productos. (Canclini, 1995;45).

Stuart insiste en que la permanente exposición a las imágenes ha generado en los espectadores un doble proceso de saturación y acostumbramiento, estos procesos invisibilizan las imágenes junto con sus significados, por ser presentados como un objeto comercial, se pierde la esencia y el contenido.

Los productos audiovisuales son interesantes por su fragilidad, hoy en día, el individuo tiene en sus manos la capacidad de elegir y desechar las cosas que no rinden a sus expectativas. Por eso la televisión, el cine, el video o el

internet se ven obligados a manejar imágenes que impacten, y son contenidos que poseen una novedad, el objetivo del nuevo observador es la de satisfacer sus estímulos. (Hall, 2000;325).

Las imágenes son parte del cotidiano de los individuos, Hall afirma, que los estudiantes abandonan las aulas, sin aprender ni un mínimo uso de los medios, el estudiante se acerca al concepto de “Golosina visual” planteado, por Ignacio Ramonet: significa la necesidad inmediata de contenidos y estímulos, se busca el entretenimiento y la distracción del espectador.

El consumo de los medios audiovisuales satisface las sensaciones y sentimientos requeridos por la audiencia, desarrollando el ocio, y como medios visuales, posee un alto poder de penetración, propio a su capacidad de romper con las barreras básicas de la comunicación, y la configuración de las nuevas nociones del tiempo y el espacio. El problema radica, cuando la repetición es un recurso de saturación visual utilizado, por los medios de comunicación, y el cine de Hollywood lo hace durante años, en especial, con la saturación en el uso de los efectos especiales.

En la investigación los jóvenes estudiantes valoran bajo a los efectos especiales usados por el cine comercial. El cine va más allá de la espectacularización de la imagen y el sonido, ya que este lleva al estudiante al conocimiento parcial de realidades no experimentadas de manera directa, es una posibilidad de ver a distancia, y el cine se convierte en una mediación.

Muchos de los países latinoamericanos como México, España, Colombia han combinado el cine con la televisión, ya que uno, depende del otro, específicamente en su difusión y emisión. El poder de la imagen para legitimar las concepciones frente a la realidad es, a menudo, por intereses culturales y económicos de los países generadores de producciones culturales.

El mercado condiciona el consumo del cine de los informantes. Suelen suponerse que vivimos tiempos de apertura de pensamiento, libertad de ideas y pluralidad posibilitada por la cantidad y la calidad técnica de los medio de comunicación. (Hall Stuart,2000:322).

Stuart Hall asegura que con el estudio etnográfico, los espectadores reconocen la presencia de los elementos técnicos, como color, iluminación, movimientos de cámara y efectos especiales, pero no conceptualizan el porqué de su utilización, ni de su intencionalidad. Muchos de estos elementos, principalmente, los efectos especiales se constituyen en un gancho para vender la película o producto.

El público busca, antes que nada, relatos que los diviertan y cautiven, muchas veces son calificados como: “Show Hollywood”. Desde ese punto de vista, las herramientas narrativas que ahora los productores utilizan, como el sonido, el elemento más emotivo de la narración audiovisual, o color como recursos narrativos muy apreciados, ayudan a redirigir a los jóvenes hacia la industria que mueve grandes capitales; el problema surge, cuando los espectadores dejan de reconocer al creador que está detrás de la obra, además, carecen de criterios a la hora de seleccionar lo que van a consumir. (Hall, 2000;324).

Con la información obtenida de este estudio, se entiende, el por qué los niños consumen los productos de “Show Hollywood”, y en la mayor parte de sus criterios, estos no son los más adecuados. Un niño aprende a consumir productos, y creen que la diversión y el entretenimiento son más importantes que la enseñanza y el aprendizaje.

1.12 Producción del “Capital” y la Industria Cultural

Scott Lash y John Urry (1994) en su libro “Economías de signos y espacio”, explican cómo se han creado las industrias culturales, y cómo estas han acumulado signos y símbolos. Aparece, la superficialidad de los sujetos y los objetos, es decir, el arte hecho, por los productores audiovisuales se ha convertido en una simple artesanía, que conlleva la reproductibilidad económica.

Las Industrias Culturales luego de varios procesos históricos con la Primera y la Segunda Guerra Mundial, en Gran Bretaña, alcanzan la producción en masa: fordista. Los autores se refieren con el término “fordista” a los productos que han pasado por fórmulas pre establecidas para su creación, desarrollo y difusión en la sociedad actual.

El “fordismo”⁷ se crea con la influencia del trabajo especializado de fórmulas, se empieza a producir narrativas escritas, hasta convertirse en narrativas visuales. La industria editorial británica, después de la Segunda Guerra Mundial, despliega una departamentalización funcional con departamentos separados, es decir, lo que antes es un conjunto, ahora se subdivide de acuerdo a la fórmula apropiada. Esa fórmula, en casi todas las expresiones artísticas, comienza a influenciar en el mundo de la economía, así se crean las industria culturales.

La industria editorial se sumerge en la economía y en los intereses políticos de la sección elitista, reducen los gastos generales y eliminan funciones, por el deterioro de los términos de intercambio económicos, a este proceso Urry lo llama: “Desintegración Flexible”, de manera que, en la actividad editorial, el fortalecimiento de los vendedores trae algunas economías a las empresas, y los editores están más atentos a los costos, llevándolos a la tercerización. El mejor ejemplo de Lash, es la tercerización, en los años setenta, de la televisión británica.

Desde esa agresión a la creación de los artistas literarios, nace la idea de que las industrias culturales propongan dinero, por los derechos de la propiedad intelectual. La industria discográfica empieza con esta desintegración de la producción de la música y responde a los procesos económicos elitistas de los años sesenta. (Lash y Urry, 1994;166).

Los productores independientes dependen siempre del ingreso de la tarea anterior para continuar el negocio, y después, del de la tarea que sigue, y así. Sin duda, la forma antigua era elitista, propia de mandarines. (Lash, 1994 ;175).

⁷ El fordismo aparece en el siglo XX por la transformación del esquema industrial y la reducción de costos.

Luego de haber pasado por la industria escrita y musical, los autores en el capítulo “Distribución descentralizada”, explican que las industrias culturales más influenciadas, por el capital económico son la televisión y el cine, ya que están más expuestas a una dominación neo fordista, por el simple hecho de tener costos iniciales muy elevados, y no listos para el mercado; primero deben convertirse en propiedad intelectual.

Las empresas solo pueden explotar objetos culturales o ganar dinero, así se convierten jurídicamente en propiedad intelectual. Las industrias culturales solo pueden sobrevivir, si las empresas consiguen a los otros empresarios y a los consumidores de los derechos, al uso de los objetos culturales, es decir, los derechos intelectuales son el capital de las industrias culturales, que agregan la mayor cantidad de valor al producto mas no al productor del mismo.

Se hace una referencia a la publicidad, porque la producción de las industrias culturales, se asimilan cada vez más, no así a las mercancías, sino a los avisos de la publicidad o a lo que quieren proyectar sobre un producto. (Lash y Urry,1994;176).

1.13 Un mundo llamado: “Telépolis”

El concepto que utiliza Javier Echeverría (1995) de “Telépolis” ayuda a entender a la actual sociedad visual, entorno a la televisión. En su texto “Cosmopolitas domésticos” habla sobre los instrumentos sociales que median la percepción de los televidentes. El sonido, la imagen, los textos, el dinero son factores que influyen en la nueva estructuración de los ámbitos domésticos.

Echeverría asegura que la televisión permite contemplar múltiples aspectos del mundo exterior, así los observadores se conviertan en telemiradores, quienes, a través, de la pequeña pantalla recorren el mundo. A estos

telemiradores, a su vez, se los ha llamado: “telecasas”, son las empresas dedicadas a fabricar y producir artificialmente el mundo, definen en gran medida la realidad del exterior, transformando la vida cotidiana y social, tanto pública como privada.

Echeverría propone dos tipos de agentes visuales; los activos, que intervienen, producen y emiten opiniones del “mundo real”; y los pasivos, que se limitan a contemplar y a juzgar.

Telépolis ofrece con las siguientes hipótesis: la televisión es un mundo de apariencias y representaciones, en donde, la tecnología es capaz de representar los sucesos, los santos, los demonios y las divinidades en el entretenimiento doméstico. La televisión no solo incide en la vida social contemporánea, sino en la reconstrucción y reinterpretación de hechos y situaciones a distancia. En este mundo Telépolis, el telespectador a medida que mira las imágenes en la pantalla, se las graba, las analiza, las recomponen, las modifican y de esto depende la capacidad de reflexión con una recreación de la vida cotidiana y doméstica. La televisión no solo incide en la vida social contemporánea, también transforma los espacios íntimos y las formas de adoctrinamiento. (Echeverría,1995; 77).

Las cadenas de televisión se han convertido en un poderoso instrumento de adoctrinamiento de los ciudadanos y los diseñadores de las campañas disuasorias suelen recurrir a imágenes violentas para ilustrar los efectos de las conductas perniciosas contra las cuales se combate. (Echeverría,1995;88).

En el capítulo, “La intimidad en la estancia televisiva”, se analiza el derecho a la intimidad, ya que con el desarrollo de las nuevas tecnologías, los individuos poseen herramientas como cámaras de video, de grabación, que recolectan las emisiones de situaciones, actividades o conversaciones, que atentan con la intimidad de las personas. Todo ciudadano tiene derecho a un espacio íntimo, es decir, a su individualidad y espacio doméstico en la sociedad, en la cual se desenvuelve, y estos procesos se cumplan en igualdad de condiciones.

En cuanto a la niñez, estos están expuestos a las teleempresas, inculcan, una serie de enseñanzas, muchas veces explícitas o subliminales, marcan los comportamientos, esta enseñanza se llama, “enseñanza informal”. Estas teleempresas decretan tipos de ámbitos familiares, basados en el mercado de la economía. Por esta razón, es urgente fomentar la elaboración de materiales educativos para ser difundidos en las “telemasas”. Es importante que las imágenes pasadas en la televisión, se aprendan a leerlas, y saber cómo escribirlas. (Echeverría.1995;89).

En la vida de Telépolis, la televisión aparte de informar y reproducir, muestra y visibiliza la vida íntima de los ciudadanos. Los programas televisivos están diseñados como pasatiempos, generan una sociedad de diversión a distancia, acaparan el “tiempo libre”, en sus diversas prácticas y diversiones sociales. El éxito de la televisión radica no en la emisión de información, sino en los espectáculos transmitidos para el ocio doméstico.

1.14 La imagen en nuestra era

“El medio es el mensaje”, de Marshall McLuhan, describe como las generaciones actuales reciben todas las imágenes presentadas. McLuhan dice, el tiempo y la tecnología electrónica ha remodelado y reestructurado la interdependencia social, es decir, con todo lo que ha pasado en la actualidad, los pensamientos de cada individuo han cambiado. El autor hace un análisis con el alfabeto, es el ejemplo perfecto para conocer cómo los niños absorben lo que se les presenta de un modo inconsciente. Las palabras y el significado, predisponen al niño a pensar y actuar automáticamente y de cierta manera, estimula la “Era de la Ansiedad”. A tierna edad el aprendizaje debe ser con humor y con la enseñanza e influencia antigua, proporcionada por los papás y las mamás.

El mundo “eléctrico”, el régimen de tiempo y espacio han cambiado para la creación de un diálogo en la escala global, el niño televidente de hoy está

envuelto en emisiones de noticias para adultos, como son: los disturbios, las guerras, los impuestos, la delincuencia, además, ofrecen información escasa; ordenada y estructurada por patrones, temas y programas fragmentados y clasificados.

Todos los patrones de trabajo fragmentado tienden a fundirse de nuevo en roles o modelos que comprometen y existen y que se parecen cada vez más a la enseñanza, el aprendizaje y el servicio "humano" en el antiguo sentido de una leal consagración. (McLuhan, 1967;12).

Los medios, en constante manipulación, penetran en las mentes de sus consumidores, y su influencia tiene consecuencias sociales, políticas, estéticas, psicológicas, morales, éticas y sociales. Los medios están en la cotidianidad y modifican el ambiente en el que las generaciones se desenvuelven, con las percepciones sensoriales y así modifican la manera de pensar y actuar.

Cuando la tecnología cambia, el hombre cambia. El órgano principal en las sociedades pre-alfabéticas, es el oído. Escuchar es sinónimo de credibilidad y verdad. Con el tiempo, el oído está intermediado por el ojo, así se crea el espacio visual: uniforme, continuo y ligado.

El hombre racional de la cultura occidental es un hombre visual, se desenvuelve en un mundo, donde el tiempo ha cesado y el espacio se esfuma, es decir, la acción se mezcla por la reacción y la información es constante y continua. McLuhan propone, que la tecnología de la imprenta crea el público y la tecnología eléctrica crea la masa.

1.15 La imagen en Latinoamérica

Serge Gruzinski en su texto “La guerra de las Imágenes” en el capítulo: “De la Ilustración a Televisa”, hace referencia al proceso histórico del entendimiento que se posee sobre la imagen Latino América.

Desde 1774, aparecen las imágenes religiosas pertenecientes a las diferentes entidades divinizadas en los países latinoamericanos. En un principio con el desarrollo de la cristiandad, las vírgenes religiosas aparecen en cada esquina, principalmente en México.

La actitud de los fieles hacia estas presencias determinan su comportamiento en la vida cotidiana, muchas veces esos comportamientos no van de acuerdo con la petición de las autoridades de la época, la Corona Española. Esas elites de la metrópoli, y de la colonia se inquietan por los excesos y las supersticiones que, infestan el mundo indígena y los medios populares. (Gruzinski,1990;202).

La época Barroca –siglo XVI- perteneciente a las percepciones indígenas ceden el paso al rechazo despectivo y a la represión fría, llevada a cabo por los burócratas, carentes de una visión humanista. La Iglesia es la institución, que rige la forma visual de las representaciones, mediante las imágenes, por este motivo exige la destrucción de las imágenes y de las capillas, consideras inútiles y superfluas. Esta institución cree que los espectáculos y las representaciones son necesarias para incentivar la fe de los indígenas y la vista debe triunfar sobre el oído y el intelecto. El occidente ilustrado reajusta el modelo con las poblaciones latinoamericanas. En 1729, estalla el escándalo, por las imágenes religiosas creadas por los indígenas, entonces, ahí es cuando la religiosidad del Barroco queda bajo vigilancia.

No falta mucho para que las agresiones contra las prácticas indígenas se expandan a todos los países latinos, los constantes ataques, a las fiestas y capillas proliferan, con la justificación de que son demasiadas. La intervención del clero se justifica por la imposición de objetos de culto y de imágenes, conforme a la “decencia”, es decir a los cánones clásicos del buen

gusto y de la razón. En 1805, atacan a las manifestaciones periféricas, las autoridades niegan a los indios de Popotla la autorización de la construcción de más capillas con la imagen de Cristo. Este es uno de los acontecimientos más recordados, de los cientos de agresiones de represión ilustrada, por parte de la iglesia. (Gruzinski, 1990; 211).

Europa responde a la evolución de las estructuras sociales y culturales de la Nueva España, en el siglo XVIII. Las comunidades indígenas rechazan las nuevas trabas impuestas, y el temor de provocar tumultos se perpetúan con el antiguo estado de las cosas.

No nos precipitemos a concluir que la Iglesia se apartó en masa del culto de las imágenes: aun se consideraron indulgencias excepcionales en 1794 a los peregrinos que iban al santuario del Cristo del Sacromonte. (Gruzinski, 1990; 203)

La represión de la elite continúa sobre las nuevas imágenes del siglo XX. A pesar de que la agresión contra las imágenes indígenas es casi total y la desaparición de las imágenes representativas de cada región es grande, entonces, germina la protección de las imágenes “Marianas” (Vírgenes) en Europa. Se presenta el divorcio, entre las elites políticas, la iglesia y las devociones populares. Gruzinski toma como ejemplo a México, ya que hasta la Segunda Guerra Mundial tiene una tendencia hacia la imagen heredada de la religiosidad y del imaginario barroco.

Esa misma tendencia se conserva en la imagen televisiva precedida por el cine en el año 1895, en México. Las imágenes del cine mexicano, en su época de oro, preparan a las masas campesinas y urbanas para la industrialización de los años cuarenta y así mismo, ocurre con los demás países de la región.

En Latino América, en la época post barroca, se preparan a las mentes y a los cuerpos para la recepción de una imagen asociada a las nuevas formas de consumo. La imagen contemporánea instaaura una presencia que satura lo cotidiano y se impone como realidad única. La imagen barroca transmite un orden específico, visual y social, que influye en los modelos de

comportamientos y de creencias, por las evoluciones que aún no han dado lugar a las elaboraciones conceptuales o discursivas. La época colonial ilumina las iniciativas que existen en la actualidad. (Gruzinski, 1990;216).

Razón por la cual, la selección política y cultural de las estrategias de la televisión privada adopta las imágenes del cine comercial, por otro lado, a la televisión se la considera como el “Quinto Poder”, en su hegemonía política y cultural.

Abstracción (Sociedad – Imagen – Tevisión – Audiencia)

La lucha por la búsqueda del entendimiento que Latinoamérica tiene sobre la imagen y por consecuente la televisión, se ve reflejada en las décadas de años que otras culturas, occidentales en principio, han manipulado la imagen para beneficio propio. Como se vio en temas anteriores, la búsqueda por el poder ha influenciado en la creación de nuevas formas de cómo la audiencia observa lo que se le presenta en una pantalla. No solo ha sido ese afán de controlar a una audiencia masiva, más bien los procesos históricos han acarreado consigo a la imagen para su beneficio. Las audiencias actuales a pesar de haber pasado por todos estos años de creación de la industria visual, muestran transformaciones en torno al mismo, por esa razón se habla de modernidad, de una nueva cultura audiovisual, del mundo *Telépolis* propuesto por Echeverría. El mundo visual ha llegado a un punto en donde cualquier transformación se ve afectada por la tecnología, la nueva forma de ver la imagen en movimiento se a creado en base a las conquistas de conceptos visuales que nuestros antepasados tienen. Es necesario inmiscuirse con estos procesos históricos ya que primero se necesita ver el cómo los latinoamericanos ven a la televisión y qué sería lo más conveniente para los futuros niños en cuanto a realización de producciones audiovisuales. Todo el capítulo se estudió para entender en que "piso" se encuentra la audiencia, luego de haber pasado por todos esos procesos históricos mencionados para desembocar en cómo los niños ven la pantalla y qué importancia tiene lo que se les presenta en esta.

