



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN**

***SOMORGUJO. PERSPECTIVA CONSTRUCTIVISTA Y
PEDAGOGÍA MEDIÁTICA EN UNA PROPUESTA DE
TELESERIE INFANTIL EDUCATIVA***

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN

PRESENTA

YOLANDA GABRIELA CUÉLLAR PÉREZ

Asesor: Jorge Olvera Vázquez

MARZO 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco el apoyo del Proyecto PAPIIT "Fronteras de tinta: literatura y medios de comunicación en las Américas" porque gracias a las investigaciones realizadas durante mi año de becaria y a los integrantes del Seminario he logrado concluir este trabajo de titulación.

Doy gracias infinitas y expreso mi más sincero reconocimiento a la institución que me formó académicamente y de la cual me siento profundamente orgullosa de haber pertenecido, la Universidad Nacional Autónoma de México.

Dedico este trabajo:

A mi madre, por su amor, su tolerancia y su apoyo incondicional en todas las facetas de mi vida. Gracias por todo, mamá.

A la memoria de mi tío Antonio Pérez, por ser el ejemplo de vida, de responsabilidad y honradez que siempre me acompañará.

A mis abuelos, tíos, hermanos y amigos que me impulsaron para alcanzar una de las metas más importantes en mi vida.

A mi asesor, el Maestro Jorge Olvera, por su sincero apoyo y por ayudarme a materializar este trabajo.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO 1: TELEVISIÓN	9
1.1 Lenguaje televisivo	10
1.2 Televisión educativa	13
1.2.1 Conceptualización y breve historia	14
1.2.2 Algunas funciones	24
1.2.3 Los géneros	27
1.3 Televisión infantil	31
1.3.1 Conceptualización y breve historia	32
1.3.2 Algunas funciones	35
1.3.3 Los géneros	36
1.4 Hacia una conceptualización de televisión infantil educativa	37
CAPÍTULO 2: NIÑOS Y TELEVISIÓN	40
2.1 Elementos vinculatorios	40
2.2 Estadios del desarrollo cognitivo del niño y su relación con el medio televisivo	51
2.3 Niveles de recepción infantil ante el medio televisivo	60
CAPÍTULO 3: PERSPECTIVA CONSTRUCTIVISTA Y PEDAGOGÍA MEDIÁTICA	63
3.1 Perspectiva constructivista en televisión educativa	66
3.2 Perspectiva constructivista contra perspectiva conductista	68
3.3 Fundamentación del esquema constructivista para guión educativo	71
3.4 Pedagogía mediática	83
3.4.1 Pedagogía fantástica	84
3.4.2 Pedagogía lúdica	90
3.4.3 Pedagogía crítica	93
CAPÍTULO 4: PROPUESTA	97
4.1 Definición de proyecto televisivo	97
4.2 Nombre, fundamento y finalidad del proyecto <i>Somorgujo</i>	99
4.3 Objetivos y beneficiarios del proyecto	101
4.4 Formato y sinopsis de la serie	103
4.5 Producción	110
	113
4.6 Personajes	116

4.7 Ambientes	119
4.8 Guión	136
4.9 Story Board	167
4.10 Presupuesto tentativo	171
CONCLUSIONES	175
FUENTES	

INTRODUCCIÓN

Si tuviéramos la oportunidad de ponernos en el papel de un niño de 6 años de edad que habita en una gran ciudad y que al regresar de la escuela se despliega ante sí un abanico de posibilidades y de saberes a través de la televisión, y nos viéramos también en la posición de “elegir” qué ver de entre un mar de programas que oscilan entre lo grandioso y lo absurdo, de entre lo históricamente violento y lo ridículamente sentimental, ¿qué elegiríamos?

Quizás ahora nuestra condición de adultos nos dicte que lo mejor sería ver programas informativos, educativos o culturales, o bien, programas amarillistas, violentos o banales, en todo caso dependerá de nuestro contexto de vida.

De cualquier forma y aún poniéndonos en el papel del niño de 6 años en la actualidad, no alcanzaríamos siquiera a comprender que aquel aparato receptor que con tanta cotidianeidad observamos en nuestros hogares ha significado en menos de 60 años un cambio revolucionario en la forma de ver la realidad. La humanidad no volvería a ser la misma desde el arribo del fenómeno mediático, catalogado por Joan Ferrés como el más importante en su historia: la televisión.

De ahí que en este trabajo de titulación nos interese por estudiar, comprender y explotar un medio sin el cual la vida de miles de millones de personas no sería la misma. Al conocer su lenguaje, sus limitantes y sus potenciales estaríamos en la posibilidad de utilizarlo adecuadamente y para el sector de la población que para esta labor nos interesa y que es la niñez mexicana.

Como observaremos, es una realidad que miles de niños en las ciudades llegan a casa y en su mayoría comen, hacen la tarea y juegan frente al televisor, quizás en algunos casos el aparato receptor permanecerá encendido como un telón de fondo que acompañará sus juegos dentro de casa, en otros casos su importancia en la vida del niño cobrará tal fuerza que el televisor continuará encendido hasta altas horas de la noche y lo acompañará hasta que el niño concilie el sueño. Ante este hecho nos preguntamos ¿qué programación está

ofreciendo la industria televisiva de nuestro país a este sector de la población?, ¿existe realmente una oferta de programas educativos en televisión abierta para los niños mexicanos?