CAPÍTULO II

El mundo audio-visual infantil

Los niños en la actualidad se encuentran con el *pensamiento Eurocéntrico* y la esencia de la *Industria Cultura* que se trató en capítulos anteriores, en este capítulo es necesario indagar en el mundo infantil en cuanto a lo que se les muestra a diario, tomando en gran importancia el contexto ecuatoriano para observar de qué manera se puede realizar una producción audiovisual que corresponda a todos los estudios que han realizado los estudiosos como Valerio Fuenzalida, Giovanni Sartori, entre otros.

Antes de indagar en el mundo de los programas infantiles, la televisión y el aprendizaje de los niños en Ecuador, se observara el pensamiento que Fuenzalida tiene entorno a la producción Infantil.

2.1 El niño televidente

Valerio Fuenzalida, profesor e investigador de comunicación audiovisual aborda temas de importancia infantil en la producción de televisión y contenidos, aunque sus estudios se centran en Chile, estos ayudan a comprender la información de la televisión infantil en Latinoamérica e ingresar al estudio de los programas infantiles en Ecuador.

Fuenzalida, en el libro: "Expectativas educativas de las audiencias televisivas" (2005) habla sobre la manera de realizar programas de televisión para niños, y cómo estos en la actualidad están cambiando y ello implica diferentes representaciones simbólicas del niño y del adulto en *el texto*⁸. Fuenzalida habla sobre cómo iniciaron las presentaciones para niños en televisión con un modelo realizado por la institución "escuela": el profesor

⁸ El texto: Para Fuenzalida significa el desarrollo lineal que tiene un programa audiovisual.

adulto enseña al niño, quien debe aprender pasivamente de la sabiduría del adulto, esa es básicamente la forma en la cual se han manejado los programas de televisión infantil, en especial en Ecuador, como se va a ver más adelante.

Los programas televisivos con este esquema escolar, el conductor-adulto es representado como *el profesor* el cual enseña conceptos y brinda información a la audiencia infantil. (Fuenzalida, 2005).

Los programas que más disfrutan actualmente los niños y los adolescentes según los estudios de Fuenzalida, son aquéllos que salen del esquema, *el profesor*, en práctica hace algún tiempo. Los nuevos programas representan, simbólicamente, a niños en un rol activo y protagónico en donde desarrollan la iniciativa creativa.

La concepción tradicional de lo que se consideraba *educativo* en un programa infantil de TV es definida por los adultos, según Fuenzalida, porque se asocia a la escuela ya que se considera educativos y de calidad a aquellos programas dirigidos a los niños para mejorar su rendimiento escolar, como la lectura, la información científica, y adquieran ciertos hábitos y valores socialmente deseables como la solidaridad, paz, valorar las diferencias, respetar la discapacidad. (Fuenzalida, 2005).

En la actualidad los programas más vistos por los niños de 4 a 7 años, son aquellos que apelan al descanso psicosomático⁹, a través del placer humorístico, el niño puede sentir afectivamente actitudes de alegría y fuerza para crecer en el mundo actual. Fuenzalida dice que los programas de TV fortalecen áreas afectivas y de comportamiento, ya que son muchas veces descuidadas en la formación de la escuela y en la familia. (Fuenzalida, 2005).

Fuenzalida en su investigación informa sobre el poder que tiene la TV recibida en el hogar, en una situación de recepción, caracterizada por el entretenimiento y el descanso, ya que puede adquirir, según su análisis, un

⁹ Es un proceso de origen psíquico que tiene influencia en lo somático, en lo corpóreo, procesos emocionales en la aparición y desarrollo de algunas enfermedades

valor formativo relacionado con valores y actitudes afectivas para enfrentar la vida. (Fuenzalida, 2002).

Otro aspecto a considerar en la nueva TV infantil propuesta por este autor es, la presencia del niño protagonista en los relatos contados por televisión, relacionados con la evolución de la educación parvularia con los ambientes y las metodologías centradas en un niño concebido como sujeto activo, es decir, que el niño sea capaz y autónomo con los diversos contenidos, guiados hacia selecciones personales. La información en el texto: "La oportunidad cultural de la industria de la TV infantil" (2011), presenta la concepción del niño como *sujeto activo* de capacidades internas y origina diversas experiencias de interactividad en el niño televidente e intenta sobrepasar las limitaciones de la actual TV. Esta nueva concepción no solo mantiene la atención del niño a la pantalla, como la propuesta que se muestra mas adelante, sino también provocar en el niño, desde la pantalla de su hogar la actividad oral y gestual del niño, revalorizando la música y la expresividad gestual y corporal. (Fuenzalida, 2002).

El aporte potencial educativo provocados por estos programas de televisión pueden cambiar la enseñanza que se da a los niños, razón por la cual, es importante conocer más sobre el mundo de la programación infantil en Latinoamérica.

2.2 Los Programas Infantiles en Latino América

Los programas infantiles, en su mayoría, utilizan una técnica cinematográfica con elementos estáticos como muñecos e historias que entretienen y enseñan a los niños. Muchas de estas técnicas usan objetos inertes para darles animación, a través del movimiento constante.

La animación por ser una ilusión óptica es la más antigua y la más popular, pero no la única, también usada con el dibujo animado en las películas, realizadas por la consecución de un número de fotogramas, que generan

movimiento en la televisión, largometrajes e Internet, Una técnica de la animación es el guion previo, llamado “Story Board”¹⁰. (Fuenzalida, 2006;23).

En la actualidad hay algunos cambios en la televisión y en las audiencias infantiles. Según Valerio Fuenzalida, en la revista latinoamericana de comunicación “Chasqui”, existe un creciente desplazamiento de la audiencia infantil latinoamericana de la televisión abierta hacia la sintonía de la televisión por cable. Varios países latinoamericanos señalan que los canales para niños, como “Cartoon Network”, “Nickelodeon”, “Discovery Kids”, “Jetix”, “Disney Channel”, ocupan los primeros lugares en la sintonía de cable; incluso en ciertas horas, en algunos días de la semana (sábado y domingo por la mañana) la sintonía de la televisión por cable de la audiencia infantil supera la sintonía de la televisión abierta. (Fuenzalida, 2006;26).

Según el INEC¹¹, hasta el 2010, en el Ecuador hay una inclusión en la televisión por cable de 17,5 % con casi 666.685 teleespectadores observando la programación.

2.3 Programas educativos

Los programas educativos son instrumentos curriculares, donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, estos permiten orientar al creador, en su práctica, con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y los contenidos a desarrollar, así como, las estrategias y los recursos a emplear con este fin.

Existen muchos programas de televisión infantil por cable que ayudan tanto al desarrollo cognitivo del niño: el proceso motriz de las habilidades y destrezas, con algunos ejemplos: “Dora la exploradora”, que enseña a los niños habilidades cognitivas, aprender hablar inglés, y a ubicarse en el espacio existente; “Barney” es, otro dibujo animado, que enseña al niño a cantar y a un mejor aprendizaje social y emocional; “Plaza Sésamo”, contribuye en el

¹⁰ *Storyboard* o guión gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

¹¹ INEC: Instituto Nacional de Estadística y Censos (Ecuador).

plano cognitivo y considera cinco niveles de procesos mentales identificables: recuerdo, comprensión, análisis, síntesis y aplicación. Por otro lado, están los programas infantiles que se pasan por la televisión ecuatoriana como “Los Simpsons”, “los Padrinos Mágicos”, “Naruto”, “Bob Esponja”, “Pingüinos de Madagascar”, entre otros. La mayor parte de estos programas contienen violencia, en especial “Naruto” y “Los Simpsons”.

El recuerdo y la comprensión son niveles básicos de un niño, “Clifford” el gran perro rojo, se pasa por cable, este enseña a desarrollar habilidades sociales, fomenta la honestidad, amistad y compañerismo, así como, el buen comportamiento y el altruismo, al contrario de los programas que se emiten en los canales privados del Ecuador, más no, en los espacios de “Educa TV”, televisión pública. (Más adelante se describe su significado).

2.4 La televisión en el aprendizaje de los niños

Actualmente la programación infantil es seductora para los niños en Ecuador, -más adelante se explica- aunque no contienen valores que aporten un desarrollo competente en los niños.

Wright Auston en su texto: “Efecto de la televisión en la educación” dice que la televisión es una ventana al mundo, que aporta a los niños a desarrollar una gran sensibilidad y conocimiento, como por ejemplo: la ecología, el mundo animal, el desarrollo de habilidades, destrezas y la formación de valores. La TV es parte integral de nuestra sociedad, y no solamente es informativa, sino que, entretiene y permite ofrecer educación, ya sea de forma directa o indirecta, en diversas áreas. (Auston. 2008;65).

Sin embargo, es necesario tener en cuenta que, el desarrollo neurológico y emocional del niño es distinto al del adulto. La maduración cerebral finaliza, alrededor, de los 18 a 20 años, según el Dr. Ricardo Bustamante de la

Universidad Mayor Nacional de San Marcos, la corteza pre frontal (CPF)¹² juega un papel crucial en funciones cerebrales superiores como la cognición, el control de la conducta, reflexión, juicio, entre otros.

En niños menores a cinco años existe una capacidad de fantasía, y perciben las imágenes de la televisión como real y verdadera, afectando a la personalidad y al lenguaje, motivos por los cuales, son importantes las imágenes y los contenidos que se presentan. Los niños aprenden en la televisión comportamientos inapropiados o incorrectos para su desarrollo en el aprendizaje. Muchas veces no diferencian entre la fantasía presentada en la televisión y la realidad. Además, están bajo la influencia de miles de anuncios comerciales, muchos de los cuales son de bebidas alcohólicas, golosinas (caramelos y cereales azucarados), comidas de preparación rápida y juguetes. (Sevillano,1995; 27).

2.5 El niño y la televisión en Ecuador

Durante la última década, debido a la mayor compra y distribución de aparatos televisivos, en los hogares ecuatorianos, el consumo de los programas ha aumentado.

Los porcentajes que se van a presentar más adelante son tabulaciones presentadas por el Instituto Nacional de Estadística y Censos de Ecuador (2003).

Según el INEC, a primera hora de la mañana en días laborables, muchos niños consumen espacios televisivos antes de ir al colegio. Entre las siete y las nueve y media de la mañana, alrededor del 90% de la audiencia está conformada por niños. Casi, todas las cadenas de televisión presentan, en esta banda, productos audiovisuales destinados a niños, a nivel de la programación internacional, pero, en Ecuador ocurre algo muy distinto. La

¹² La corteza prefrontal o córtex prefrontal es la parte anterior de los lóbulos frontales del cerebro, y se ubica frente a las áreas motora y pre motora.

programación, en este horario, no corresponde a los niños que están viendo la televisión, más adelante se observaran los cuadros de programación.

A mediodía, en días de trabajo, en Ecuador, se mantiene el hábito de comer en casa y este espacio es aprovechado, por los dueños de los canales para ubicar entre la una de la tarde y las tres de la tarde. El 87% de los niños visualizan algún programa de la televisión. En cuanto a las tardes, en un día laboral, los programas infantiles se ubican entre las cinco de la tarde hasta las ocho de la noche.

Es importante tener en cuenta que en los fines de semana, por ser días de descanso laboral, todo cambia, los niños miran televisión y la presencia del público infantil es dominante, en especial, en los horarios entre las nueve y las doce del mediodía, el 98,6% ven la televisión.

En la actualidad, los niños prefieren programas infantiles con más acción y violencia, mezclado con la actuación espontanea de los personajes. Los niños muestran interés por los programas infantiles que incluyen escenas de acción y violencia, relegando a segundo término los educativos. La televisión moldea la mente de estos niños.

Según Sartori, la sociedad, en cuanto al consumo del medio televisivo, ocupa un lugar importante en la vida del ser humano y, sobre todo de los infantes; de hecho, este medio se ha ido mimetizado tanto en la cotidianidad de las personas que han llegado a estar en el día a día, y ha conseguido, gracias a sus tácticas de persuasión, de contenidos, moldear la mente de los individuos.

En Ecuador, el contexto en donde se desarrolla la mayor interacción, entre el niño y el televisor, es familiar, es decir, el niño es apoyado por su familia para observar la televisión, el niño pasa muchas horas frente al televisor y este factor se debe a que los padres o familiares que viven con el infante, no se percatan, que la televisión es un medio que fácilmente crea adicción en el niño y direcciona su comportamiento.

El español, Luis Pelardo, en su tesis: "El mensaje televisivo infantil" dice que son muchos los niños que, tras regresar de la escuela al hogar o de sus actividades, lo primero que hacen es prender el televisor y pasan un buen número de horas frente a este artefacto. Pelardo concluye que los niños con autorización de sus padres miran el televisor hasta altas horas de la noche, observan programas televisivos que son inadecuados para un niño de corta edad. (Pelardo, 2003;91).

En el Ecuador la televisión, en torno a la infancia, se la usa para cumplir variadas funciones: la compañía, el premio y el entretenimiento. Se crea la hipótesis de que la televisión sustituye al diálogo entre padres e hijos, ya que la televisión es considerada compañera y motivadora, posee un papel fundamental en el núcleo familiar, condicionando de este modo, el comportamiento y la interacción entre padres, hijos y/o sus familiares.

La televisión posee un grado de persuasión tan importante y significativa que los niños, no tienen nada que hacer, se hallan sentados frente al televisor, inmobilizados, recibiendo una variedad de mensajes.

2.6 Influencia del medio televisivo en el niño de 6 a 8 años

La influencia que ha tenido la televisión en los niños con los contenidos que receptan, trasciende mas allá del momento en que el niño está frente al televisor, por la construcción de asociaciones y de significados. A partir de los mensajes, la cotidianidad del niño se extiende a otras situaciones. El niño es un receptor y se desenvuelve en situaciones que intervienen otros individuos, como los amigos, la familia y personas extrañas, con quienes intercambia, produce y reproduce significaciones de distinto tipo.

La audiencia infantil, está frente al televisor de manera activa, es decir, se mueve, o conversa con su entorno. Mientras el niño mira el televisor, simultáneamente, varias acciones demandan su atención, así como los procesos de comunicación que intervienen.

Por ser un receptor activo, el niño capta la mayor parte de los programas que observa, tanto los infantiles como la de los adultos. De la televisión, el niño aprende información, conceptos, actitudes, conductas, valores, y muchas veces asimila más aquello que se le quiere enseñar o saber a su edad.

La televisión se ha convertido en el lenguaje cotidiano de muchas familias, contribuye, directamente a crear o construir realidades que el niño debe desarrollar con el tiempo, de acuerdo a su entorno social.

Con la intromisión de la televisión en el niño, la realidad creada por él, es el resultado de la interacción constante con la TV. Bartolomé Crespo, en su texto, "Enseñanza Aprendizaje con medios de comunicación y nuevas tecnologías" dice, los niños aprenden la realidad televisiva de distinta manera que los adultos, por estar de acuerdo a su estado de evolución cognitiva.

El infante tiene un desarrollo diferente, la información o contenidos de los programas que ven es más rápida, y por otro lado, la actividad de la audiencia hacia los productos audiovisuales se lleva a cabo de diferentes maneras y los procesos son distintos, por la intervención de la comprensión, la selección, la valoración, el almacenamiento, la integración y la apropiación de lo que el niño observa.

En Ecuador, las familias se reúnen en torno a la televisión, durante las horas de ocio, pero esa unión, es solo física, ya que el simple hecho de estar frente al televisor solo como un contacto físico, disminuye, y en algunos casos, anula la comunicación entre sus miembros.

En la actualidad el abuso y el incremento del fenómeno de la televisión, crea una dependencia, por parte de los niños a los programas que influyen en su percepción sobre la realidad. Crespo destaca lo importante de la televisión en la vida de un niño, ya que funciona como mediadora de la realidad y de la ilusión, también señala, que la televisión, es considerada como el medio de mayor incidencia, dentro del proceso de socialización, es por esto, que para la realización de un programa es fundamental tener en cuenta la capacidad de persuasión ante la audiencia. Así es como los niños aprenden de la

televisión, suministran información, presentan modelos de conducta, transmiten formas de ser, ofrecen valores e ideales, promueven gustos, modas y costumbres entre otras variedades.

2.7 Descripción de Programas Educativos Infantiles Ecuatorianos

Luego de un estudio sobre la programación infantil en los canales ecuatorianos, con los gráficos, se llega a la conclusión, de que el único espacio para la emisión de programas infantiles, producidos en Ecuador es, “Educa TV”. En esta investigación se utiliza la herramienta de observación participante en donde con niños de 6 y 7 años. Por una semana junto con ellos se mira la programación infantil ecuatoriana propuesta por los tres canales más importantes del país (Ver anexo 5.1), Ecuavisa, RTS, y Teleamazonas.

Aquí se observa que el espacio en donde se pasan esas producciones son efectivamente por Educa TV. Existen muchas cuestiones de esta investigación que se reflejan al momento de ver la televisión con la audiencia. En primer lugar, la información propuesta por Fuenzalida se evidencia en ellos, los programas de Educa Tv (Ver anexo 4) no poseen interactividad o lo que presenta la forma de educación de: *el profesor* (Ver anexo 5.3.5), son desechados. Los niños cambian de canal, al principio de los programas se nota que empiezan a distraerse y el resultado es cambio de canal.

Una de las principales cuestiones que sale a la luz con esta investigación, es el gran impacto que tiene la televisión a cable, porque en esa plataforma se encuentran programas que apelan a la interactividad y muchos de ellos son educativos, con un porcentaje muy bajo (Ver anexo 5.3.3).

De esta manera se llega a la conclusión de que los niños buscan interactividad visual, de acuerdo a las propuestas de los teóricos. Los niños desean una televisión así, por los procesos culturales dados en la modernidad, y como productor audiovisual es necesario usar este método y

llegar a ellos a que se interesen, dejando de lado la técnica *el profesor*, mas no de fomentar la educación.

- **2.7.1 Educa TV**

Educa TV es un proyecto de TeleEducación que gestiona la producción y difusión de programación educativa infantil, es un proyecto del Ministerio de Educación, mediante el acuerdo ministerial Nro. 0233-13, 24 de julio 2013.