Octavio Contreras afirma que la programación televisiva continúa utilizando como base la diversión a través del placer visual y que los contenidos para el público infantil en la televisión mexicana abierta representan el 23.4% de la programación total, sin embargo, pocas veces van encaminados al desarrollo creativo de los niños y se caracterizan por ser en su gran mayoría producciones norteamericanas.

Encontramos, no obstante, casos excepcionales como las producciones del canal 11 del Instituto Politécnico Nacional y *Plaza Sésamo* de Televisa que reivindican, podríamos decir, los contenidos de calidad educativa para los más pequeños, proponiendo, en el primer caso, géneros antes inexplorados en México y en el segundo, la adaptación de un programa estadounidense al contexto nacional.

Sin embargo, consideramos que se sigue soslayando el gran potencial educativo de un medio que sin duda forma parte importante en la vida de los niños, y tomando en cuenta que las generaciones presentes y venideras de infantes estarán expuestas a la televisión y se verán orilladas a observar programaciones extranjeras, huelga decir que la necesidad de hacer algo al respecto es ineludible.

Curiosamente, no porque no se hayan producido ya programas de este corte en México, pues el vasto acervo videográfico de la Dirección General de Televisión Educativa y del Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa demuestran lo contrario, sino más bien porque se tiene poco acceso a estas producciones y desde nuestro punto de vista los espacios que en televisión abierta se les otorgan son insuficientes.

Es una realidad también, que los magnates de la comunicación audiovisual ignoren categóricamente la oportunidad de producir, o al menos de reproducir,

programas de corte educativo para los niños e incluso nieguen que un programa como *Plaza Sésamo* lo sea, olvidando el origen del mismo y dejándolo sucumbir ante la mercantilización de todo tipo de productos con la imagen de los posicionados personajes.

Ahora bien, en el contexto mexicano sucede que los niños muestran poca preferencia por los, ya de por sí, escasos programas educativos, sorpresivamente no por decisión propia, según los estudios de Ana Meléndez Crespo sino más bien porque sus padres los obligan a ver programas de entretenimiento y no así los culturales, de divulgación científica o similares; en primer lugar, porque hay pocos programas y en segundo lugar porque los padres prefieren aquellos cuyo fin es sólo divertir.

Asimismo, con frecuencia las prácticas televisivas adultas se infiltran en las de los niños y esto no resulta tan grave como el hecho de que esas prácticas adoptadas por el niño, sean llevadas a cabo sin la supervisión de un adulto, más aún, los adultos aceptan que el niño pueda tener un televisor propio en su cuarto y pueda verlo en el momento que éste lo desee, además del ya conocido uso que se le da a la televisión para mantener a los niños quietos. Paradójicamente, cuando el niño gusta de ver programas para adultos y éstos forman parte de su discurso cotidiano, el adulto lo desapruueba culpando al medio televisivo, cuando se ha visto que esta práctica permisiva ha nacido en casa.

Ante tal panorama y como egresados de la licenciatura en Comunicación encaminamos nuestras investigaciones con el fin de subsanar una falta de propuestas comunicativas en el campo de la televisión infantil educativa que ha sido medianamente explotado en la televisión pública de nuestro país y proponer un proyecto de televisión de nuestra autoría que pudiera jactarse de ser infantil y educativo.

La premisa de que los medios de comunicación son educativos per se, marcó la pauta que guiaría el desarrollo de este trabajo inspirado también en diversas asignaturas de la licenciatura como Medios Electrónicos para la

Educación y Producción Televisiva Especializada mismas que significaron en nuestra formación un importante camino por recorrer y el inicio de una búsqueda constante por acercarnos a los medios que en nuestro país se dedican a la producción de programas de este corte.

Así también, consideramos de suma importancia encontrar un modelo y una metodología a seguir especialmente flexible e idónea para los fines que perseguimos y sobre la cual se construyera un relato significativo en términos educacionales y al mismo tiempo atractivo para la población infantil, reto especialmente importante dada la cantidad de productos comunicativos que para este sector se produce.

Observaremos en la presente tesina que gracias a los estudios que al respecto se han hecho, se abre un campo de oportunidad en el cual encontramos no sólo metodologías, sino también líneas a seguir, pautas y modelos interesantes para quienes nos inclinamos por este tipo de temas y deseamos aprovechar el medio televisivo como una herramienta para la educación.

Por otro lado, y para construir la propuesta televisiva, nos dimos a la tarea de buscar para el contenido de nuestra serie televisiva un tema poco abordado por la televisión educativa de nuestro país y encontramos que las artes plásticas han sido de las menos aprovechadas especialmente en programas infantiles, fenómeno interesante, pues nos resultan sumamente útiles para este fin, tanto por sus posibilidades visuales como por su trascendencia cultural.