Este proyecto nace como un movimiento que busca proveer, al sistema de educación, contenidos audiovisuales que correspondan al buen desarrollo de los niños y los jóvenes.

Educa TV crea con el acuerdo del Art. 74. Numeral a, de la Ley Orgánica de Comunicación que dice:

“Destinar una hora diaria, no acumulable para programas oficiales de tele-educación, cultura, salubridad y derechos elaborados por los Ministerios o Secretarías con competencia en estas materias”. (Ley Orgánica de Comunicación, 2014; Art 74).

Educa TV genera experiencias educativas innovadoras con el aporte de los sectores sociales públicos, privados e internacionales: aportan a la equidad, en el acceso al conocimiento para los televidentes de los medios de comunicación, independientemente de su lugar de residencia o condición social.

2.8. Monitoreo de Medios

2.9 Programación ecuatoriana Infantil de Educa TV

- 2.9.1 Mi voz mi Mundo:



<http://www.educa.ec/>

Productora	La Verité.
Duración	27:06 minutos.
Género	Documental educativo.
Año de producción	2013
Pedagogo responsable	Fabiola Villarreal.

El programa “Mi voz mi mundo” visita la escuela fiscal mixta, Carlos Aguilar, de Cumbayá para dar a conocer las actividades de los niños, bajo la guía de sus maestros.

Francis, estudiante de esta escuela, asume el papel de guía, para exponer cada lugar y las actividades de su plantel. Presenta entrevistas a varios de los estudiantes, así, tienen la oportunidad de mostrar su pensamiento y su forma de actuar.

En el segmento “Mi día” exhiben un día completo en la vida de uno de los estudiantes para conocer su entorno estudiantil y familiar.

2.9.1.1 Temas a tratar

- La parroquia de Cumbayá.
- La escuela fiscal mixta Carlos Aguilar.
- Actividades artísticas y culturales de la escuela.
- Si yo fuera Presidente.
- Un día en la vida de un niño de la escuela.
- La mejor travesura.
- Actividades deportivas.
- Concurso de talentos.
- Solidaridad con los niños discapacitados.
- Juegos preferidos.
- Oficios.
- Las mascotas.
- Reciclaje.

- 2.9.2 Érase una vez



<http://www.educa.ec/>

Productora	ECTV
Duración	25 minutos.
Género	Ficción educativa con animación.
Año de producción	2013
Pedagogo responsable	Alicia Velasco.

Valentina y el Tío Leo conversan acerca de los sueños y la sabiduría que cuentan los libros. Él contesta las preguntas de Valentina y comenta la construcción de la máquina, “Bradbury”, permite a que los cuentos se narren con amor y se conviertan en libros ilustrados.

La escritora, Mónica Varea, narra el cuento, ¿Hay alguien ahí? de María Fernanda Heredia. Relata sobre un nuevo visitante que llega a la Luna. Ella tiene miedo de los astronautas, pero “Pepe” es muy amable y se gana el afecto de Clara. La Luna decide ayudarlo a volver a la Tierra. Los dos son felices de ser amigos.

2.9.2.1 Temas a tratar

La sabiduría de los libros.□

Los sueños.□

Las preguntas: Julio Verne y la imaginación.□

Las palabras: astronauta, interplanetario.

¿Hay alguien ahí? Cuento de María Fernanda Heredia.

- 2.9.3 Veo Veo



<http://www.educa.ec/>

Productora	Zonacuario / GCW producciones
Duración	25 minutos.
Género	Animación Educativa.
Año de producción	2013
Pedagogo responsable	Salomé Palacios - Fabiola Villarreal.

En el Centro Infantil, Manuela Cañizares del Buen Vivir, un grupo de

Las maestras parvularias realizan una serie de actividades con los niños, y desarrollan la ubicación espacial, nociones de distancia, tiempo y medida.

2.9.3.1 Temas a tratar:

- Vamos a bañarnos.
- La hora de descansar.
- Ubicación espacial: izquierda, derecha, adelante, atrás, arriba, abajo, adentro, afuera.
- Nociones de distancia, tiempo y medida.
- Sueños y colores de mi país.
- A dibujar.
- El sol.
- La noche.
- Los colores primarios: amarillo, rojo, azul.
- Los colores secundarios: verde, naranja, violeta.
- Los animales.

- 2.9.4 Jack y Limón



<http://www.educa.ec/>

Productora	La oreja del pez.
Duración	22:02 minutos.
Género	Video didáctico.
Año de producción	2013
Pedagogo responsable	Leonardo Córdova.

El video empieza con Jack instalando a su robot para que funcione. Ajusta tornillos y piezas del robot. Aclara que, en el robot, se ha instalado una enciclopedia que ayuda a explicar el significado de términos y conocimientos de distintas áreas.

Jack realiza ajustes para que su robot, Limón, explique cómo funcionan los robots en la actualidad; además, expone la biografía de Bartolomé, hermano menor de Cristóbal Colón.

Jack presenta a Limón a su amigo Simón, quien por curiosidad pregunta sobre el robot. Limón explica la historia, la creación, los avances y el futuro de los robots.

2.9.4.1 Temas a tratar

- Significado y origen de los nombres: Jack, Leopoldo y Limón.
- Significado de la palabra amo, relacionándola con la esclavitud.
- Significado de la palabra: habla.
- Comportamiento de un robot en la actualidad.
- Significado de la palabra: amigo.
- Breve biografía de Bartolomé y Cristóbal Colón.
- Evolución y futuro de la robótica.
- Significado de la palabra: soledad.
- Avances de la robótica.
- El futuro de los robots.

Como se pudo observar, los programas existentes realizados en Ecuador sacados al aire en los tres principales canales de televisión del país, se emiten por Educa TV, a pesar de ser un buen inicio en la programación infantil educativa en el país, la producción es muy escasa. Ecuador se está encaminando a cada vez más realizar programas con mejor contenido, las producciones que se encuentran en EDUCA TV, fueron creadas hace 4 años, antes de eso, los programas para niños eran proporcionados por las cadenas de televisión por cable.

La mayor parte de los autores estudiados confirman la importancia de la televisión en los niños, ya que la televisión puede llegar a utilizar el tiempo de "descanso" como un momento educativo, sin que el niño deje de disfrutar su "tiempo libre".

En lo programas descritos con anterioridad, se observa la técnica *el profesor*, renombrada por Fuenzalida, técnica criticada por la evolución visual que se

da y sigue cambiando.

El afán de esta investigación es guiarse por las recomendaciones de los estudiosos para utilizar las nuevas herramientas como son la interactividad y la creatividad e introducir al niño en el mundo de la enseñanza, para ello es esencial profundizar en la narrativa y el contexto latinoamericano de la percepción de la imagen, de acuerdo a la visión que posee este pueblo, y crear un producto educativo que funcione.

CAPÍTULO III

Aplicación Práctica

Para la realización del programa infantil enfocado en una visión latinoamericana, en este capítulo, se expone el por qué y el cómo los latinoamericanos miran el mundo.

3.1 La Narrativa del Discurso

En la narrativa audiovisual, es necesario saber una serie de palabras y frases que son empleadas para manifestar lo que se piensa o se siente, así como, la utilización del discurso en el programa infantil. El discurso puede ser tanto escrito como oral. En este proyecto la producción tiene dos opciones.

En la producción audiovisual, el discurso se define como una serie de palabras y frases que poseen coherencia lógica y gramatical para lograr un objetivo, en esta investigación, es la producción de un programa piloto para niños. (Pérez,1994;229).

“Un discurso lingüístico textual tiene la necesidad de emplear, como comportamiento fundamental, el sistema de lengua en el que se manifieste. Y,

en cuanto al contenido del discurso textual, al lado de los valores sémicos, surge el valor del contenido sintáctico, en estrecha relación con las coordenadas de la experiencia humana". (Pérez, 1994:233).

El discurso es un mensaje oral, dirigido a un público, puede ser representado por imágenes sonorizadas, su principal función es comunicar o exponer con el objetivo principal de persuadir.

El discurso se ha desarrollado con el tiempo, es un acto de habla, importante mencionar los tres elementos de un acto de habla: locutivo, es decir, un dicho o texto con sentido o con una referencia; en cambio, ilocutivo, se refiere a la recopilación de varios sentidos, y el último, perlocutivo, es decir, los efectos en pensamientos, creencias, sentimientos o acciones del oyente. (Pérez,1994;235).

Estos actos se usan en la creación del guión: el locutivo, donde el personaje principal habla sobre historia; el ilocutivo, con el uso de las palabras damos a entender diferentes significados, en beneficio del desarrollo de los niños; y el perlocutivo, cuando direccionamos al niño con lo que dice el personaje, para obtener un resultado positivo.

"La enunciación supone la conversión individual de la lengua en enunciado discursivo y se refiere a la operación del proceso de la producción lingüística". (Lamiquiz,1994;235).

En su análisis considera tres aspectos fundamentales:

- a) El acto mismo de la enunciación que cubre el área de la semántica cognitiva, de la argumentación del lenguaje y de otras orientaciones que se ocupan del acto enunciativo.
- b) Las situaciones en las que se realiza dicho acto, es decir el entorno contextual, campo que conduce a la sociolingüística y a la pragmática de la enunciación.
- c) Los instrumentos de su cumplimiento, localizados en el enunciado resultativo, donde la lengua se forma y se configura. (Lamiquiz,1994;235).

El discurso es el razonamiento extenso, dirigido por una persona a otra u otras, es la exposición oral con el fin de persuadir, se basa en tres aspectos: tema o contenido, orador, y auditorio.

Para la realización del programa es fundamental y de gran importancia la definición del tema y del contenido, por ser un programa dinámico, no se utiliza locutor omnisciente.

3.2 Los Sonidos

McLuhan dice que el sonido es casi el 50% del resultado del producto final, y con ello está el grado de influencia en el niño.

En la actualidad, la sociedad se encuentra inmersa en los medios de comunicación, estos se asemejan a las sociedades tribales, según, McLuhan, autor de “El medio es el masaje”. Todos hablan de una aldea global para fraccionar, dividir y controlar la percepción. La aldea global propuesta por McLuhan ayuda a que el producto realizado, corresponda a la globalidad cultural que posee el Ecuador, más adelante, Deborah Poole menciona esa percepción en el mundo latinoamericano andino.

Como dice McLuhan, los medios alteran, modifican y masajean nuestra vida, de ahí el título de su libro. El sonido en un producto audiovisual es casi el 50% del producto final, es un fenómeno que involucra la propagación, en forma de ondas elásticas ya sean audibles o no, a través de un fluido u otro medio elástico, generando el movimiento vibratorio de un cuerpo. (Palacios, 1982; 215).

En música, el sonido es una onda sonora de las zonas utilizadas en la producción audiovisual. El sonido audible consiste en ondas sonoras que producen balances en la presión de las ondas producidas y convertidas a ondas mecánicas en el oído humano y percibidas por el cerebro. Lo importante del sonido es utilizarlo en la producción audiovisual, porque evoca la emotividad. (Palacios, 1982;215).

Este apartado audible pretende reflejar la conexión de los fenómenos sonoros con el entorno en que normalmente se desenvuelven los niños.

(Palacios, 1982;216).

El sonido es un fenómeno vibratorio transmitido en forma de ondas. Para que se genere un sonido, es necesario que vibre alguna fuente. Las vibraciones pueden ser transmitidas a través de diversos medios elásticos: el aire y el agua. La fonética acústica concentra su interés, especialmente, en los sonidos del habla: cómo se generan, cómo se perciben, y cómo se pueden describir gráfica y/o cuantitativamente. (Palacios, 1982;217).

Para este proyecto de producción audiovisual es importante demostrar la capacidad del sonido para persuadir a las personas, el sonido evoca sensaciones y sentimientos y ese es el objetivo del productor audiovisual.

3.3 El Mundo Andino de las Imágenes

La investigación realizada en el capítulo uno observa la influencia de la visión de los latinoamericanos en torno a la presencia de la imagen.

Deborah Poole en su libro, "Visión, Raza y Modernidad" cuenta cómo ha sido la economía visual del mundo andino en las imágenes y analiza las fotografías tomadas en el Cusco, a familias de distintas clases sociales. En las fotografías, Poole descubre las formas de la imagen visual en el mundo Latinoamericano Andino.

Cuando habla de imágenes se refiere a las fotografías como espejos de la sociedad, ya que esconden muchos símbolos y significantes, evocan la fascinación por el sentimiento, por la gente que aparece en ellas, también la fotografía despierta preguntas, entorno a la técnica, el formato, la posición de los objetos y sus significados. Por ser tan cercanas, las fotografías han construido convenciones formales, en torno a la "Familia", la esfera más importante en el desarrollo colectivo. Con este estudio se pueden formular conceptos respecto al programa infantil, así como, el entorno en el que se desenvuelven los personajes, enfatizando la relación de familia.

La cultura fotográfica familiar nace y entrelaza y a la vez diferencia, la función

de la familia y su relación con la sociedad, sus valores estéticos, sus demandas en las equivalencias de raza e imaginarios visuales.

Las complejas negociaciones dadas en el siglo XX, en torno a la modernidad, la raza, la estética y el género se ven representadas en las fotografías. Familias retratadas para demostrar su posición social, se preocupan mucho por su "status"¹³. Las familias cusqueñas de principios de siglo XIX, escogen a su fotógrafo, éste debe tener criterio, estilo y lo más importante fama. (Poole, 1997; 245). La elección del fotógrafo, de esta manera, constituye una decisión consciente de afiliarse a la "clase" de gente, que va al estudio del renombrado fotógrafo.

Se realiza un cambio económico y simbólico por estas imágenes, la cercanía étnica mixta y a un paso de experimentar veloces cambios; las familias establecen su identidad y su *status*, a través del acto público de ser fotografiadas. De esta manera, la circulación visual sirve para difundir y colocar los cimientos de los estándares de la identidad burguesa.

La fotografía de familia proporciona un espacio provocador para explotar sus identidades e ideales, que responden a identidades sociales colectivas. Crean división de razas en los retratos de familias andinas, de acuerdo a sus posturas, ubicación y proporción.

Esos ideales de familia y género de la clase alta, como en la actualidad, son remedados, transformados y reinterpretados en la medida en que la escala social va "bajando".

"Los retratos de las clases medias aún en ascenso o emergentes revelan estas fuerzas centrífugas al interior de la familia extensa a través de un conjunto de señales. (Poole Daborah, 1997 ;252).

La posición social ascendente de la familia está enmarcada, en un extremo, por las identidades profesionales de la época y se la muestra con

¹³ Estatus: escribe la posición social que un individuo ocupa dentro de una sociedad o en un grupo social de personas y se identifica por los estatus opuestos a un cargo.

el blanqueamiento de la piel, sin embargo, la cuestión de la raza va mucho más allá de los trucos cosméticos de blanqueamiento, en estos retratos, la raza se expresa, a través de un lenguaje de negación, pues cada familia ha compuesto su imagen colectiva, con su propia exclusión respecto a su mundo.

Los retratos de las familias andinas logran sugerir, a través de la fotografía, la formalización y codificación del lenguaje, en la pose y en sus formas de representaciones hacia si mismas, sus discursos raciales y visuales. (Poole Daborah, 1997 ;254).

Para evitar tener esta discriminación racial, en los contenidos del programa piloto a presentar, se utiliza un discurso con inclusión a las razas existentes en Ecuador y a sus contenidos.

3.4 La Familia Televisiva

Carlos Monsiváis en su libro, "Aires de familia", hace un recorrido por la sociedad Latinoamericana, en torno a sus valores de familia, influenciados por la televisión.

En Latinoamérica, la tecnología deslumbra a la audiencia, y la televisión fundamenta la imitación a la sociedad norteamericana. Desde ese asombro se genera una nueva especie de televidente. Son comunes los grandes prejuicios conservadores emitidos en las series de televisión en las pantallas familiares, están: la escenografía que articula una experiencia religiosa y política, los esquemas moralizantes más rígidos son expresados en las imágenes, identifican la diversión y el confort que la sociedad debe tener. Estas fantasías de consumo reelaboran las jerarquías del "gusto", según el autor, determinan los modos de vida popular.

La televisión Latinoamericana con matiz estadounidense, despoja el uso del tiempo libre, globaliza al televidente e insiste, en la correspondencia de su país con lo internacional y de esta forma se destruye el aislamiento

cultural. La televisión produce la tiranización del uso del tiempo, ya que todo lo que se muestra responde a las exigencias de la globalización. La televisión se encuentra en torno al ámbito, en donde la sociedad de consumo se mezcla con la sociedad tradicional. (Monsiváis, 1997;212).

Las familias se reúnen entorno a la televisión. El televisor es el gran interlocutor a quien se cede el centro del diálogo familiar. Antes de la televisión está la radio, que en 1930, empieza en América Latina con las estaciones imitando y asimilando las fórmulas norteamericanas a un ritmo melódico americanizado. La radio entre 1930 y 1950 transforma las relaciones de familia y da paso a las posiciones usuales del aislamiento.

Como la audiencia infantil ecuatoriana está acostumbrada a observar los programas con matices estadounidenses, es decir, en su espectacularidad, buscan contenidos de enseñanza, es decir, que sean entretenidos, a la vista de los niños y que enseñen.

La radio fija las condiciones de la democratización de la cultura que en Latinoamérica es minoritaria y con frecuencia muy marginal; en los años setenta con una nueva identidad social, en los valores de consumo, el concepto de familia norteamericana está implícito, y no se acepta que la dividan con programas que atentan contra su unidad básica, la pantalla casera admite un solo nivel educativo y una protección de la moral tradicional. (Monsiváis,1997; 218).

“Mucho más allá que la penetración cultural, del imperialismo norteamericano (un término que bosqueja la virginidad espiritual de una América Latina sumergida en sus valores ancestrales, vestal de las tradiciones que por sí solas expulsan al enemigo) es la implantación triunfal de las nociones del entretenimiento, lo que da la medida del poderío de la americanización”. (Monsiváis, 1997. 221).

El público Latinoamericano se ilusiona con un “tiempo libre”, a la manera de los norteamericanos. Desde los años sesenta, las transnacionales televisivas, con las telenovelas, se encargan de manejar a las sociedades,

y a las instituciones del gusto y el consumo igual al de Norteamérica se convierte el consumo de Latino América. Monsiváis habla de una genuina internalización cultural y una imitación barata para tener el “ingreso” al primer mundo.

En cuanto al público infantil, Walt Disney con sus series animadas, fabrica una hipnotización que pasa a la televisión del nuevo inquisidor, allí crean los senderos de la americanización, así la imagen del “latino” elaborada en Norteamérica se expande de modo difuso y muchas de estas imitaciones casi son convincentes.

La nueva industrialización no contenta con que la gente consuma, ahora ve en el consumo la única forma ideológica concebible, y se crea una ilusión de pertenencia social en las nuevas generaciones. (Monsiváis,1997; 223). Por ser la “imagen del latino” degradada, es importante para el programa, realizar segmentos que aporten en el cambio del concepto que los norteamericanos tienen sobre lo latino.

Hasta la consolidación del proceso televisivo, los niños y los adolescentes manejan un repertorio fijo de admiraciones hacia los héroes de las novelas o las películas de aventuras, sus ídolos deportivos, las estrellas de cine, son referentes para su comportamiento en su crecimiento. Sabiendo esto, se crea un personaje principal que es un antihéroe¹⁴, quien con sus aventuras cotidianas enseña a los niños a tener un buen desarrollo.

3.5 Las Mediaesferas

Según Régis Debray, en su libro, “Introducción a la mediología” comenta cómo las sociedades han pasado por procesos evolutivos, de lo privado a lo público. Dice, el “medio” no existe por si solo, existe por la creación de realidades de distinta naturaleza, un “medio” puede superponer un

¹⁴ Antihéroe: hace referencia a un personaje de ficción que tiene algunas características que son antiéticas comparadas con las del héroe tradicional.

procedimiento general de simbolización o un soporte físico de inscripción y almacenaje. También, un “medio”, supone un dispositivo de difusión con el modo de circulación correspondiente (manuscrito, impreso, numérico).

Cada persona pertenece a su “mediaesfera”, es decir, a los diferentes círculos sociales en los que se desenvuelve, pero estos círculos no son transversales en las sociedades humanas, ya que, los países desarrollan y manejan momentos distintos de evolución y de técnica.

La “mediaesfera” no se crea en la actualidad, siempre han existido los “medios” y la información ha sido circulante. Depende mucho del contexto, y se subdividen en:

Logoesfera que empieza con la creación de la escritura, en donde, la palabra es el principal medio de comunicación y transmisión.

Grafoesfera, nace con la aparición de la imprenta y sus representaciones simbólicas en los libros.

Videoesfera, en donde el medio de la imagen y el sonido es el dominante. (Debray, 2000; 67).

A continuación es importante conocer, que una medioesfera se basa en el progreso de las culturas, como lo menciona el autor.

Una medioesfera no es ni más ni menos totalitaria que una bioesfera dentro del reino de los seres vivos. Puede albergar multitud de ecosistemas o de micro medios culturales. (Debray Régis,2000;69).

Debray explica que, en los años cincuenta, la corporación editorial y profesional considera a la televisión como un simple altavoz visual, con el paso del tiempo, es mucho más, ya que con la difusión de la propaganda, de la política y su influencia en la población, la TV es capaz de crear un espacio totalmente individual que se expresa a nivel colectivo.

El logo, el grafo y el vídeo son esferas que van de acuerdo con el desarrollo social, y el ser humano evoluciona a la par. Si se considera esto, los niños, están manejando conceptos de las esferas actuales, que son las de video, sonido y tecnología. El entendimiento que ellos poseen hacia el mundo, nace desde la esfera audiovisual, en la cual se desenvuelven. Por esta razón, el infante utiliza la ciencia y la tecnología como sus aliados para conseguir sus objetivos.

3.6 El Video Niño

Para la realización del programa y su dinámica se toma como base el pensamiento de Sartori, que muestra la importancia e influencia de la imagen en la niñez.

¿Por qué la sociedad infantil desea informarse viendo TV? Este es un cuestionamiento que se hace Sartori, y explica, que la televisión ha sido trasladada del contexto de la palabra (impresa o radiotransmitida) al contexto de la imagen. La palabra es un símbolo que envuelve su significado, la entendemos si conocemos la lengua, pero, la imagen es representación visual: la imagen se ve y es suficiente y para verla es necesario tener el sentido de la vista.

La imagen es utilizada en la televisión por ser el medio masivo más expandido. La televisión no es un anexo, es sobre todo una sustitución que modifica sustancialmente la relación entre entender y ver. En tiempos pasados los acontecimientos se muestran por el medio impreso, en la actualidad, se lo muestra en el relato o en el discurso. (Sartori,1997;37).

La televisión produce una permutación, o más bien dicho, una metamorfosis, que genera un nuevo tipo de ser humano. La televisión funciona como un proceso de formación del adolescente, se puede decir que los contenidos presentados en el programa sean enfocados al desarrollo en torno al “Buen vivir”¹⁵.

¹⁵ El buen vivir: es la satisfacción plena de las necesidades básicas de toda la población.

Sartori, asegura que la primera escuela del niño es la televisión, desde los tres años de edad, la observa, sin antes aprender a leer o escribir. No hay que olvidar que el niño es un “animal simbólico”¹⁶ y siempre está recibiendo su impronta educacional en imágenes y, además, por su corta edad, su cuerpo absorbe todo lo que puede y principalmente lo que ve, y uno de los factores más interesante, es que la información recibida no tiene discriminación, es decir, todo es ingerido.

Un niño que nace con la imagen, se reduce a un hombre que no lee.

Al principio fue la palabra; así dice el Evangelio de Juan. Hoy se tendría que decir que: al principio fue la imagen. Y con la imagen se destrona la palabra se asedia a una cultura juvenil descrita perfectamente por Alberoni. (Sartori,1997;37).

El video niño es aquel que ha crecido ante un televisor, y ese niño se va a convertir un día en adulto, un adulto que no responde a estímulos de lectura o cultura escrita, solo es fiel a estímulos audiovisuales. Al ser un niño que crece ante el televisor, es necesario que los contenidos del programa sean para desarrollar buenos y nuevos conceptos, en torno a “vivir junto a otro”.

Sartori muestra un niño recibiendo la información de manera directa y didáctica, por esa razón para este proyecto se escoge la técnica del “teatro negro”, que en Ecuador no ha sido explotado a nivel de Televisión.

3.7 Teatro negro

La técnica para presentar el programa infantil es la del “teatro negro”, es una propuesta importante e interesante, ya que permite hacer “puestas en escena” con bajos costos, obtiene el ilusionismo y la espectacularidad que se busca para el entretenimiento al niño. Por ser esta técnica realizada a mano, en su totalidad, se destaca el trabajo artístico de los ecuatorianos.

¹⁶ Animal simbólico: un ser parlante, un ser que habla; alguien que posee un lenguaje y que por tanto debe tener semejantes.

La información que se presenta a continuación es proporcionada, por las investigaciones de Hoidekr Theodor del teatro de Praga.

El “teatro negro” es un tipo de representación escénica, que se caracteriza por un escenario en negro a oscuras, con una iluminación estratégica que crea un fantástico juego de luces y sombras. El lugar donde se desarrolla esta técnica es Praga, capital de la República Checa.

La técnica empleada viene de otros tipos de representación teatral, se utilizan cortinas negras, un escenario de color oscuro, linternas negras y trajes fosforescentes. Esta técnica de la caja negra es desarrollada, por Georges Méliès, y Konstantín Stanislavsky. La danza, las representaciones mímicas y las acrobacias tienen gran importancia en el teatro negro. (Hoidekr, Theodor s/f).

El teatro negro tiene sus raíces en la lejana China, aunque no existen especificaciones precisas, debido a su antigüedad. Los artistas chinos usan la luz de las velas con la proyección de la silueta de muñecos de grandes piezas. A finales del siglo XVI, la silueta de proyección técnica ingresa en Japón.

En 1885, se usa el ilusionismo en la India y en Egipto. Aparece en Europa en los primeros días del cine, cuando esta tecnología se encuentra aún en su infancia y artistas del teatro negro lo usan en el cine, como Georges Méliès. Teatro Negro, tal como se lo conoce hoy, se establece en 1950, con el francés vanguardista, titiritero, George Lafaille, llamado padre del teatro negro.

Es de importancia saber el desarrollo del uso de luz ultravioleta y el espectro de color, ligados a la época de los hippies, los años 60 y 70, cuando estallan los colores vivos y fuertes, buscado “libertad” y “expresión de los estados”. Aparece un nuevo distintivo de teatro, el uso del color y la oscuridad. En la actualidad y en el siglo XX, una serie de nuevas tecnologías se usan para combinar su forma y ofrecen otros medios de expresión artísticos.

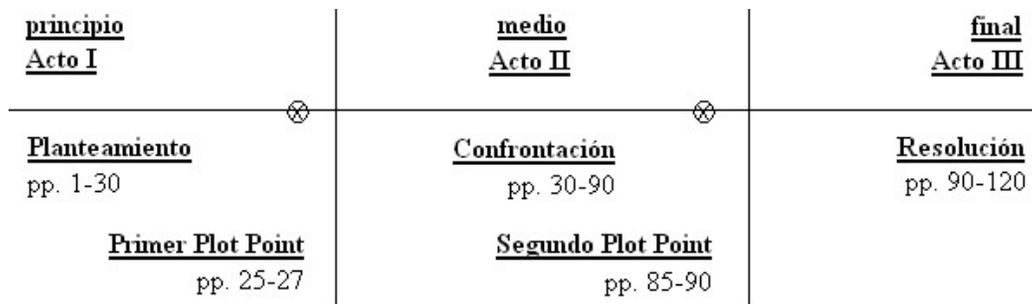
3.8 Guión, Creatividad y Personaje

Para la realización del guión, se ha tomado como referencia a Field Syd y su libro: “El Manual del Guionista”, dice que, escribir un guión es un proceso, en el cual existe un periodo de desarrollo orgánico que cambia y avanza de acuerdo a la percepción del creador. Syd confirma que este oficio se eleva a la categoría de arte. Y hace referencia a que el “autor de la obra” pasa por varias etapas para llegar a dar cuerpo a la idea, esto es un proceso creativo. El guion se define como una historia contada en imágenes, por medio de diálogos y descripciones, la historia sigue una estructura dramática para la creación de “la idea”, un referente de la historia y su dramatización. Más adelante se muestra el desarrollo de la idea en la propuesta de entretenimiento infantil. (Syd, 2000;8).

Syd pone énfasis, en la creación del guion, con la utilización del lugar en donde se va a desenvolver el personaje, es decir, una locación, tomando en cuenta la trama, luego de una investigación previa. Con todos esos aspectos, ya se puede pensar en el tema y la estructura, que envuelven a un personaje en una acción.

Con el tema, la historia se escribe sobre el amor, su acción, su aventura, entre otros momentos. Se describe al protagonista, su participación en la historia. La buena estructura, según Syd, tiene que relacionarse entre todos sus componentes, desde la acción, los personajes, la trama, los episodios y los acontecimientos, contados en imágenes visuales

Para el diálogo y la descripción, los personajes comunican al espectador determinados hechos, así como, la información que ayuda a que la historia se desenvuelva, para lograrlo es necesario tener un “paradigma”, es decir, un esquema conceptual que divida en etapas la historia. (Syd, 2000;9).



Syd habla mucho sobre la importancia de la creación del personaje, ya que un buen personaje resulta esencial en el éxito de un guion, sin personaje, no hay acción, y sin acción no hay conflicto ni historia.

La llamada “acción de personaje”, se refiere a lo que el/los personajes hacen y no lo que dicen, y la construcción de los personajes del guion requieren cuatro elementos: (Syd, 2000;40).

La necesidad dramática es lo que quiere lograr el personaje en el transcurso del guion/historia.

El punto de vista se refiere a cómo, el personaje, ve el mundo.

El cambio es un momento en el cual, el personaje, experimenta algo que está fuera de lo cotidiano;

La actitud es la postura del personaje, frente a los acontecimientos que se le presentan.

3.9 Desarrollo del Programa Infantil

- **3.9.1 Ficha Metodológica**

Nombre del Programa	SCUIKI
Tema	Luchar por los sueños.
Idea	El personaje principal, el Cuy, representa a un científico malo, a un antihéroe, que quiere hacer el mal a Ecuador, lucha por perjudicarlo y

	utiliza sus conocimientos de tecnología; pero no llega a su objetivo.
Objetivos	Crear sentido de pertenencia nacional en niños de 6 y 7 años.
Duración: "Teaser"	30 minutos.
Productora	DelSanto Producciones.

- **3.9.2 Descripción del programa infantil**

"Scuiki" es un programa de entretenimiento infantil hecho en Ecuador de contenidos educativos. Es un programa enfocado a mejorar la enseñanza de un niño de "familia", es decir, los contenidos que se ofrecen, sirven para que el niño sueñe, teniendo en cuenta, a los "otros" que lo rodeen: familia, amigos, conocidos y círculos sociales.

Un ejemplo de ello es aprender a no botar basura, respeto hacia los demás o a la lucha constante por perseverar y conseguir los objetivos de los niños, sea cual sea estos. La idea del programa es el desarrollo de una percepción sobre la vida positiva, enfocada a las raíces de nuestra cultura ecuatoriana, pero que posee el lenguaje audiovisual implantado por otros países, en especial, Estados Unidos, y tener acogida de la audiencia infantil, acostumbrada a ese lenguaje.

El programa trata de inculcar valores de respeto y conocimiento, así mismo tiene como base fundamental y principal, el entretenimiento. Actos de comportamiento como: "saludar", "respetar a los mayores", "respetar a la naturaleza", "aprender a cuidarse", "respetar a los otros", "aprender a no pelear sin razón", mostrados en el programa, de una forma interactiva, ya que el problema en el que recaen las producciones educativas del país, se centran en enseñar a los niños, pero se olvidan que la mayoría de los niños

ven la televisión para entretenerse, no para aprender.

El programa es atemporal, y su contexto social es en Ecuador. Los conflictos del personaje principal, representado por un “Cuy”, se fundamentan en el costumbrismo ecuatoriano, en donde existen comportamientos que afectan la buena convivencia, es decir, la persona es autónoma, con libre decisión de comportamiento en tanto no afecte a los demás.

En estos comportamientos hay muchas falencias: “falta de respeto” hacia los otros y a la naturaleza. Representar esos errores, que son visibles; pero, no tomados en cuenta, ayudan a que los niños desde pequeños entiendan su entorno de una forma proactiva. Es de conocimiento general que los ecuatorianos se catalogan como “vivos”, “oportunistas”, “descuidados”, estos epítetos deben cambiar ya que afectan simbólicamente a nuestra cultura e Identidad.

Para escoger al personaje principal se piensa en un animal popular y antropomórfico¹⁷, referente a la cultura ecuatoriana y sus animales nativos y conocidos, de acuerdo a la propuesta de los estudios, teorías e información de Sartori, Poole y Monsiváis, se considera el Cuy como animal representativo.

Cuy, una especie de roedor de la familia “Caviidae”¹⁸ originaria de la región andina de América del Sur, en Ecuador. Es un animal muy conocido, se encuentra como principal plato típico en los restaurantes del país, y es un animal que representa a la mayor parte de latino américa, está presente en países como: Perú, Bolivia, Colombia, Chile, acompañando a muchos rituales ancestrales de salud y religión.

El Cuy tiene piernas y brazos similares al ser humano, adaptables a este zoomorfismo, además, es un animal nativo de Ecuador, y se representan los costumbrismos del país.

El personaje principal, el Cuy, personifica a un científico malo y perverso, en

¹⁷ Antropomórfico: es la atribución de características y cualidades humanas a animales de otras especies, a objetos o a fenómenos naturales.

¹⁸ Caviidae: son una familia de roedores histricomorfos de variado tamaño.

la literatura se lo cataloga como un antihéroe¹⁹. Este roedor está dispuesto a ir a las últimas consecuencias, hasta destruir al Ecuador. Este personaje realiza experimentos e intenta ocasionar problemas. Un ejemplo de esto se muestra en un episodio: el Cuy, crea una máquina que bota basura, para que en la ciudad llueva basura.

Este tipo de episodios ayudan al niño a darse cuenta de no botar basura, ya que observa que, el Cuy perverso lo está haciendo y las consecuencias son negativas, ya que siempre se hace daño a nivel físico y psicológico, el resultado de su acción es la consecuencia negativa como electrocutarse, estresarse, pelearse con todos, pero siempre es negativa. A saber, el Cuy casi nunca logra culminar sus travesuras, porque tiene a su lado a un “entrometido” (personaje secundario) que interrumpe su trabajo tranquilo.

Por otro lado, está el personaje secundario, construido a partir de una lombriz de tierra, el zoomorfismo, no es tan notorio como en el Cuy. La lombriz representa a la agricultura y por otro lado, el símbolo de su elaboración es por la indiferencia que las personas poseen, ante los problemas que ocurren en la sociedad, en el hecho de no hacer nada ante problemas ambientales. El comportamiento de la lombriz, un animal sin brazos, solo “mira”, “observa”, es decir, su comportamiento en el programa es “mirar” y no hacer nada, por esta razón siempre se la cataloga como “entrometida”.

El programa se desenvuelve en dos escenarios, el primer espacio/escenario es el nido del Cuy, oscuro con paja seca, representa al vientre de una madre y simbólicamente las raíces de la identidad ecuatoriana. El segundo escenario es un laboratorio científico, en donde se encuentran las máquinas, herramientas utilizadas el Cuy. Tiene tres mesas con cables y los mapas del Ecuador, que muestran las regiones atacadas por el Cuy.

Todos los escenarios se envuelven en la herramienta ancestral del “teatro negro”: técnica que utiliza la luz como estrategia para moverse en la

¹⁹ Anti-Héroe: hace referencia a un personaje de ficción que tiene algunas características que son antitéticas comparadas con las del héroe tradicional. Un antihéroe en los libros y películas actuales generalmente realizará actos que son juzgados "heroicos", pero lo hará con métodos o intenciones no convencionales.

oscuridad, objetos inertes, con el fin de introducir a la audiencia infantil en el espacio de la acción, ubicado debajo de la tierra, en la madriguera/nido, donde viven los personajes.

Algo muy importante de mencionar es el lenguaje de corte audiovisual, que se utiliza en el programa, se sabe que los niños están influenciados por la cultura norteamericana, y acostumbrados a esa forma de representación del lenguaje: cortes rápidos y música en movimiento, que son más interactivos y dinámicos.