Así pues, consideramos que para que un producto comunicativo pueda llamarse educativo tiene que estar fundamentado teóricamente, de tal suerte que en este trabajo observaremos la caracterización de la televisión infantil educativa, a partir de un acercamiento a la definición de la niñez y de lo educativo en televisión; asimismo describiremos el estrecho vínculo que entre niños y televisión se da -una de las razones que dio vida a este trabajo- y mediante nuestras investigaciones fundamentaremos nuestra propuesta televisiva en un modelo guionístico inspirado en teorías educacionales y pedagógicas.

Las investigaciones preliminares, empero, hicieron evidente una escases de material bibliográfico y otras fuentes sobre el proceso para lograr que un programa de televisión pase de ser un simple programa de entretenimiento a uno educativo; incluso, la conceptualización de televisión infantil educativa como tal es prácticamente inexistente, al menos en la bibliografía consultada, hecho que nos resultó sumamente interesante ya que con frecuencia es abordado el tema de la televisión infantil pero desde un punto de vista desaprobatorio debido a la gran cantidad de violencia que se observa en las producciones comerciales y por ende el impacto negativo de estos productos comunicativos en el infante.

No obstante, y a pesar de las limitantes encontramos un eje rector del presente trabajo de investigación que aunado a nuestro profundo gusto por la producción televisiva y los contenidos infantiles educativos a los que tuvimos acceso en nuestra niñez, se materializó en la propuesta que presentamos al lector.

Cabe mencionar, que lo que se verá en el siguiente trabajo es un camino -no el único- a seguir para plasmar un proyecto de televisión infantil educativa y con él pretendemos generar una brecha que otros puedan transitar y aprovechar en sus propias propuestas televisivas. Asimismo, buscamos desmitificar la visión negativa que se tiene de la relación niño-televisión y brindar un panorama en el que el adulto tiene el poder de contrarrestar los efectos negativos de ésta sobre los más pequeños.

Así también, concordamos con las afirmaciones de Alicia Poloniato, según las cuales es necesario contar con más y mejores profesionales para la producción de televisión educativa que surjan preferiblemente del ámbito docente, de la comunidad científica y de los estudiantes y estudiosos de la comunicación.

Finalmente, consideramos oportuno aclarar que el presente trabajo, al tratarse de una propuesta, no busca comprobar resultados de recepción, mas su posible efectividad como producto educativo, estará fundamentada en los elementos pedagógicos y comunicativos que sustenta.

CAPÍTULO 1

Televisión

Partimos de la idea de que el campo del estudio de la televisión es amplio y en suma complejo; ya por su forma, ya por su contenido, la televisión es multifacética, multicultural y multiforme. Resulta entonces difícil encontrar una definición que abarque todos los aspectos de este medio de comunicación masiva:

La televisión es un sistema de telecomunicación para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido mediante ondas hercianas.¹

O como dice Howard Beale:

La televisión no es la verdad. La televisión es un maldito parque de atracciones, la televisión es un circo, un carnaval, una troupe de acróbatas, narradores de cuentos, bailarinas, cantantes, malabaristas, fenómenos, domadores de animales y jugadores de fútbol. Es una fábrica para matar el aburrimiento.²

Recordando el paso histórico de la televisión desde su arribo al plano mundial, encontramos que al principio surge como un servicio público orientado a la comprobación de documentos, planos y otras imágenes necesarias para trabajos técnicos o para facilitar trámites burocráticos; esto sólo significaría el comienzo del impacto de su evolución posterior, a tal grado que en menos de cincuenta años, la televisión pasó de una fase experimental en los laboratorios a los hogares de cientos de millones de personas en todo el mundo.

Después de la Segunda Guerra Mundial alcanzó su mayor auge y a partir de los años cincuenta su uso se generalizó en la mayoría de los países del mundo, incluido México, en donde se transmite programación regular desde 1950.³

Así se desarrollaron las instituciones televisivas cuyo fin principal, fue y sigue siendo el espectáculo y el entretenimiento, absorbiendo y re-presentando los discursos de múltiples esferas de la actividad humana, asimilando, transformando

¹ *Diccionario esencial de la lengua española*, Madrid, Espasa, 2006.

² *Cit. pos.*, Imbert, Gérard. *El zoo visual*. Barcelona, Gedisa, 2003, p. 12

³ Montaner, Pedro y Rafael Moyano. *¿Cómo nos comunicamos? Del gesto a la telemática*. México, 2ª edición, Alhambra, 1989, p 140

y creando formas de cultura.

El presente capítulo se enfocará entonces en la televisión, en su lenguaje y en las principales características que la instituyen como fuente de socialización, de reproducción y legitimización de valores y visiones del discurso dominante, pero también en su enorme potencial como difusor de saberes y culturas en nuestro tiempo, lo que ante otros medios de comunicación la convierte en el medio de educación por excelencia. Asimismo, hablaremos de la televisión infantil, sus características y funciones para, finalmente, proponer una conceptualización de la televisión infantil educativa con base en los acercamientos preliminares a estas dos tipificaciones: televisión educativa y televisión infantil.

1.1 Lenguaje televisivo

En esencia el lenguaje televisivo se compone de: imagen, palabra, música, efectos y silencios, lo que da como resultado un conjunto signifiante, un universo semántico, una conjunción de signos intencionalmente combinables con vistas a una producción de sentido.