Como productor audiovisual es necesario tener en cuenta que pasan los años, la población en general, deja de lado las enseñanzas educativas y como estrategia ocultan o muestran la “enseñanza” de formas distintas.

Esta investigación no está de acuerdo con los métodos de manipulación de los medios audiovisuales importados de Estados Unidos, pero para introducir está propia forma de comunicar, es necesario involucrarse con el lenguaje que a los niños les gusta y están acostumbrados y comprender que utilizando el mismo lenguaje se puede contar historias ecuatorianas con animales animados a la usanza de la tecnología actual.

3.10 Referencias Visuales

- 3.10.1 Topo Gigio



<http://www.gigio.ec/>

La información de esta sección es proporcionada por el portal “Montevideo”, en su segmento: ¿Qué es la Vida?

Para la realización de la estética del programa se toma como referencia el programa de “Topo Gigio”, es uno de los programas más vistos y traducidos, a diferentes idiomas, a nivel mundial. El programa ha dejado una huella en la niñez por su capacidad narrativa, maneja ingeniosos comentarios y en varias circunstancias.

El personaje principal, interpretado por un ratón, logra envolver al niño en un mundo de respeto y diversión. Todos los elementos son hechos a mano, sin uso de la tecnología, incluso el movimiento del muñeco, así muestra el gran afán que los realizadores tienen por crear y construir cosas nuevas, la buena iluminación, el ensayo hasta lograr movimientos perfectos del muñeco, los detalles del guion demuestran que ningún producto audiovisual, es improvisado. En la actualidad la tecnología se ha desbordado y regresar a esta técnica sencilla, llama la atención y el interés de la audiencia infantil.

El protagonista, un ratón, hecho de gomaespuma y esponja, es un pequeño títere de la televisión infantil, creado por Maria Perego, en 1958. Su primera aparición televisiva es en 1959, en el programa italiano de “Canzonissima” y su voz original, interpretada por el actor Jorge Gallardo. Este personaje, en el gran trabajo de animación está su "caída de ojos", el movimiento motriz presenta, componentes que dan al programa realismo y espectacularidad. Este trabajo en los detalles, crea esa ilusión, de un “teatro negro”. Detalles que diferencian a un buen programa de otro realizado sin el cuidado respectivo.

“Topo Gigio” ha ido evolucionando con la época, posee una contraparte humana, la cual es representada por un presentador, -de carne y hueso-, por otro lado, en su programa, se cuentan historias con canciones para la educación infantil.

“Topo Gigio” tiene las características de un pacifista, cree en una religión, reza a “San Peppino”, representación de una entidad divina. Además, es

importante tomar en cuenta los discursos que maneja “Topo Gigio”, para conducir a los niños a un buen aprendizaje. Él enseña a los niños a respetarse entre sí, a amar a sus padres y querer a las institucionalidades impuestas por la sociedad, como son la escuela y el trabajo. Un ejemplo de ello son los breves estribillos, tales como:

- "A la camita..."
- "En un bosque de la China".
- "¡Lo dije yo primero, lo dije yo primero!".
- "Quiero ser como mi papá".

- **3.10.2 TOQUI**



<http://www.cubatoqui.ec/>

El nombre de este muñeco es “Toqui”, es el nombre invertido de la capital Quito, Ecuador. Creado por la cubana Ana María Salas, la cual emigra a Ecuador. “Toqui” engancha a grandes y chicos con sus viajes y la historia, a donde su amiga "la Mariposita" lo transporta.

La razón por la cual se ha tomado como referencia a Toqui, es debido a que es un producto dirigido a los ecuatorianos y realizado por una Latinoamericana, con la técnica usada en este proyecto (teatro negro), por

ser escasos los programas hechos con técnicas manuales en Ecuador, es necesario el estudio de "Toqui".

"Toqui" es un títere confeccionado con gomaespuma, tiene el pelo de su creadora. Este muñeco muestra a un personaje tierno.

Esta serie es producida en el año 1986, por los estudios del ICRT (Instituto Cubano de Radio y Televisión), dirección, Ana María Salas y la conducción de Nuria Vega. Este programa, desaparece de la pequeña pantalla

"Toqui" es transportado por su amiga "la Mariposita", a diferentes lugares de acuerdo a historias universales.

Contiene (3 historias)

- 1- Tragedia Griega.
- 2- El Rey Arturo.
- 3- El Muñeco de Madera.

Año: 1972.

Duración: 82 min aprox.

País: Cuba / Color.

Género: Títeres Animados.

Idioma: Español.

Formato: DVD / NTSC.

Dirección: Ana María Salas.

Música: Enriqueta Almanza.

Actores: Voces Elenco Artístico I.C.R.T.

- **3.10.3 Doofenshmir malvados y asociados**



<http://www.disney.ec/>

La información de esta sección es proporcionada por el portal “Disney”, en su segmento: Disney media internacional.

Para la realización, las características: internas, creencias y comportamientos del personaje principal de Scuikey “Cuy”, son tomados como referencia del personaje secundario de la serie de Disney: “Phineas y Ferb”. Este personaje, Dr. Heinz Doofenshmirtz maneja una actitud positiva ante la vida, a pesar de querer hacer daño a sus semejantes. Además, posee una característica valiosa, y es que, a pesar de auto-considerarse perverso, es amable, educado, atento y muy inteligente. Es importante ver cómo este personaje, oculta su verdadera personalidad con el entretenimiento y es totalmente interactivo.

Por otro lado, este programa maneja un “corte audiovisual”, que corresponde a la interactividad de la cultura norteamericana. La particularidad del “corte audiovisual” es llegar a la cultura tradicional ecuatoriana con el proyecto de este estudio.

El Dr. Heinz Doofenshmirtz es la representación de un villano, gracias a sus inventos es el responsable de desaparecer las creaciones de otros personajes. En la serie “Phineas y Ferb”, *Doofen* es el científico loco por los experimentos contra sus archienemigos. Su guarida esta en su casa y disfruta de los musicales.

Este personaje es importante para “la creación de un programa infantil”, porque sirve de inspiración para el protagonista principal. Es un referente, por su personalidad, a pesar de auto describirse como “malo”. Aunque los planes malvados son travesuras, estos enseñan a los niños a no hacerlas, es decir a portarse mal, insultar o faltar al respeto. *Doofen* interactúa con la audiencia, y lucha por sus objetivos, y aunque no siempre logra lo que quiere, sigue intentándolo.

3.11 Descripción personajes del programa

- 3.11.1 Personaje Principal

3.11.1.1 Cuy



Referencia hecha en Photoshop

“Cuy”, personaje principal, se auto-describe como feo, es de color café claro, 15 cm. de alto y 7 cm. de ancho, un poco gordo, tiene patas y brazos cortos y una boca pequeña. Posee unas manos pequeñas con uñas largas, tiene un CI²⁰ de 190, siempre viste una bata blanca de científico y camina erguido en sus dos patas.

La expresión de su rostro es dulce, siempre está fruncido, aunque sonría.

²⁰ CI, Coeficiente Intelectual: es una puntuación, resultado de alguno de los test estandarizados diseñados para valorar la inteligencia.

Vive en Ecuador en su laboratorio, una madriguera acogedora llena de paja y poca luz.

Cuy es excéntrico, dramático y, a pesar de ser muy inteligente (genio) actúa con torpeza. Cuando lleva a cabo un plan, generalmente se ríe como un maniático y afloran sus instintos, se coloca en cuatro patas y corre por todo el laboratorio como un cuy corriente. En ocasiones, comienza con monólogos largos y disparatados sobre “su plan”. Cuy, casi siempre, olvida detalles de sus experimentos, y de esta manera, algo falla. La mayoría de sus experimentos son esencialmente triviales²¹, ya que los hace *sinsentido*.

La obsesión de Cuy es hacer una máquina que le alargue los años de vida, pero no logra, muchas veces por el uso de los líquidos que inventa, le crece barba, cuernos y en ocasiones, también la nariz o los dedos, entre otras cosas.

Cuy se muestra siniestro y hasta sádico, disfruta mucho al ver a la gente sufrir, además, es un fan de la música: “pasillos”, “reggaetón” y “hip hop”.

3.10.1.2 Conflicto Interno

- Ser demasiado pequeño para construir artefactos que realmente afecten al país.
- Tener los brazos muy cortos.
- No logra conquistar, mediante sus experimentos y tecnología, los pueblos del Ecuador.
- Detesta su aspecto, porque la gente no toma en serio sus amenazas.
- Él sabe que tiene solo seis años para destruir a Ecuador, porque su especie vive solo hasta los seis años.
- Se vuelve loco cuando mira a la gente inoperante e indolente ante los acontecimientos que pasan en el país con la política y la delincuencia.

²¹ Trivial: Que carece de importancia, interés o novedad.

- Tiene miedo al fuego y al carbón, porque sabe que en el Ecuador, se comen a los cuyes asados.
- Está cansado, porque en su país no se haga nada por mejorar los comportamientos de los individuos y tantas son las iras, que quiere destruir a todos los ecuatorianos.
- Tiene tantos hermanos, que sus padres siempre están cuidando a los más pequeños.

3.10.1.3 Conflicto Externo

- Se desenvuelve en el siglo XXI, en Ecuador.
- Los ecuatorianos, de su alrededor, han dejado de creer y luchar para mejorar su país.
- Está refugiado en su madriguera, porque los ecuatorianos lo persiguen por varios delitos.

- **3.11.2 Personaje Secundario**

3.11.2.1 Scuiki



Scuiki es una lombriz de tierra, de color gris rojizo, es un animal familiar para aquel que tiene un jardín. Es oriundo de Europa, en la actualidad abundan en América Latina.

El cuerpo de Scuiki está formado por segmentos llamados anillos o metámeros. Estos segmentos están recubiertos de sedas, o pequeñas cerdas, usadas para remover y escarbar la tierra. Mide 17 cm. de largo y 1 cm. de ancho. Posee una expresión cálida, ojos grandes y no tiene boca.

Scuiki es un "Amienemigo" o "Eneamigo" de Cuy, es decir, a los dos, les gusta ser enemigos entre sí, pero en el fondo tienen una relación de amigos. Scuiki vive en la madriguera de Cuy. Siempre que Cuy está realizando un experimento delicado y cuidadoso, Scuiki, acaba dañándolo.

3.11.2.2 Conflicto Interno

- Es un animal imparcial, lo ve todo; y no hace nada por nadie.
- Es insoportable, curioso e inteligente, nunca se pone a hacer algo.
- El ve todo lo que pasa a su alrededor, y por su configuración física no puede hablar, ni opinar.
- Intenta ayudar a Cuy, pero, como no tiene brazos le es difícil manipular las herramientas que hay en el laboratorio.

3.11.2.3 Conflicto Externo

- Se desenvuelve en el siglo XXI, en Ecuador.
- Los ecuatorianos de su alrededor han dejado de creer y luchar para mejorar su país.

- Es el numero 2032, de su familia, posee muchos hermanos, no sabe quién es su madre.

3.12 Guión literario

1. INT. Mesa laboratorio. Atemporal

SFX: (Jingle Programa)

(Locución 1)

CUY es un animal que se auto-describe feo, es de color café claro, de 15 cm. de alto y 7 cm. de ancho, tiene patas cortas, brazos cortos y una boca pequeña, con un CI de 190, siempre está con una bata blanca de científico y camina erguido en dos patas. La expresión de su rostro es dulce, pero siempre está fruncido, aunque sonría. Posee unas manos pequeñas con uñas largas y es un poco gordo.

CUY es excéntrico, dramático y, a pesar de ser muy inteligente (genio) es torpe.

CUY se encuentra en su laboratorio de mesas pequeñas, armarios, y maquinas de cobre que se mueven por engranajes, la luz es muy tenue y el fondo es negro.

CUY está sentado al frente de su mesa de trabajo, terminando la máquina, con a cual va a perturbar a los pueblos del Ecuador.

CUY se encuentra con dos cables de electricidad, los trata de unir con mucho cuidado. Sus manos le tiemblan, su rostro está sudando, y los cables de electricidad cada vez están más cerca, en eso, sin aviso, aparece SCUIKY.

SCUIKY es una lombriz de tierra, de color gris rojizo, su cuerpo está formado por segmentos y anillos. Estos segmentos están recubiertos de sedas, o pequeñas cerdas, usadas para remover y escarbar la tierra. Mide 17 cm. de largo y 1 cm. de ancho. Posee una expresión cálida, ojos grandes y no tiene boca.

SCUIKY es un "Amienemigo" o "Eneamigo" de CUY, son enemigos entre sí, pero en el fondo tienen una relación de amigos.

SCUIKY vive en la madriguera de CUY, y siempre está presente. A pesar de que ve todo lo que hace Cuy, nunca dice nada; y es muy entrometido.

SCUIKY aparece cuando CUY está uniendo los cables de electricidad para terminar su máquina, entra con rapidez, y cae sin darse cuenta en una mesa con líquidos y químicos, estos se riegan y saltan al rostro de CUY. Los cables hacen cortocircuito y hay una gran explosión que deja al CUY negro.

CUY se encuentra caminando en su pequeño laboratorio, con pasos cortos de un lado a otro, SCUIKY se mete en su camino, CUY no le hace caso.

CUY está con un mapa en la mano, y molesto lanza dardos a un blanco que tiene en la pared del laboratorio. Los dardos se pinchan en un mapa de Ecuador, que muestra sus provincias.

A CUY se le ocurre una idea, corre hacia su máquina y empieza a mover y girar una palanca.

Le pide a SCUIKY que le pase una herramienta, que es muy grande, SCUIKY torpe trata de coger la llave de tuercas, la arrastra con lentitud, se tropieza y la herramienta vuela por los aires y golpea a CUY y daña la máquina, y esta se apaga

CUY está tan molesto, mira a SCUIKY, pega un grito, y lo persigue por todo el laboratorio con un hacha.

SCUIKY se mueve con suavidad como si no le importara nada, o como si no se diera cuenta de nada.

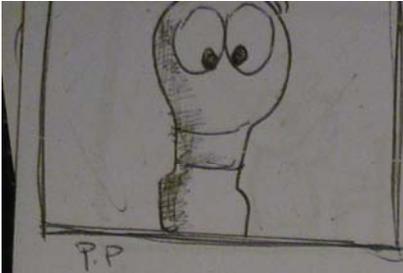
CUY logra acorralar a SCUIKY, lo mira fijamente a los ojos demostrando locura.

Mientras CUY se ríe, creyendo que SCUIKY ya no lo va a molestar, de la nada aparecen dos SCUIKYS, que brotan del corte del hacha.

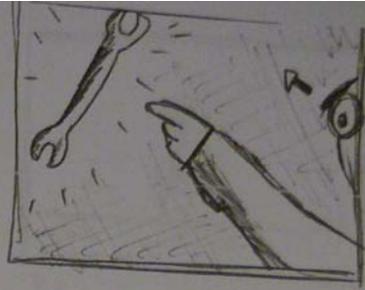
CUY mira a la cámara, da un suspiro y se sienta en el piso, mientras SCUIKY se mueve al rededor de él. El nombre del programa sale en pantalla.

3.13 Story Board





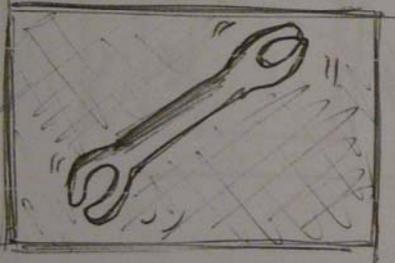
P.P



P.B (P.H)



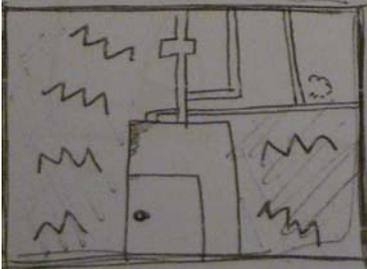
P.G



P.P

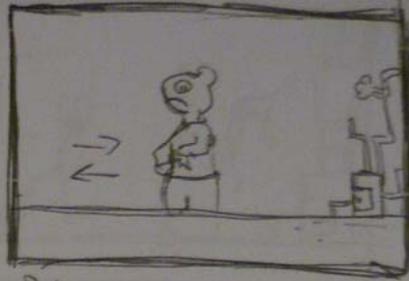


P.G





P.M



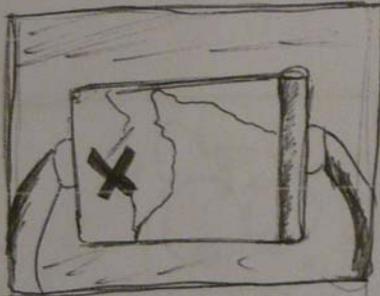
P.6



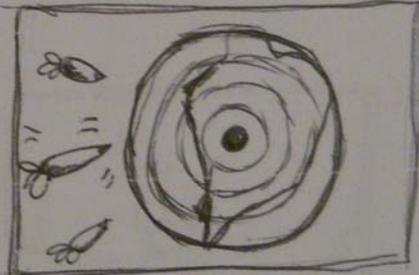
P.H



P.H

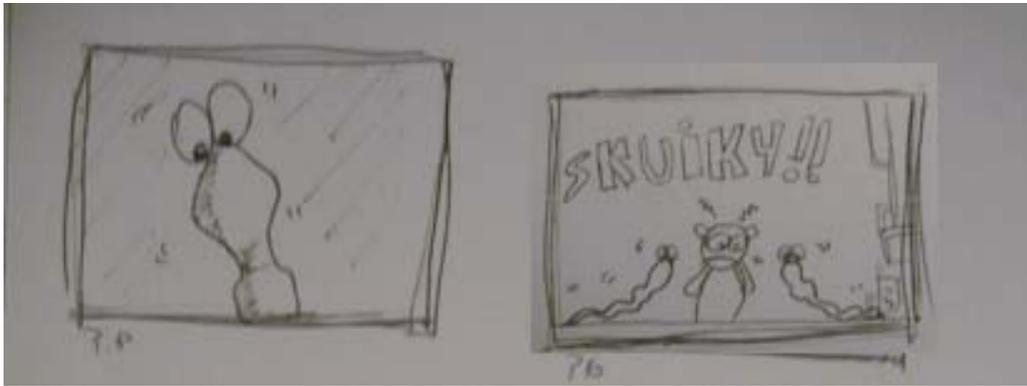


P.P



P.P





3.14 Letra Canción Scuiky

PARTE 1:

Mr Scuiky.