Christian Metz, refiriéndose al cine, describe el mensaje audiovisual como una relación intrínseca de cuatro “sustancias”: la imagen fotográfica móvil, el ruido registrado, el sonido fonético y la música.⁴ La unidad básica de la imagen visual es el plano, dentro del cual se provee la información, sea en forma explícita o sugerida. Todos los elementos deben estar organizados de acuerdo a una sintaxis especial y una estructura particular.

Lo anterior significa que, a lo largo de nuestra experiencia como televidentes, desarrollamos una “competencia televisiva”, es decir, un conocimiento sobre los condicionamientos tecnológicos básicos sobre los que se desarrolla la televisión que nos permite comprender su lenguaje. Es decir, que hemos desarrollado una experiencia para ver televisión, comprender y atribuir significado a los diversos planos, encuadres y secuencias.

⁴ *Cit. pos.*, Baggaley, Jon y Steve Duck. *Análisis del mensaje televisivo*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1979, p.56

Favoreciendo lo que Abraham Moles denominó “cultura mosaico”⁵, la televisión por su lenguaje y discurso dinámico lleno de cortes, elipsis, imprevistos y falta de continuidad narrativa, ha transformado nuestros hábitos perceptivos en una necesidad de hiperestimulación sensorial⁶, en el entendido de que el movimiento tiene una gran fuerza para atrapar la mirada humana y constituye uno de los grandes alicientes de la televisión como recurso de captación de la atención y como elemento gratificador para mantenerla.⁷

Esa multiplicación de los estímulos visuales y auditivos y el ritmo violento en la sucesión de planos a los que la televisión nos ha ido habituando, desemboca en una necesidad de más movimiento, pues a falta de éste se presenta el aburrimiento. De hecho este fenómeno se ha extendido al discurso cinematográfico.⁸

Siendo entonces la imagen, elemento crucial en el lenguaje televisivo y atendiendo a aquel viejo refrán de “una imagen vale más que mil palabras”, la televisión, se erige también como un medio de comunicación con un alto grado de credibilidad, al que generaciones de personas confían sus ratos de ocio, sus necesidades de información, de entretenimiento e incluso de compañía.

“Ver para creer”, “lo vi en televisión”, “si salió en la televisión es porque es verdad”, son frases que han acompañado el devenir de este medio en donde a diferencia del cine, la distinción entre realidad y ficción se hace menos reflexivamente.

De igual forma, la televisión se caracteriza por ser una fuente incesante de

⁵ Cultura caracterizada por visiones fragmentarias y compartimentadas de la realidad, lo que favorece saberes dispersos y descontextualizados. Uno de sus fenómenos el *zapping*, caracterizado por el salto incesante de un canal de televisión a otro, demuestra la necesidad de hiperestimulación sensorial, del cada vez más notorio aburrimiento ante secuencias lentas y la permanente búsqueda de la sorpresa y contenidos que atrapen la atención del telespectador.

⁶ Reflejada en la necesidad encender la radio o la televisión como telones de fondo para realizar otras actividades. El ser humano con necesidad de hiperestimulación sensorial no soporta momentos de silencio ni calma absolutas.

⁷ Ferrés Joan. *Televisión y educación*. Buenos Aires, Paidós Ibérica, 1994 p.24

⁸ *Ibidem*, p.25

gratificaciones gracias a su inmediatez visual, constante sonorización y a la amplificación de las emociones lo que logra llevar al telespectador a sentirse parte de la noticia, de la serie televisiva o de la telenovela. El impacto de este medio se debe entonces en buena medida a la relación que los televidentes establecen con el mismo, como bien señala Francisco Iglesias, la lógica de la imagen en movimiento es la lógica de la emoción y no la lógica de la razón.⁹

Por otro lado se encuentra la gratificación mental, derivada de la fabulación y la fantasía que la televisión satisface proporcionando mitos y narraciones que facilitan la evasión. Para Joan Ferrer, esas gratificaciones sensoriales, mentales y psíquicas son funciones propias del espectáculo y en ello radica el gran poder de fascinación que logra la televisión.

Por otro lado, teóricos como Pedro Montaner y Rafael Moyano apuntan que los mensajes en televisión precisamente por su inmediatez visual provocan mayor pasividad en el receptor pues a diferencia de la prensa escrita que es también un medio visual, la televisión no exige lectura y comprensión, y a diferencia de la radio que sólo ofrece estímulos auditivos que invitan a la imaginación, la televisión muestra.¹⁰

No obstante, la televisión goza de ciertos potenciales que pueden bien ser aprovechados con fines educativos, como su capacidad de captar y mantener la atención del televidente, así como el “hechizo” producido por las seis ilusiones que ésta crea en los telespectadores:

- Ilusión de nunca sentirse solo
- Ilusión de considerar como amigos a los presentadores y locutores por la familiaridad de sus rostros.
- Ilusión de estar presente en el lugar en el que ocurre algo.
- Ilusión de sentirse parte de un grupo y de compartir sentimientos y emociones con otros muchos miles de personas.