Va por ahí.

Destruyendo lo que hace el Cuy.

Lo que él construye, Scuiky destruye.

Y el Cuy malvado pierde la paciencia.

Scuiky.

Traviesa lombriz.

PARTE 2:

Pom, Pom. Pom, Pom Cui malvado cambia, sino cambias

Mr Scuiky, travesuras hará!

3.15 Locución Scuiky:

INT. Laboratorio. Noche

CUY

Se viven comiendo a mi gente.

¡Voy a destruir a todos los Ecuatorianos! (Risa Alocada)

Me las van a pagar.

¡Los destruiré!

Su cultura, su gente, sus costumbres.

¡Sabré como destruirlos!

Pero antes, ¡acabo con ese gusano metiche!

(Voz Enojado) Scuiky!!!!

INT. Laboratorio. Noche

CUY (Diferentes expresiones)

¡Scuiky! ¡Noooooooooooooooooooo!

¡Nooooooooooooo!!!

¡Ven acá gusanooooo! (Sonido explosión)

Noooooooooooooooooooo.

Sonidos de Respiración Agitada.

No los dividiiii!!!!!!

La búsqueda de la forma (métodos) de promover un producto educacional es difícil, los niños y sus mentes están evolucionando constantemente, cada día las formas de enseñanza deben ser estudiadas con más cautela, debido a que la información crece y por ende la des-información también.

Los procesos y herramientas tecnológicas ayudan a que este crecimiento, sea cada vez más, en un menor tiempo. El reto de este programa es transformar el disgusto que poseen los niños por la actual educación a través de programas de televisión, por ello se utiliza el *entretenimiento*, como una forma de llegar a la educación, al conocimiento y al arte.

CAPÍTULO IV

4.1 Conclusiones

- En el Ecuador existen pocos espacios para la difusión de programación educativa, realizada por ecuatorianos.
- El espacio televisivo que promueve la programación de enseñanza se denomina Educa TV.
- Se ha demostrado que en Latinoamérica, a lo largo de la historia, que los pueblos han sido víctimas de una discriminación física y simbólica por países como Estados Unidos, es difícil reconocer que estamos inmersos en un pensamiento americanizado.
- Las nuevas tecnologías ofrecen una nueva posibilidad de creatividad y realización audiovisual, las nuevas generaciones de ecuatorianos utilizan herramientas, a menor costo, para realizar producciones audiovisuales.
- La cultura audiovisual es fundamental para rescatar las imágenes y las narraciones de nuestro pueblo andino.
- Los creadores de productos audiovisuales son responsables de conducir el proceso de “entendimiento del mundo”, en la audiencia infantil.
- Los jóvenes ven más películas que leer libros, ahora existe el video como una nueva herramienta de enseñanza de mayor acogida por los niños.
- El “ocio”, es la base de la cultura visual en la que los niños se desenvuelven; con los productos visuales, se puede aprovechar ese “ocio” para que los niños aprendan.
- Los niños en Ecuador y en todo el mundo miran la programación de Disney, que ha creado imaginarios apartados de la realidad, como estereotipos sobre belleza y comportamientos sociales.
- Las sociedades occidentales, y en especial la ecuatoriana, transforman sus políticas culturales, en función del “lenguaje televisual” que manejan los países americanizados.

- Los niños aprenden a leer y a reconocer las producciones visuales, mientras estas se manejen como un “juego simbólico”, en donde, la fotografía se convierte en un elemento central, para la creación de signos e imágenes.
- Los niños crean representaciones que recaen en sus comportamientos y sus maneras de visionar el mundo.
- El telespectador, con la aparición del computador y la digitalización, es un *animal vidente*, ya que ha logrado unir o unificar la palabra, el sonido y las imágenes, de tal forma que crea ilusiones y representaciones.
- Los estudiantes buscan, relatos que los diviertan y cautiven. Los productos: “Show Hollywood”, en el Ecuador, es la programación, que no tienen enseñanza alguna.
- El sonido, la imagen, los textos, el dinero son factores que influyen en la nueva estructuración de los ámbitos domésticos, es decir, la información presentada a los niños se basan en estos factores.
- La niñez, está expuesta a las tele empresas que inculcan enseñanzas explícitas y subliminales en un mundo de apariencias y representaciones, pero como productor, también es un camino para una nueva enseñanza, solo hay que saber cómo usar estas herramientas.
- Los programas educativos son instrumentos curriculares, donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje infantil.
- Los programas infantiles, en su mayoría, utilizan los dibujos animados o la animación digital, que contienen historias entretenidas, enseñan o distraen a los niños.
- En nuestro país, la animación no ha sido muy explotada, por esta razón, existe un desplazamiento de la audiencia infantil latinoamericana desde la televisión abierta hacia la sintonía de la televisión por cable internacional.
- Según el INEC, hasta el 2010, en el Ecuador, hay una inclusión en la televisión por cable de 17,5 % con casi 666.685 telespectadores observando la programación, desplazando a la producción nacional.

- La televisión es una ventana al mundo, que aporta a los niños el desarrollo de su sensibilidad y conocimiento, es parte integral de nuestra sociedad, y no solamente es informativa, sino que también, entretiene y permite ofrecer educación.
- El desarrollo neurológico y emocional del niño es distinto del adulto, la maduración cerebral es alrededor de los 18 a 20 años, por esta razón, es fundamental que al niño se le inculque buenos valores antes de se madurez cerebral.
- Los niños menores a 5 años poseen una capacidad de fantasía y perciben las imágenes de la televisión como real y verdadera, muchos no pueden diferenciar la fantasía de la realidad.
- Entre las siete y las nueve y media de la mañana, alrededor del 90% de la audiencia está formada por niños, a medio día, el 87% de los niños ecuatorianos visualizan algún programa de la televisión, y los fines de semana, el 98,6% ven la televisión.
- En Ecuador, el contexto en donde se desarrollan los niños vs. el televisor, es familiar, aunque los niños prefieren programas infantiles con acción y violencia.
- Los niños tras el regreso de clases al hogar o de sus actividades, lo primero que hacen es prender el televisor, miran la programación como un medio de relax, mas no de aprendizaje.
- Los niños, con autorización de sus padres miran el televisor hasta altas horas de la noche, ellos observan programas televisivos inadecuados.
- De la televisión, según la investigación, el niño aprende información, conceptos, actitudes, conductas, valores y significados, por ser, el Ecuador un pueblo andino, las familias se reúnen en torno a la televisión, durante las horas de ocio, y de esta manera se anula la comunicación entre sus diferentes miembros, así se perjudica la conversación en una sociedad andina como la ecuatoriana.
- En la actualidad el abuso y el incremento del fenómeno de la televisión, crea una dependencia por parte de los niños, la televisión

presenta modelos de conducta, transmite formas de ser, ofrece valores e ideales.

- El proyecto “Scuiki” se crea por la necesidad de educar a los niños mediante la diversión y el arte, ya que se usan herramientas manuales, casi sin tecnología visual.
- El Proyecto “Scuiky” se basa en la recopilación de la información de todos los pensadores expuestos con anterioridad, más no en análisis de las propuestas ya existentes.
- El programa Scuiky lucha por transformar el disgusto que tienen los niños y las niñas al recibir información educativa y con el tiempo lograra que los niños miren a la educación como algo de descanso y entretenimiento.
- El programa Scuiky, al ser realizado todo a mano, impulsar a los niños a crear sus propios mundos.
- El programa Scuiky aporta a la realización de nuevos contenidos educativos que vayan de acuerdo con la evolución de los niños, ya que la propuesta involucra ir en desarrollo con los niños de las nuevas generaciones.
- El programa Scuiky, se desarrollará constantemente dependiendo de la necesidad de su audiencia infantil, para llegue con contenidos educativos de una manera adecuada.
- La manera de llegar a la audiencia infantil radica en ser interactivos y dinámicos con la información que se emite.
- Es necesario, al principio, enseñar con un corte audiovisual norteamericano, hasta que los niños vayan asimilando el corte audiovisual latinoamericano.
- El error, de la mayor parte de la producción en la programación infantil, se basa en que, a pesar de tener una buena intención con la educación, muestran la cultura ecuatoriana de una forma poco didáctica e interactiva. Usan la teoría y la aplican como a un programa de género informativo cuando el niño busca entretenimiento.

BIBLIOGRAFÍA

- **6.1 Libros**

- Baer, Alejandro (2004) *La metodología biográfica audiovisual*. El Proyecto Survivors of the Shoah, Dpto. Sociología IV Universidad Complutense: (s/e).□
- Bartolomé, Pina (1999). *El diseño y la producción de medios para la enseñanza*. Tecnología Educativa. Madrid: (s/e).
- Baudrillard, Jean (1989). *Video Culturas de fin de siglo*. Madrid: Liguori Editore.
- Bourdieu, Pierre (1979). *La Sociedad de la Cultura*. Paris: Liberation
- Crazy, Jonathan (1990). *Las Técnicas del observador*. Londres: Azarbe L.S.
- Deborah, Poole (1997). *Visión, Raza y modernidad*. Estados Unidos: Maruja Martínez.
- Debray, Régis (1992). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- Debray, Régis (2000). *Introducción a la mediología*. París: Paidós.
- Echeverría, Javier (1995). *Telépolis*. Barcelona: Anagrama.
- Field, Syd (1996). *El Manual del Guionista*. Estados Unidos: Plot Ediciones.
- Fuenzalida, Valerio (1999). *Revista latinoamericana de comunicación Chasqui*. Ecuador: CIESPAL.
- Fuenzalida, V. (2005). *Expectativas educativas de las audiencias televisivas*. Bogotá, Norma.

- Fuenzalida V. (2002). *Televisión Abierta y Audiencia en América Latina*. Ed., Políticas públicas en ambiente televisivo digital La oportunidad cultural-industrial de la TV infantil. Buenos Aires. Norma.
- Gonzalo, D.L, (2007). *Análisis crítico de textos visual. Mirar lo que nos mira*, Madrid: (s/e).□
- Gruzinski, Serge (1990). *La guerra de las Imágenes*. México: Librairie Arthème.
- Hall, Stuart (2004). *Codificación y descodificación en el discurso televisivo*. España: Cuadernos de Información y Comunicación.
- Boletín “Ley Orgánica de comunicación” (2014). Artículo 74. Ecuador: (s/e).
- Mayoral, Roberto Asensio (1986). *Nuevas perspectivas para la traducción audiovisual*. Universidad de Granada.
- Monsiváis, Carlos (2002). *Aires de familia*. Barcelona: Anagrama.
- McLuhan, Marshall (1967). *El medio es el mensaje*. Estados Unidos: Batam Books.
- Pelardo, Luis (2003). *El mensaje televisivo infantil. Análisis, percepción y efectos en los niños de 6 a 8*. Madrid: UNED.
- Pérez, Carlos. (1996). *Cultura Audiovisual*. Madrid: Fundesco.
- Pérez, Mónica (1994). *El Enunciado Textual, Análisis Lingüístico del Discurso*. Pontificia universidad Católica de Chile. Barcelona.
- Quizhpe, Arturo (2009). *Televisión y Desarrollo Infantil*. Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Rodríguez, Catalina (2000). *Lingüística pragmática y Análisis del discurso*. Madrid: Arco Libros.
- Sartori, Giovanni (1998). *Homo Videns*. Roma: Taurus.

- Sevillano, García y Bartolomé, Crespo (1995). *Enseñanza y aprendizaje con medios de comunicación y nuevas tecnologías*. Madrid, UNED.
- Scoott, Lash y John, Urry (1994). *Economías de signos y espacio*. Buenos Aires: Amorrortu editores

- **6.2 Páginas Web**

- El Sistema Nacional de Estadísticas y Censo (2013). Estadísticas educativas/Boletines Estadísticos: Ecuador, Documento electrónico <http://educacion.gob.ec/sinec/> Consultado el 2 de noviembre de 2013.
- Ministerio de Educación (2013). Educa Tv: Ecuador, Documento electrónico <http://www.educa.ec/index.php/programas/infantil/erase-una-vez> Consultado el 20 de febrero de 2014.
- Red Tele sistemas (2013). RTS: Ecuador, Documento electrónico <http://www.rts.com.ec/index.php/programacion> Consultado el 20 de febrero de 2014.
- Red Tele sistemas (2013). Teleamazonas: Ecuador, Documento electrónico <http://www.teleamazonas.com/index.php/nuestra-programacion> Consultado el 21 de febrero de 2014.
- Hoidekr Theodor (2013). Teatro Negro: Praga, Documento electrónico <http://www.teatro-negro-de-praga.wbs.cz/> Consultado el 22 de febrero de 2014.
- Montevideo portal (2013). Topo Gigio, Documento electrónico http://www.montevideo.com.uy/notquesdelavida_49711_1.html Consultado el 23 de febrero de 2014.
- Portal Disney (2014). Phineas y Ferb, Documento electrónico

<http://www.disney.es/phineas-y-ferb/index.jsp> Consultado el 23 de febrero de 2014.

- Portal Jimdo (2012). Nuestra Infancia en Cuba, Toqui, Documento electrónico <http://nuestrainfanciaencuba.jimdo.com/videos/programas-infantiles/toqui/> Consultado el 5 de marzo de 2014.

ANEXOS

5.1 Anexos

- Anexo 1
- 5.1.1 Parilla de la programación de RTS

Semana 4, febrero 2014

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
05h15	Pone a Francella				
05h45	En forma				
06h00	El despertar de La Noticia				
06h30	La Noticia Primera Emisión				
07h25	Copa	Copa	Copa	Copa	Copa
07h45	La Noticia en la comunidad				
09h30	El Club de la mañana				
11h00	Emperatriz	Emperatriz	Emperatriz	Emperatriz	Emperatriz
12h00	Lo que callamos las mujeres				
13h00	La próxima Súper Modelo Americana				
14h00	Vamos con todo				
16h00	EDUCA: La hora educativa				
16h30	Lo que callamos las mujeres				
17h00	Cada quien su santo				
18h00	Caso cerrado				
19h00	Sorprendente	Sorprendente	Sorprendente	Sorprendente	Sorprendente
20h00	Combate	Combate	Combate	Combate	Combate
22h00	La Noticia Estelar				
22h30	Copa	Copa	Copa	Copa	Copa
23h00	La Noticia en la Comunidad				
23h30	Dr. House				
00h30	Aprendamos	Aprendamos	Aprendamos	Aprendamos

HORA	SÁBADO	HORA	DOMINGO
05h10	Luz del mundo	06h00	Medabots
05h55	Medabots	06h30	Wolverine y Los X-Men
06h30	Aprendamos	07h00	Aprendamos
07h00	TV Ventas	07h30	Zatch Bell
09h00	Expresarte	08h00	TVentas
10h00	Naruto	10h00	Naruto
10h30	El nuevo show de la Pantera Rosa	10h30	El nuevo show de la Pantera Rosa
11h30	Los Padrinos Mágicos	11h30	Los Padrinos Mágicos
12h00	El almacén 13	12h00	El almacén 13
13h00	Cámara loca	13h00	Cámara loca
14h00	Extranormal de impacto	14h00	Extranormal de Impacto
15h00	Fear factor	15h00	Fear factor
16h00	Números	16h00	Números
17h00	Medium	17h00	Medium
18h00	Cine del sábado	18h00	Cine del domingo
20h00	Noches del Oscar	20h00	Telecinema
22h00	¿Hay alguien ahí?	22h00	La Noticia Dominical
23h00	Sexo en la ciudad	23h00	Copa
00h00	Comité Olímpico Ecuatoriano		

- Anexo 2

- 5.1.2 Parilla de la programación de Teleamazonas

HORA	LUNES	HORA	MARTES	HORA	MIÉRCOLES	HORA	JUEVES	HORA	VIERNES
00:45	Los Videos Mas Asombrosos	01:15	El Mentalista	00:35	Los Videos Mas Asombrosos	00:35	Los Videos Mas Asombrosos	00:45	Los Videos Mas Asombrosos
01:00	Marketing Worldwide Iii	02:45	Humor Amarillo	01:00	Marketing Worldwide Iii	01:00	Marketing Worldwide Iii	01:00	Marketing Worldwide Iii
01:30	Marketing Worldwide Iv	03:00	Reprise 24 Horas 3ra Emision I	01:30	Marketing Worldwide Iv	01:30	Marketing Worldwide Iv	01:30	Marketing Worldwide Iv
02:00	Nikita	03:10	En Corto Reprise	02:00	Cuello Blanco	02:00	The Client List	02:00	Caso Cerrado
02:45	Buddy, Mi Gorila Favorito	03:20	Deporte Total Reprise	02:45	Humor Amarillo	02:45	Humor Amarillo	02:45	Humor Amarillo
04:30	Marketing Worldwide I	03:30	Camaramania	03:15	Reprise 24 Horas 3ra Emision I	03:10	Reprise 24 Horas 3ra Emision I	03:15	Reprise 24 Horas 3ra Emision I
05:00	Chapulin Colorado (Fs)	04:30	Marketing Worldwide I	03:45	En Corto Reprise	03:45	En Corto Reprise	03:35	En Corto Reprise
05:00	Flicka 2	05:00	Marketing Worldwide Ii	03:55	Deporte Total Reprise	03:50	Deporte Total Reprise	03:40	Deporte Total Reprise
05:00	Drake Y Josh (Oie)	05:30	Iglesia Universal Del Reino	04:05	Camaramania	04:05	Camaramania	03:45	Camaramania
05:00	Marketing Worldwide Ii	05:45	Chapulin Colorado	04:30	Marketing Worldwide I	04:30	Marketing Worldwide I	04:30	Marketing Worldwide I
05:00	I Carly (Oie)	06:00	24 Horas 1ra Emision I	05:00	Marketing Worldwide Ii	05:00	Marketing Worldwide Ii	05:00	Marketing Worldwide Ii
05:05	Futurama Dominicana	06:55	Desayunos 24 Horas	05:30	Iglesia Universal Del Reino	05:30	Iglesia Universal Del Reino	05:00	Los Caballeros Las Prefiere
05:05	Big Time Rush	07:30	24 Horas Mañana Ii	05:45	Chapulin Colorado	05:45	Chapulin Colorado	05:30	Iglesia Universal Del Reino
05:05	Wwe Superstars	07:30	Economia Para Todos	06:00	24 Horas 1ra Emision I	06:00	24 Horas 1ra Emision I	05:45	Chapulin Colorado
05:05	Malcolm (Domingo)	08:30	Tnv. Tu Voz Stereo Mañana	07:00	Desayunos 24 Horas	06:55	Desayunos 24 Horas	06:00	24 Horas 1ra Emision I
05:05	Teen Wolf	09:30	Tnv. La Mujer Del Vendaval	07:30	Economia Para Todos	07:30	24 Horas Mañana Ii	06:55	Desayunos 24 Horas
05:30	Iglesia Universal Del Reino	10:30	Tnv. Tierra De Pasiones	07:35	24 Horas Mañana Ii	07:30	Economia Para Todos	07:30	24 Horas Mañana Ii
05:45	Chapulin Colorado	11:00	Mujer Casos De La Vida Real	08:35	Tnv. La Mujer Del Vendaval	08:30	Tnv. La Mujer Del Vendaval	07:30	Segmento Cultural
06:00	24 Horas 1ra Emision I	12:30	Los Simpson Medio Día Uio	10:20	Tnv. Tierra De Pasiones	10:20	Tnv. Tierra De Pasiones	07:30	Economia Para Todos
06:55	Desayunos 24 Horas	12:55	Los Simpson (Medio Día)	10:50	Mujer Casos De La Vida Real	10:50	Mujer Casos De La Vida Real	08:30	Tnv. La Mujer Del Vendaval
07:30	24 Horas Mañana Ii	13:25	24 Horas 2da Emision	12:30	Los Simpson Medio Día Uio	12:30	Los Simpson Medio Día Uio	10:15	Tnv. Tierra De Pasiones
07:30	Economia Para Todos	13:50	24 Horas En La Comunidad	12:55	Los Simpson (Medio Día)	12:55	Los Simpson (Medio Día)	10:45	Mujer Casos De La Vida Real
08:30	Tnv. Tu Voz Stereo Mañana	14:05	Deporte Total 2da Emision	13:25	24 Horas 2da Emision	13:25	24 Horas 2da Emision	12:30	Los Simpson Medio Día Uio
09:30	Tnv. La Mujer Del Vendaval	14:20	En Corto	13:50	24 Horas En La Comunidad	13:50	24 Horas En La Comunidad	12:55	Los Simpson (Medio Día)
10:30	Tnv. Tierra De Pasiones	14:30	Los Simpson Sobremesa	14:05	Deporte Total 2da Emision	14:05	Deporte Total 2da Emision	13:25	24 Horas 2da Emision
11:00	Mujer Casos De La Vida Real	15:30	Jarabe De Pico	14:20	En Corto	14:20	En Corto	13:50	24 Horas En La Comunidad
12:30	Los Simpson Medio Día Uio	16:30	Tnv. Cachito De Cielo	14:30	Los Simpson Sobremesa	14:30	Los Simpson Sobremesa	14:05	Deporte Total 2da Emision
12:55	Los Simpson (Medio Día)	17:30	Una Familia Con Suerte	15:30	Jarabe De Pico	15:30	Jarabe De Pico	14:20	En Corto
13:25	24 Horas 2da Emision	18:00	Mi Ecuador Querido	16:30	Tnv. Cachito De Cielo	16:30	Tnv. Cachito De Cielo	14:30	Los Simpson Sobremesa
13:50	24 Horas En La Comunidad	18:30	La Familia Peluche	17:30	Una Familia Con Suerte	17:30	Una Familia Con Suerte	15:30	Jarabe De Pico
14:05	Deporte Total 2da Emision	19:30	Los Simpson Tarde Uio	18:00	Educa	18:00	Educa	16:30	Tnv. Cachito De Cielo
14:20	En Corto	20:00	24 Horas Noche	18:30	La Familia Peluche	18:30	La Familia Peluche	17:30	Una Familia Con Suerte
14:30	Los Simpson	20:40	En Corto Noche	19:20	Los Simpson Tarde Uio	19:25	Los Simpson	18:00	Educa

	Sobremesa						Tarde Uio		
15:30	Jarabe De Pico	20:45	Deporte Total 3ra Emision	20:00	24 Horas Noche	20:00	24 Horas Noche	18:30	La Familia Peluche
16:30	Tnv. Cachito De Cielo	21:00	Tnv. La Seleccion	20:40	En Corto Noche	20:40	En Corto Noche	19:30	Los Simpson Tarde Uio
17:30	Una Familia Con Suerte	22:30	Los Caballeros Las Prefiere	20:50	Deporte Total 3ra Emision	20:45	Deporte Total 3ra Emision	20:00	24 Horas Noche
18:00	Entornos Invisibles	23:30	Csi Las Vegas	21:00	Tnv. Mentiras Perfectas	21:00	Tnv. Mentiras Perfectas	20:40	En Corto Noche
18:30	La Familia Peluche			22:00	Tnv. Pablo Escobar	22:00	Tnv. Pablo Escobar	20:45	Deporte Total 3ra Emision
19:30	Los Simpson Tarde Uio			23:45	Csi New York	23:40	La Anatomia De Grey	21:00	Tnv. Mentiras Perfectas
20:00	24 Horas Noche							22:00	Tnv. Pablo Escobar
20:40	En Corto Noche							23:45	El Mentalista
20:45	Deporte Total 3ra Emision								
21:00	Tnv. La Seleccion								
22:30	Los Caballeros Las Prefiere								
23:30	Csi Miami								

HORA	SÁBADO	HORA	DOMINGO
00:45	Los Videos Mas Asombrosos	00:00	Vivos Sábado
01:00	Marketing Worldwide Iii	01:00	Marketing Worldwide Iii
01:30	Marketing Worldwide Iv	01:30	Marketing Worldwide Iv
02:00	Alcatraz	02:00	Ufc Ahora
02:45	Humor Amarillo	02:45	Retrato De Amor
03:15	Reprise 24 Horas 3ra Emision I	04:30	Marketing Worldwide I
03:35	En Corto Reprise	05:00	Marketing Worldwide Ii
03:40	Deporte Total Reprise	05:30	Rocky Iv
03:45	Camaramania	07:00	Opcion Electoral
04:30	Marketing Worldwide I	08:00	Tventas
05:00	Los Caballeros Las Prefiere	10:00	Madagascar: Escape 2 Africa
05:00	Marketing Worldwide Ii	11:00	La Era Del Hielo 2
05:00	Cine Espectacular	13:00	Opcion Electoral I
05:05	Tnv. La Seleccion	14:00	Los Simpson (Domingo)
05:30	Iglesia Universal Del Reino	14:30	Alvin Y Las Ardillas
05:45	La Granja	16:15	Alvin Y Las Ardillas 2
06:35	Planeta Sheen	17:00	Opcion Electoral Ii
07:00	Tventas	17:15	Cine En Casa I
09:00	Expresarte	18:30	Opcion Electoral Iii
10:00	Bob Esponja	19:30	Cine En Familia
10:30	Kung Fu Panda	21:30	Dia A Dia
11:00	Robot & Monsters	22:30	Deporte Total Dominical
11:30	Pinguinos De Madagascar	23:15	En Corto Dominical
12:00	Winx Club	23:45	Vivos Domingo
12:30	Raw		
13:30	Smack Down		
14:30	Marvin Marvin		
15:00	Icarly		
15:30	Victorious		
16:00	Bucket Y Skinner		
16:30	Los Simpson		

	Sabado		
17:15	Sabados De Cine		
19:00	Sabados De Cine li		
20:45	Como Sobrevivir A Un Rockero		
22:30	Ecos		
23:30	Mitos Y Verdades		

- **Anexo 3**
- **5.2.3 Parilla de la programación de Ecuavisa**

HORA	LUNES	HORA	MARTES	HORA	MIERCOLES	HORA	JUEVES	HORA	VIERNES
00:00	Código Deportivo	00:45	Código Fútbol						
00:30	Hawaii Five-0	00:45	Two and a Half Men						
01:30	Cine	01:15	The Big Bang Theory						
03:30	Ciudad paraíso	01:45	Jardín Secreto						
04:30	Clase 406	02:45	Ciudad paraíso						
05:00	Dame chocolate	04:00	Clase 406						
06:00	Contacto Directo al Amanecer	05:00	Dame Chocolate						
07:00	Contacto Directo	06:00	Contacto Directo al Amanecer						
07:45	Contacto Directo en la Comunidad	07:00	Contacto Directo						
08:30	En Contacto	07:45	Contacto Directo en la Comunidad						
11:30	Pan Nuestro	08:30	En Contacto						
11:45	Carrusel	11:30	Pan Nuestro						
13:00	Televistazo (1ra edición)	11:45	Carrusel	11:45	Carrusel	11:45	Carrusel	11:45	Carrusel
14:00	El Combo Amarillo	13:00	Televistazo (1ra edición)						
15:00	Zoey 101	14:00	El Combo Amarillo						
16:00	Manual de sobrevivencia escolar Ned	15:00	Zoey 101						
16:30	Educa TV	16:00	Manual de sobrevivencia escolar Ned						
17:00	Doraemon, El Gato Cósmico	16:30	Educa TV						
18:00	Dragonball Z	17:00	Doraemon, El Gato Cósmico						
19:00	El Combo Amarillo	18:00	Dragonball Z						
19:30	3 Familias	19:00	El Combo Amarillo						
20:00	Televistazo (2da edición)	19:30	3 Familias						
20:45	Insensato Corazón	20:00	Televistazo (2da edición)						
21:45	Cuento Encantado	20:45	Insensato Corazón						
22:45	Marido en Alquiler	21:45	Cuento Encantado						
23:45	Telemundo	22:45	Marido en Alquiler						
		23:45	Telemundo	23:45	Telemundo	23:45	Telemundo	23:45	Telemundo

HORA	SÁBADO	HORA	DOMINGO
00:45	Código Fútbol	00:00	El Show de Hilda Murillo
00:45	Two and a Half Men	01:00	Cine
01:15	The Big Bang Theory	03:00	Cine
01:45	Cine	04:30	Ripley's
03:30	Ripley's	05:00	Sid, el niño científico
05:00	Sid, el niño científico	05:30	Zooboomafoo
05:30	Zooboomafoo	06:00	Plaza Sésamo
06:00	Plaza Sésamo	06:30	Rugrats
06:30	Mister Maker	07:00	Aprendamos
07:00	Aprendamos	07:30	El encantador de perros
07:30	Pájaro Loco	08:30	Un café con Meche
08:45	Doraemon, el gato cósmico	09:00	Hacia un nuevo estilo de vida
09:00	Expresarte	10:00	Panorama internacional
10:00	Divino Niño	11:00	América economía
11:00	América Vive	11:30	Código mundial
12:00	Visión 360	12:00	Entre flashes
13:00	Esta semana con Pedro Jiménez	12:30	En Contacto
13:30	Documentales	13:30	Zoey 101
14:30	Cine (varios)	14:00	Amigos por siempre
20:30	Tumbao	15:00	Cine (varios)
22:00	Cine	19:00	Televistazo domingos
		19:30	La Voz Colombia
		22:00	3 Familias
		22:30	Visión 360
		23:30	Enchufe TV

- **Anexo 4**

5.3 Referencias Visuales:

Observar en YouTube estas páginas:

- **5.3.1 Topo Gigio:**



<https://www.youtube.com/watch?v=5AFasYNOifk>

- **5.3.2 Toqui:**



<https://www.youtube.com/watch?v=cmDYvngrnN0>

- **5.3.3 Dr. Doofenshmirtz:**



https://www.youtube.com/watch?v=Z1HBTwog_Sc

- **5.3.4 Mi voz mi Mundo:**



https://www.youtube.com/watch?v=g_bhjA8BxiU

- 5.3.5 Erase una vez:



<https://www.youtube.com/watch?v=z4YLNC9JIZU>

- 5.3.6 Veo Veo:



<https://www.youtube.com/watch?v=hylnPEXAhoo>

- 5.3.7 Jack y Limon:



<https://www.youtube.com/watch?v=VP1ch-gmA6I>

Universidad Internacional SEK

Facultad de Comunicación

Resumen Ejecutivo

Elaboración de una propuesta para un programa de entretenimiento educativo dirigido a niños entre seis y siete años, mediante la elaboración de un programa piloto.

Santiago Delgado

Rita María Rojas

Febrero 2014

INTRODUCCIÓN

La televisión en Ecuador es el principal sistema de transmisión y recepción de comunicación, de este medio, la población recibe información entre acontecimientos y entretenimiento. La TV se ha caracterizado por la difusión de telenovelas, series y noticieros. Coexisten canales privados y estatales en los ámbitos nacional, regional y local.

Según el “Informe nacional sobre el desarrollo de la educación” realizado en Ecuador, en la reunión de la conferencia internacional de educación, en Ecuador, en 2004, la atención a los niños y niñas de tres a seis años de edad; el Programa Nacional de Educación Preescolar Alternativa (PRONEPE)¹ ha jugado un papel importante en la educación inicial con una propuesta pedagógica, enfocada en el desarrollo de las capacidades básicas a niños y niñas.

Los programas educativos en el Ecuador han ganado espacio, en los canales de televisión, en los últimos cuatro años. El Ecuador experimenta un cambio en su contexto social, por primera vez en la historia ecuatoriana, los medios audiovisuales proponen contenidos y criterios investigados en torno a la educación y están saliendo a la luz.

Estadísticas del Sistema Nacional de Estadísticas y Censo (SINEC), Boletines Estadísticos, del 2005-2006 muestran un aumento, los sectores más desprotegidos alcanzan 704.720 niñas y niños menores de cinco años, de los cuales solo el 8% recibe algún tipo de atención para el desarrollo psico-socio-afectivo.

El problema radica en que todavía existe poco espacio de difusión en los canales de televisión ecuatoriana, en la programación de lunes a viernes no se observan contenidos educativos en la transmisión.

En las realizaciones audiovisuales ecuatorianas el principal problema es que, la idea del programa educativo, no se produce de acuerdo a los problemas de

¹ PRONEPE: es un programa permanente de educación pre-escolar orientado a contribuir al desarrollo integral de los niños de 4 a 6 años que no tienen acceso a jardines infantiles convencionales.

presupuesto, actuación, creatividad o contenidos, por esta razón ¿Cómo una propuesta de programa de entretenimiento, aportaría en la realización de contenidos audiovisuales en torno a la enseñanza infantil en el Ecuador?

El objetivo principal de este proyecto es realizar la propuesta de un programa de entretenimiento, con la realización de contenidos audiovisuales en torno a la enseñanza infantil en el Ecuador, en cuanto a objetivos específicos, importante mencionar, el análisis de contenidos de la producción audiovisual infantil, y el análisis de la programación de los principales canales privados (RTS, Ecuavisa, Teleamazonas), el estudio de contenidos visuales de programas infantiles enfocados a niños de seis a siete años y finalmente la producción de un programa Piloto.

El proyecto de fin de carrera usa el enfoque de los Estudios Latinoamericanos visuales con un método descriptivo, analítico, con técnicas de investigación como recopilación bibliográfica, observación participante, recopilación de datos visuales y documentales.

El primer capítulo se basa en los cuatro principales autores Giovanni Sartori, Jean Baudrillard, Guy Debord y Deborah Poole con sus conceptos postulados, sus teorías centrales y los representantes de las teorías sustantivas.

En el segundo capítulo, está el análisis de la investigación en torno al objetivo, y el pensamiento de Valerio Fuenzalida y Giovanni Sartori, así como, la unidad de análisis, es decir, el monitoreo de los programas realizados en Ecuador que son transmitidos por televisión y la recopilación de programas infantiles que se conocen a nivel mundial.

En el tercer capítulo se encuentra la investigación para la realización del producto final (programa de entretenimiento infantil), los programas que se han tomado como referencia, la descripción de personajes, junto con la creación de guiones.

Termina el desarrollo de esta propuesta del proyecto con las conclusiones obtenidas, la bibliografía y los respectivos respaldos en los anexos.

CAPÍTULO I

Delimitación Teórica – Conceptual

En este capítulo se aborda conceptos en torno a la historicidad de la televisión en Latinoamérica y la mimetización que posee con otras culturas, por otro lado se diferencian los nuevos postulados alrededor de la imagen y el video poniendo como principal objetivo mostrar la visión que la televisión tiene alrededor de la industria vs. la audiencia. Los temas de este capítulo proponen describir cómo Latinoamérica concibe su percepción acerca del universo alrededor de la televisión.

1.1 Latinoamérica en sus inicios visuales

Según Frantz Fanon, Latino América, a lo largo de la historia ha sido víctima de una discriminación física y simbólica, los países grandes como Estados Unidos, al tomar el nombre de América, logran invisibilizar a todos los países pertenecientes al continente americano, llamados países, “Tercermundistas”. (Geertz, 1989; 23).

A partir de la segunda mitad de siglo XX se generan nuevas formas de intervenir en el área de la cultura y la comunicación, por parte del Estado, las instituciones civiles y los colectivos en América Latina, a fin de orientar el desarrollo y satisfacer las necesidades de la población.

Uno de los conceptos más difíciles de determinar, es el concepto de cultura, debido a que la existencia de un concepto invariable, para muchos significa: pensar en la naturaleza humana, lo cual es inaceptable, a saber los seres humanos viven en mundos de múltiples realidades y de diferencias individuales, en cuanto a creencias, valores, costumbres e instituciones, incluso dentro de un mismo tiempo y/o espacio y también depende del contexto en el que el individuo se desenvuelve. (Geertz, 1989; 25).

Por esta razón “Cultura” según, Pierre Bordieu tiene varias acepciones. En primer lugar, se la entiende en el sentido antropológico, como las maneras de hacer, de sentir y de pensar de las personas en tanto sean miembros de la sociedad. Esta concepción marca una primera distinción con respecto a la naturaleza: cultura es todo aquello que compete al ámbito humano, construye y transmite. En este sentido la cultura es la base de las identidades, de las representaciones sociales, de las conductas y hábitos: funda las colectividades en torno a los elementos identitarios y culturales. (Bordieu, 1979; 32).