⁹ *La televisión dominada*. Madrid, Ediciones RIALP, 1990, p. 14

¹⁰ Montaner, P. *Op cit.*, p. 142. No obstante, la televisión sí exige lectura del televidente, es decir, decodificación e interpretación.

- Ilusión de ser requerido para algo.

Entendemos pues, que el lenguaje de la televisión es imagen antes que cualquier otra cosa, seguida de la palabra y que esos estímulos visual-auditivos, la colocan en ventaja sobre la radio y la prensa también en cuanto a retención memorística se refiere:

PORCENTAJES DE RETENCIÓN DE MNEMÓNICA

Cómo aprendemos

1%	mediante el gusto
1.5%	mediante el tacto
3.5%	mediante el olfato
11%	mediante el oído
83%	mediante la vista

Porcentajes de datos retenidos por los estudiantes

10%	de lo que leen
20%	de lo que escuchan
30%	de lo que ven
50%	de lo que ven y escuchan
79%	de lo que dicen y discuten
90%	de lo que dicen y luego realizan

Método de enseñanza

	Datos retenidos después de 3 horas	Datos retenidos después de 3 días
Solamente oral	70%	10%
Solamente visual	72%	20%
Oral y visual conjuntamente	85%	65% ¹¹

El cuadro anterior apunta hacia una de las principales razones por las que la televisión se utiliza con fines educativos y en consecuencia podemos abordar ahora la dimensión de este concepto.

1.2 Televisión educativa

Las funciones básicas de los medios de comunicación son: informar, formar y especialmente entretener¹², mientras los fines educativo-culturales quedan relegados como tarea de la televisión pública, al menos en nuestro país. No

¹¹ Ferrés, Joan. *Video y educación*. Barcelona, Paidós, 1992, p. 39

¹² Algunos teóricos de la comunicación añaden la función de persuadir refiriéndose al objetivo del discurso publicitario en los medios.

obstante esta apreciación, es un hecho que se produce televisión educativa en México por instituciones como la Dirección General de Televisión Educativa (DGTVE), TV UNAM o Canal 11 del IPN cuya labor es la de ensanchar la oferta televisiva e integrarse a las tareas de aprendizaje.

1.2.1 Conceptualización y breve historia

Las características intrínsecas de los medios de comunicación como el contar con un público masivo, la inmediatez con que pueden circular los mensajes, la variedad de los mismos y la posibilidad de innovación, originaron su utilización como instrumentos de difusión de valores, actitudes y conductas socialmente legitimados.

La televisión, para Joan Ferrés se ha convertido pues, en el fenómeno cultural más importante de la historia de la humanidad, pues nos educa indirectamente al ser un instrumento privilegiado de penetración cultural, de socialización, de formación de conciencias, de transmisión de ideologías y valores¹³.

Lo anterior se debe a que el aprendizaje es un proceso continuo y permanente que rebasa las paredes de la institución escolar y toda persona lo adquiere en las relaciones sociales en las que participa, así como en sus prácticas cotidianas.

En este sentido, los medios de comunicación y en especial la televisión, conforman una parte importante del saber cotidiano, encontrándonos con programaciones que independientemente de su intencionalidad (punto que veremos adelante) muestran modelos de sociedad, de hombre, de mujer, de vida cotidiana y de relaciones sociales que contienen una determinada valoración ética y social, visiones, en la mayoría de los casos, del discurso dominante.

Raúl Navarro rescata esta idea, aunque con una visión más bien desalentadora

¹³ Ferrés Joan. *Televisión y educación*, p. 16

Televisión y radio se han convertido, por obra y gracia del desigual desarrollo tecnológico, crisis económica crónica, omisiones de la burocracia educativa y capacidad de negociación y presión de los concesionarios, en los difusores ideológicos, culturales educativos y políticos más importantes en el siglo que está por finalizar (siglo XX)¹⁴

Pero, a pesar de versiones fatalistas, no caeremos aquí en el extremo de los “hipercríticos” de atribuir a los medios masivos y en particular a la televisión un carácter “deseducador”¹⁵, antes deberemos pensar que los medios son el espejo de las formas culturales legitimadas de nuestro tiempo, desarrolladas en un proceso de doble apropiación: la televisión da al televidente lo que debe ver y el televidente da a la televisión lo que debe transmitir, esto es lo que Lorenzo Vilches, identifica como “pacto comunicativo”¹⁶.

Así, la televisión tiende a reproducir, a reproponer y a repetir las formas de interacción de la vida cotidiana tales como la conversación, el consejo, la confianza y a su vez transforma éstas en etiquetas y modelos de comportamientos idealizados y codificados¹⁷, todos ellos, aceptados socialmente tarde o temprano.

Ese discurso televisivo dominante, como se le ha llamado, en opinión de González Requena “tiende a someter a su hegemonía el resto de los discursos de nuestra contemporaneidad”¹⁸, asumiendo múltiples esferas de la actividad humana, por lo cual resulta flexible para lo educativo, por lo menos como capacidad potencial.

Margarita Rivière, se refiere al enorme potencial que han alcanzado los medios de comunicación en nuestra época y alerta de su poder educativo pues según ella, suministran una verdadera educación permanente que transmite

¹⁴ México, Universidad Autónoma Metropolitana, 1991, p. 26

¹⁵ “Deseducar” se refiere a hacer perder la educación, entendida ésta como la instrucción por medio de la acción docente, la cortesía y la urbanidad.

¹⁶ Vilches, Lorenzo. La televisión. Los efectos del bien y del mal. Barcelona, Paidós, 1993, p.107

¹⁶ *Cit. Pos.*, Poloniato, Alicia. *Géneros y formatos para el guionismo en televisión educativa*. México, ILCE-OEA, 1992, p. 13

¹⁷ Vilches, L., *Op. Cit.*, p.107

¹⁸ *Cit. Pos.*, Poloniato, A. *Op. Cit.*, p. 13

valores como la importancia del dinero, la competición obligatoria, el miedo a perder, la capacidad competitiva, la prevención obsesiva, la búsqueda de seguridad material o la necesidad de autoestima frente al enemigo. Estos aspectos se enfrentan con los valores que más habitualmente promueve la escuela.¹⁹

Ahora bien, no dudamos de la capacidad educadora del medio, y bajo esta premisa se podría afirmar que toda la televisión educa, al menos de una manera informal, pero entonces, ¿cómo diferenciamos la televisión con fines educativos de la que no lo es?

Enlistamos pues, las siguientes características que nos ayudan a diferenciarla de la televisión comercial.

- Es generada por instituciones educativas y es pieza integrante de un modelo pedagógico.
- Se emplea como una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Está dirigida a públicos identificados por niveles y modalidades académicas que van desde el preescolar hasta el posgrado y por perfiles que se distinguen entre docente y alumno, o bien, a otros ámbitos de educación no formal como la capacitación.
- Generalmente se distribuye por sistemas de acceso restringido vía satélite (como la Red Edusat) o por cable, videoconferencias videocasetes y aplicaciones multimedia, aunque algunas de sus producciones llegan también a sistemas de televisión abierta.²⁰

Ahora bien, para entender mejor el concepto de educación, citaremos la definición que Agustín García Mantilla hace de este concepto y en el presente

¹⁹ *Cit. Pos.*, García Mantilla, Agustín. *Una televisión para la educación. La utopía posible*. 1ª edición, Barcelona, Gedisa, 2003, p. 63

²⁰ <http://dgtve.sep.gob.mx/tve/>

trabajo de titulación, propondremos ésta como la línea a seguir por la televisión educativa:

La educación implica favorecer el desarrollo integral de la persona partiendo de sus propias necesidades, apoyando su crecimiento físico y psíquico, permitiendo el ejercicio de todo un potencial de habilidades valiosas, sirviendo a una socialización que haga consciente al individuo de su papel en el mundo y de la necesidad de relacionarse con los demás desde la solidaridad, el respeto y la tolerancia. Educar es comunicar el afecto, es también ayudar a construir la sensibilidad, fomentar la creatividad, formar la autoestima y enseñar a mirar el mundo desde la emoción y, al mismo tiempo, dar estímulos para que la propia persona sepa canalizar esas emociones y vivir en sociedad”²¹

Alicia Poloniato, apunta que desde mediados de la década de los cincuenta para algunos países y de la de los sesenta para otros, el ámbito de aplicaciones educativas de medios audiovisuales se acrecentó y tuvo la posibilidad de alcanzar mayor eficacia con la entrada en escena de la televisión. Las sucesivas y rápidas innovaciones tecnológicas por las que ésta pasó en pocas décadas, acrecentaron su capacidad de cobertura y por consiguiente de penetración.²²

Los fines educativos de la televisión son en resumen los que contribuyen a la formación del telespectador, a aumentar sus capacidades críticas y sobre todo a ensanchar su conciencia,²³ e incluso, se ha llegado a afirmar que la televisión ha de ser considerada como una oportunidad para la democratización del saber, de la cultura y para la potenciación del aprendizaje.²⁴

Para que un medio de comunicación sea educativo, apunta Jorge Landa Portilla, tiene forzosamente que promover alguno de los puntos siguientes:

- La transmisión y adquisición de conocimientos
- El desarrollo de habilidades
- El desarrollo, transmisión y adquisición de valores

²¹ García, A., *Op.Cit.*, p. 65

²² “Educación y medios audiovisuales: Televisión educativa, guionismo y géneros televisivos” en: Varios autores. *Guión educativo I*. México, 5ª edición, SEP, DGTVE, CETE, 2004, pp. 17-27

²³ Pérez Tornero, José Manuel. “Fundamentos y modelos de la televisión educativo-cultural” en: Varios autores. *Fundamentos de producción de TV educativa*. México, 3ª ed. SEP, DGTVE, CETE, 2004, pp. 7-21

²⁴ Ferrés, Joan. *Televisión y educación*. Barcelona, p. 18

Y propone tres premisas para lograr los puntos anteriores: la primera de éstas señala la “intencionalidad educadora”, esto es, que la utilización del medio busque educar en el sentido de la definición de García Mantilla. La segunda es que esa “intencionalidad” se traduzca en una serie de objetivos, es decir, que no basta con la sola intención, es necesario plantear los objetivos: ¿qué?, ¿por qué?, ¿para qué? y ¿con qué fin? Y la tercera, que entra al terreno mismo de la tecnología educativa, sugiere que la búsqueda de esos objetivos siga un proceso metodológico, esto es que puede tenerse la intención y los objetivos, pero sin una metodología, el producto comunicativo fracasaría en sus fines educativos.