El sentido corriente o vulgar de la noción de cultura es aquella que se refiere al cúmulo de conocimientos, símbolos, hábitos y conductas específicas del tipo científico, artístico, literario. En esta sección, la cultura funciona como mecanismo de oposición y distinción entre sujetos: se construyen las identidades “cultas” y las “incultas”. Se trata de una cultura cosificada que puede ser adquirida, desechada, acumulada, conservada, incrementada. En esta dimensión de la cultura, los medios masivos de comunicación y las industrias culturales son quienes se encargan de la difusión de los elementos culturales en boga, y las élites culturales son quienes determinan los elementos culturales, que constituyen la “alta cultura”. (Bordieu, 1979;33).

El sentido sociológico de la cultura es aquel que corresponde al “conjunto de valores, normas y prácticas adquiridas y compartidas por una pluralidad de personas”. Bordieu,1979.

Esta definición abandona la determinación antropológica del binomio naturaleza/cultura. La descripción sociológica de cultura engloba diferentes acepciones, como las prácticas sociales de colectivos o grupos sociales que comparten rasgos culturales en común. (Bordieu, 1979;33).

Pierre Bourdieu, comparte la postura marxista de la hegemonía de las élites en la imposición de los patrones y símbolos culturales en las sociedades. En este sentido, a lo largo de su trabajo, encontramos, con insistencia, llamados de atención a la lucha simbólica entre las clases por la imposición de sus valores culturales. La cultura dominante supone un trabajo arduo de

legitimación de sus valores para que puedan ser apropiados por las culturas subalternas, y permita la reproducción de la cultura élite. (Bourdieu, 1979;34).

CAPÍTULO II

El mundo audio-visual infantil

Los niños en la actualidad se encuentran con el *pensamiento Eurocéntrico* y la esencia de la *Industria Cultura* que se trató en capítulos anteriores, en este capítulo es necesario indagar en el mundo infantil en cuanto a lo que se les muestra a diario, tomando en gran importancia el contexto ecuatoriano para observar de qué manera se puede realizar una producción audiovisual que corresponda a todos los estudios que han realizado los estudiosos como Valerio Fuenzalida, Giovanni Sartori, entre otros.

Antes de indagar en el mundo de los programas infantiles, la televisión y el aprendizaje de los niños en Ecuador, se observara el pensamiento que Fuenzalida tiene entorno a la producción Infantil.

2.1 El niño televidente

Valerio Fuenzalida, profesor e investigador de comunicación audiovisual aborda temas de importancia infantil en la producción de televisión y contenidos, aunque sus estudios se centran en Chile, estos ayudan a comprender la información de la televisión infantil en Latinoamérica e ingresar al estudio de los programas infantiles en Ecuador.

Fuenzalida, en el libro: "Expectativas educativas de las audiencias televisivas" (2005) habla sobre la manera de realizar programas de televisión para niños, y cómo estos en la actualidad están cambiando y ello implica

diferentes representaciones simbólicas del niño y del adulto en *el texto*². Fuenzalida habla sobre cómo iniciaron las presentaciones para niños en televisión con un modelo realizado por la institución "escuela": el profesor adulto enseña al niño, quien debe aprender pasivamente de la sabiduría del adulto, esa es básicamente la forma en la cual se han manejado los programas de televisión infantil, en especial en Ecuador, como se va a ver más adelante.

Los programas televisivos con este esquema escolar, el conductor-adulto es representado como *el profesor* el cual enseña conceptos y brinda información a la audiencia infantil. (Fuenzalida, 2005).

Los programas que más disfrutaban actualmente los niños y los adolescentes según los estudios de Fuenzalida, son aquéllos que salen del esquema, *el profesor*, en práctica hace algún tiempo. Los nuevos programas representan, simbólicamente, a niños en un rol activo y protagónico en donde desarrollan la iniciativa creativa.

La concepción tradicional de lo que se consideraba *educativo* en un programa infantil de TV es definida por los adultos, según Fuenzalida, porque se asocia a la escuela ya que se considera educativos y de calidad a aquellos programas dirigidos a los niños para mejorar su rendimiento escolar, como la lectura, la información científica, y adquieran ciertos hábitos y valores socialmente deseables como la solidaridad, paz, valorar las diferencias, respetar la discapacidad. (Fuenzalida, 2005).

En la actualidad los programas más vistos por los niños de 4 a 7 años, son aquellos que apelan al descanso psicosomático³, a través del placer humorístico, el niño puede sentir afectivamente actitudes de alegría y fuerza para crecer en el mundo actual. Fuenzalida dice que los programas de TV fortalecen áreas afectivas y de comportamiento, ya que son muchas veces

² El texto: Para Fuenzalida significa el desarrollo lineal que tiene un programa audiovisual.

³ Es un proceso de origen psíquico que tiene influencia en lo somático, en lo corpóreo, procesos emocionales en la aparición y desarrollo de algunas enfermedades

descuidadas en la formación de la escuela y en la familia. (Fuenzalida, 2005).

Fuenzalida en su investigación informa sobre el poder que tiene la TV recibida en el hogar, en una situación de recepción, caracterizada por el entretenimiento y el descanso, ya que puede adquirir, según su análisis, un valor formativo relacionado con valores y actitudes afectivas para enfrentar la vida. (Fuenzalida, 2002).

Otro aspecto a considerar en la nueva TV infantil propuesta por este autor es, la presencia del niño protagonista en los relatos contados por televisión, relacionados con la evolución de la educación parvularia con los ambientes y las metodologías centradas en un niño concebido como sujeto activo, es decir, que el niño sea capaz y autónomo con los diversos contenidos, guiados hacia selecciones personales. La información en el texto: "La oportunidad cultural de la industria de la TV infantil" (2011), presenta la concepción del niño como *sujeto activo* de capacidades internas y origina diversas experiencias de interactividad en el niño televidente e intenta sobrepasar las limitaciones de la actual TV. Esta nueva concepción no solo mantiene la atención del niño a la pantalla, como la propuesta que se muestra mas adelante, sino también provocar en el niño, desde la pantalla de su hogar la actividad oral y gestual del niño, revalorizando la música y la expresividad gestual y corporal. (Fuenzalida, 2002).

El aporte potencial educativo provocados por estos programas de televisión pueden cambiar la enseñanza que se da a los niños, razón por la cual, es importante conocer más sobre el mundo de la programación infantil en Latinoamérica.

CAPÍTULO III

Aplicación Práctica

Para la realización del programa infantil enfocado en una visión latinoamericana, en este capítulo, se expone el por qué y el cómo los latinoamericanos miran el mundo.

3.5 Las Mediaesferas

Según Régis Debray, en su libro, "Introducción a la mediología" comenta cómo las sociedades han pasado por procesos evolutivos, de lo privado a lo público. Dice, el "medio" no existe por si solo, existe por la creación de realidades de distinta naturaleza, un "medio" puede superponer un procedimiento general de simbolización o un soporte físico de inscripción y almacenaje. También, un "medio", supone un dispositivo de difusión con el modo de circulación correspondiente (manuscrito, impreso, numérico).

Cada persona pertenece a su "mediaesfera", es decir, a los diferentes círculos sociales en los que se desenvuelve, pero estos círculos no son transversales en las sociedades humanas, ya que, los países desarrollan y manejan momentos distintos de evolución y de técnica.

La "mediaesfera" no se crea en la actualidad, siempre han existido los "medios" y la información ha sido circulante. Depende mucho del contexto, y se subdividen en:

Logoesfera que empieza con la creación de la escritura, en donde, la palabra es el principal medio de comunicación y transmisión.

Grafoesfera, nace con la aparición de la imprenta y sus representaciones simbólicas en los libros.

Videoesfera, en donde el medio de la imagen y el sonido es el dominante. (Debray, 2000; 67).

A continuación es importante conocer, que una medioesfera se basa en el progreso de las culturas, como lo menciona el autor.

Una medioesfera no es ni más ni menos totalitaria que una bioesfera dentro del reino de los seres vivos. Puede albergar multitud de ecosistemas o de micro medios culturales. (Debray Régis,2000;69).

Debray explica que, en los años cincuenta, la corporación editorial y profesional considera a la televisión como un simple altavoz visual, con el paso del tiempo, es mucho más, ya que con la difusión de la propaganda, de la política y su influencia en la población, la TV es capaz de crear un espacio totalmente individual que se expresa a nivel colectivo.

El logo, el grafo y el vídeo son esferas que van de acuerdo con el desarrollo social, y el ser humano evoluciona a la par. Si se considera esto, los niños, están manejando conceptos de las esferas actuales, que son las de video, sonido y tecnología. El entendimiento que ellos poseen hacia el mundo, nace desde la esfera audiovisual, en la cual se desenvuelven. Por esta razón, el infante utiliza la ciencia y la tecnología como sus aliados para conseguir sus objetivos.

CAPÍTULO IV

4.1 Conclusiones

- En el Ecuador existen pocos espacios para la difusión de programación educativa, realizada por ecuatorianos.
- El espacio televisivo que promueve la programación de enseñanza se denomina Educa TV.
- Se ha demostrado que en Latinoamérica, a lo largo de la historia, que los pueblos han sido víctimas de una discriminación física y simbólica por países como Estados Unidos, es difícil reconocer que estamos inmersos en un pensamiento americanizado.

- Las nuevas tecnologías ofrecen una nueva posibilidad de creatividad y realización audiovisual, las nuevas generaciones de ecuatorianos utilizan herramientas, a menor costo, para realizar producciones audiovisuales.
- La cultura audiovisual es fundamental para rescatar las imágenes y las narraciones de nuestro pueblo andino.
- Los creadores de productos audiovisuales son responsables de conducir el proceso de “entendimiento del mundo”, en la audiencia infantil.
- Los jóvenes ven más películas que leer libros, ahora existe el video como una nueva herramienta de enseñanza de mayor acogida por los niños.
- El “ocio”, es la base de la cultura visual en la que los niños se desenvuelven; con los productos visuales, se puede aprovechar ese “ocio” para que los niños aprendan.
- Los niños en Ecuador y en todo el mundo miran la programación de Disney, que ha creado imaginarios apartados de la realidad, como estereotipos sobre belleza y comportamientos sociales.
- Las sociedades occidentales, y en especial la ecuatoriana, transforman sus políticas culturales, en función del “lenguaje televisual” que manejan los países americanizados.
- Los niños aprenden a leer y a reconocer las producciones visuales, mientras estas se manejen como un “juego simbólico”, en donde, la fotografía se convierte en un elemento central, para la creación de signos e imágenes.
- Los niños crean representaciones que recaen en sus comportamientos y sus maneras de visionar el mundo.
- El telespectador, con la aparición del computador y la digitalización, es un *animal vidente*, ya que ha logrado unir o unificar la palabra, el sonido y las imágenes, de tal forma que crea ilusiones y representaciones.

- Los estudiantes buscan, relatos que los diviertan y cautiven. Los productos: “Show Hollywood”, en el Ecuador, es la programación, que no tienen enseñanza alguna.
- El sonido, la imagen, los textos, el dinero son factores que influyen en la nueva estructuración de los ámbitos domésticos, es decir, la información presentada a los niños se basan en estos factores.
- La niñez, está expuesta a las tele empresas que inculcan enseñanzas explícitas y subliminales en un mundo de apariencias y representaciones, pero como productor, también es un camino para una nueva enseñanza, solo hay que saber cómo usar estas herramientas.
- Los programas educativos son instrumentos curriculares, donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje infantil.
- Los programas infantiles, en su mayoría, utilizan los dibujos animados o la animación digital, que contienen historias entretenidas, enseñan o distraen a los niños.
- En nuestro país, la animación no ha sido muy explotada, por esta razón, existe un desplazamiento de la audiencia infantil latinoamericana desde la televisión abierta hacia la sintonía de la televisión por cable internacional.
- Según el INEC, hasta el 2010, en el Ecuador, hay una inclusión en la televisión por cable de 17,5 % con casi 666.685 telespectadores observando la programación, desplazando a la producción nacional.
- La televisión es una ventana al mundo, que aporta a los niños el desarrollo de su sensibilidad y conocimiento, es parte integral de nuestra sociedad, y no solamente es informativa, sino que también, entretiene y permite ofrecer educación.
- El desarrollo neurológico y emocional del niño es distinto del adulto, la maduración cerebral es alrededor de los 18 a 20 años, por esta razón, es fundamental que al niño se le inculque buenos valores antes de se madurez cerebral.

- Los niños menores a 5 años poseen una capacidad de fantasía y perciben las imágenes de la televisión como real y verdadera, muchos no pueden diferenciar la fantasía de la realidad.
- Entre las siete y las nueve y media de la mañana, alrededor del 90% de la audiencia está formada por niños, a medio día, el 87% de los niños ecuatorianos visualizan algún programa de la televisión, y los fines de semana, el 98,6% ven la televisión.
- En Ecuador, el contexto en donde se desarrollan los niños vs. el televisor, es familiar, aunque los niños prefieren programas infantiles con acción y violencia.
- Los niños tras el regreso de clases al hogar o de sus actividades, lo primero que hacen es prender el televisor, miran la programación como un medio de relax, mas no de aprendizaje.
- Los niños, con autorización de sus padres miran el televisor hasta altas horas de la noche, ellos observan programas televisivos inadecuados.
- De la televisión, según la investigación, el niño aprende información, conceptos, actitudes, conductas, valores y significados, por ser, el Ecuador un pueblo andino, las familias se reúnen en torno a la televisión, durante las horas de ocio, y de esta manera se anula la comunicación entre sus diferentes miembros, así se perjudica la conversación en una sociedad andina como la ecuatoriana.
- En la actualidad el abuso y el incremento del fenómeno de la televisión, crea una dependencia por parte de los niños, la televisión presenta modelos de conducta, transmite formas de ser, ofrece valores e ideales.
- El proyecto “Scuiki” se crea por la necesidad de educar a los niños mediante la diversión y el arte, ya que se usan herramientas manuales, casi sin tecnología visual.
- El Proyecto “Scuiky” se basa en la recopilación de la información de todos los pensadores expuestos con anterioridad, más no en análisis de las propuestas ya existentes.
- El programa Scuiky lucha por transformar el disgusto que tienen los

niños y las niñas al recibir información educacional y con el tiempo lograra que los niños miren a la educación como algo de descanso y entretenimiento.

- El programa Scuiky, al ser realizado todo a mano, impulsar a los niños a crear sus propios mundos.
- El programa Scuiky aporta a la realización de nuevos contenidos educacionales que vayan de acuerdo con la evolución de los niños, ya que la propuesta involucra ir en desarrollo con los niños de las nuevas generaciones.
- El programa Scuiky, se desarrollará constantemente dependiendo de la necesidad de su audiencia infantil, para llegue con contenidos educativos de una manera adecuada.
- La manera de llegar a la audiencia infantil radica en ser interactivos y dinámicos con la información que se emite.
- Es necesario, al principio, enseñar con un corte audiovisual norteamericano, hasta que los niños vayan asimilando el corte audiovisual latinoamericano.
- El error, de la mayor parte de la producción en la programación infantil, se basa en que, a pesar de tener una buena intención con la educación, muestran la cultura ecuatoriana de una forma poco didáctica e interactiva. Usan la teoría y la aplican como a un programa de género informativo cuando el niño busca entretenimiento.

BIBLIOGRAFÍA

• 6.1 Libros

- Baer, Alejandro (2004) *La metodología biográfica audiovisual*. El Proyecto Survivors of the Shoah, Dpto. Sociología IV Universidad Complutense: (s/e).□
- Bartolomé, Pina (1999). *El diseño y la producción de medios para la*

enseñanza. Tecnología Educativa. Madrid: (s/e).

- Baudrillard, Jean (1989). *Video Culturas de fin de siglo*. Madrid: Liguori Editore.
- Bourdieu, Pierre (1979). *La Sociedad de la Cultura*. Paris: Liberation
- Crazy, Jonathan (1990). *Las Técnicas del observador*. Londres: Azarbe L.S.
- Deborah, Poole (1997). *Visión, Raza y modernidad*. Estados Unidos: Maruja Martínez.
- Debray, Régis (1992). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- Debray, Régis (2000). *Introducción a la mediología*. París: Paidós.
- Echeverría, Javier (1995). *Telépolis*. Barcelona: Anagrama.
- Field, Syd (1996). *El Manual del Guionista*. Estados Unidos: Plot Ediciones.
- Fuenzalida, Valerio (1999). *Revista latinoamericana de comunicación Chasqui*. Ecuador: CIESPAL.
- Fuenzalida, V. (2005). *Expectativas educativas de las audiencias televisivas*. Bogotá, Norma.
- Fuenzalida V. (2002). *Televisión Abierta y Audiencia en América Latina*. Ed., Políticas públicas en ambiente televisivo digital La oportunidad cultural-industrial de la TV infantil. Buenos Aires. Norma.
- Gonzalo, D.L, (2007). *Análisis crítico de textos visual. Mirar lo que nos mira*, Madrid: (s/e). □
- Gruzinski, Serge (1990). *La guerra de las Imágenes*. México: Librairie Artheme.
- Hall, Stuart (2004). *Codificación y descodificación en el discurso*

televisivo. España: Cuadernos de Información y Comunicación.

- Boletín “Ley Orgánica de comunicación” (2014). Artículo 74. Ecuador: (s/e).
- Mayoral, Roberto Asensio (1986). *Nuevas perspectivas para la traducción audiovisual*. Universidad de Granada.
- Monsiváis, Carlos (2002). *Aires de familia*. Barcelona: Anagrama.
- McLuhan, Marshall (1967). *El medio es el mensaje*. Estados Unidos: Batam Books.
- Pelardo, Luis (2003). *El mensaje televisivo infantil. Análisis, percepción y efectos en los niños de 6 a 8*. Madrid: UNED.
- Pérez, Carlos. (1996). *Cultura Audiovisual*. Madrid: Fundesco.
- Pérez, Mónica (1994). *El Enunciado Textual, Análisis Lingüístico del Discurso*. Pontificia universidad Católica de Chile. Barcelona.
- Quizhpe, Arturo (2009). *Televisión y Desarrollo Infantil*. Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Rodríguez, Catalina (2000). *Lingüística pragmática y Análisis del discurso*. Madrid: Arco Libros.
- Sartori, Giovanni (1998). *Homo Videns*. Roma: Taurus.
- Sevillano, García y Bartolomé, Crespo (1995). *Enseñanza y aprendizaje con medios de comunicación y nuevas tecnologías*. Madrid, UNED.
- Scoott, Lash y John, Urry (1994). *Economías de signos y espacio*. Buenos Aires: Amorrortu editores