Asimismo, Landa recalca que para lograr ese “proceso pedagógico-comunicativo”, es decir, hacer televisión que “eduque bien”, se deben aplicar principios científicos en el planteamiento y la elaboración de los programas educativos, es decir, proponer y seguir metodologías para el diseño de los mensajes que se producirán y se transmitirán luego por las redes privadas o públicas de televisión.

Bajo esta premisa, la primera nación que vio la necesidad de impartir enseñanzas nuevas y cada día más complejas a los estudiantes, así como de luchar contra el analfabetismo fue Estados Unidos de Norteamérica en donde se funda una serie de emisoras dedicada únicamente a este fin. De tal suerte que siete instituciones y organismos de todos los campos de la educación entre las que figuran la American Council on Education, la National Association of Educational Broadcasters y la Association for Education by Radio-Television, formaron en 1950 una comisión bajo el título de Joint Committee for Educational Television (Comisión Conjunta para la Televisión Educativa) cuyos esfuerzos culminaron con la obtención en 1951 de la reserva de 209 canales de televisión destinados exclusivamente a programas educativos para las escuelas, cifra que fue en aumento.

Ya para el 25 de mayo de 1953 se transmite el primer programa oficial de televisión educativa por una emisora propiedad de la Universidad de Houston y del

Houston School District of Texas.²⁵

En Europa sucede algo similar por esa misma época con la British Broadcasting Corporation (BBC) de Londres y la Radiodiffusion Télévision Française, en el país galo, quienes iniciaban sus ensayos con programas escolares de “enriquecimiento”. En 1958 la Radiotelevisione Italiana (RAI) produce *Tele scuola* serie educativa dirigida a una población de más de dos millones de adultos analfabetas en Italia²⁶ y en ese mismo año la corporación emisora japonesa Nippon Hoso Kyokai produce sus primeras series educativas.

Según Alberto Rojas Zamorano el uso educativo de la televisión en México, se gestó en una época crítica para la nación y una de las razones de su aparición fue el deficiente aparato escolar que mostraba su incapacidad para satisfacer la creciente demanda de calificación de fuerza de trabajo de una población en aumento.²⁷

En ese contexto, para 1952 se llevan a cabo las primeras emisiones con fin educativo a control remoto desde el Hospital Juárez al circuito cerrado de televisión en la Facultad de Medicina en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y tres años más tarde la máxima casa de estudios, produce sus primeros programas televisivos educativos y culturales, los cuales se transmitieron en canales abiertos de Telesistema Mexicano, el primero de ellos: *Información profesional*, dedicado a entrevistas con profesores de diferentes carreras universitarias, producido por la Dirección General de Información y la Unidad de Psicopedagogía de la UNAM.

En 1956 se crea el Centro de Televisión Educativa IPN en instalaciones de la unidad profesional Zacatenco, con equipo donado por el Consejo Británico. En 1958 inicia sus actividades de manera experimental y en circuito cerrado el canal

²⁵ *Ibidem*, p. 51

²⁶ “DA-DA-UMPA e Telescuola. La televisione negli anni ‘60” de la serie *Correva l’anno*. Via Teulada 66, Roma, s/f

²⁷ “Televisión y educación” en Trejo Delarbre, Raúl, *et. al. Televisa el quinto poder*. 5ª edición, México Claves de Análisis, 1991, pp. 125-148

11 XEIPN considerado la primera estación cultural educativa de América Latina. Posteriormente el canal 13 inicia su programación con orientación cultural, social y formativa.

La Secretaría de Educación Pública (SEP) y la Unidad de Televisión Educativa (UTE) inician el proyecto *Telesecundaria*, el primer acercamiento de la televisión nacional al fin educativo curricular que comenzó sus transmisiones por circuito abierto en 1968, luego de tres años en fase experimental, y se establece como un servicio educativo público con una inscripción en ese año de 6,569 alumnos en ocho entidades de la República Mexicana (Distrito Federal, Estado de México, Hidalgo, Morelos, Oaxaca, Veracruz, Puebla y Tlaxcala).²⁸

Este proyecto educativo fundado durante la gestión de Gustavo Díaz Ordaz y bajo la dirección de Álvaro Gálvez y Fuentes, Director de educación audiovisual, se basó en el modelo italiano de la *Tele scuola* tomando de éste su soporte pedagógico, el “discurso del gis”, muy parecido a una clase dentro del aula escolar; con el tiempo fue incorporando sus propias experiencias adaptándose a las características del pueblo mexicano.

La *Telesecundaria* viene a significar la práctica más importante del uso de la televisión con fines educativo-curriculares en México, demostrando su utilidad en cuanto a costos ya que se reducen ligeramente por estudiante en relación con el sistema de enseñanza directo, y se obtiene un rendimiento escolar semejante.²⁹

Dirigida fundamentalmente a los sectores marginados de la población, que de otra forma no podrían tener acceso a la enseñanza básica, sigue el plan de estudios aprobado por la SEP para la Secundaria. Cada una de las lecciones (30 por semana, seis diarias) consta de un programa televisivo, al cual siguen tareas diversas dentro de la teleaula, coordinadas por un maestro y orientadas por las lecciones impresas en las guías de estudio. Al finalizar el curso, se obtiene el certificado correspondiente.

²⁸ Olvera Durán, Pedro “Telesecundaria. Alcance del servicio educativo” en *Guía de Programación Red Satelital de Televisión Educativa (edusat)*. México, Secretaría de Educación Pública, Año 11, No. 67, 2008, p. 7

²⁹ Rojas, A., *Op. Cit.*, p. 127

Durante el sexenio de Miguel de la Madrid Hurtado, mediante los satélites Morelos I y II, se logra la cobertura nacional de este proyecto educativo, pero no fue hasta el periodo de Carlos Salinas de Gortari, cuando a través de los satélites Solidaridad I y II, se modernizó transmitiendo su señal digitalizada y comprimida por la Red Edusat. Con este desarrollo, para el curso 2005-2006, se atendió una matrícula de 1 millón 221 mil 781 alumnos, distribuidos en 64 mil 622 grupos y 16 mil 678 escuelas; además se contó con una planta docente de 59 mil 656 profesores.³⁰

En la década de los ochenta, inicia otra experiencia educativa en México denominada *Teleprimaria* o *Telealfabetización*, cuyo propósito es apoyar los programas de educación primaria escolarizada y alfabetizar a la población marginada.

Todas estas experiencias educativas instrumentadas por la Dirección General de Educación Audiovisual, ahora, Dirección General de Televisión Educativa (DGTVE), dan fe de la trayectoria de esta institución gubernamental dedicada a la retransmisión, producción y emisión de productos comunicativos educacionales por televisión; y a la fecha posee los siguientes canales de televisión: 11 (Telesecundaria), 12 (Media TV), 13 (Educación Superior, Media Superior y Formación continua), 14 (Capacitación), 15 Educación Básica, Educación Normal y Educación para la sociedad), 16 (Apoyo a cursos y educación a distancia), 17 (Educación superior), 18 (Actualización Profesional y Capacitación Laboral para el Servicio Público), 21 (Sigamos aprendiendo en el hospital), 25 (Canal del Congreso), 27 (Televisión América Latina), 28 (Teveunam), 22 (Conaculta), 23 (Centro Nacional de las Artes) y 24 (Aprende TV)³¹.

Ahora bien, existen dos grandes vertientes de la televisión educativa: la televisión educativa formal o curricular y la televisión educativa no formal o complementaria y de estas vertientes se desprenden los siguientes tipos de series

³⁰ Olvera, P., *Op. Cit.*, p. 7

³¹ <http://dgtve.sep.gob.mx/tve/>

y programas de televisión educativa clasificados según su orientación en cinco categorías, a saber:

- Series curriculares

Son las que abordan los contenidos de los planes y programas de estudios y que les permiten a los estudiantes lograr resultados académicos con certificación oficial; ejemplos de este tipo de series son *Telesecundaria*, *Teleprimaria*, *Teleprimaria Oaxaca*, *Educación Media Superior a Distancia* (EMSAD), *SEPa Inglés*, *SEPa Cómputo*, *Secundaria a Distancia para Adultos* (SEA), *Educación Superior a Distancia*, entre otras.

- Series complementarias

Son las que apoyan al desarrollo de temáticas generales que introducen, refuerzan, actualizan o amplían los contenidos curriculares como: *Didacta-SEP*, *Academia cierta*, *Descúbrelo*, *Los cuentos del espejo*, *Genio y figura*, *Los libros tienen la palabra*, *Juguemos a conocer el mundo*, *Sale y vale*, entre otras.

- Series de formación y actualización docente

Son las que proporcionan herramientas metodológicas para que el docente desarrolle habilidades y mejore su desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje o que le brinden elementos para su actualización en áreas específicas; ejemplos de este tipo de series son: *Desde el aula global*, *Diálogos TeVe*, *Talleres generales de actualización*, *Didáctica de los medios de comunicación*, *Educando con computadora*, *Un siglo de educación en México*, entre otras.

- Series de capacitación:

Son las que comprenden temáticas sistematizadas en cursos para satisfacer necesidades de especialización que complementen áreas laborales y/o profesionales de diversos usuarios; ejemplos de estas series son: *Telecurso Oficialía Mayor*, *Encuentros de capacitación y desarrollo*, diplomados y cursos a distancia del Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa (CETE), UNAM, Conalep, Centro de Estudios en Comunicación y Tecnologías Educativas

(CECTE), DGETI, Cecati, IPN o ANUIES.

- Series de educación para la sociedad

Son las que presentan temáticas de interés general con una intención didáctica determinada, en función del desarrollo social de la población; ejemplos de este tipo de series: *De la vida de las mujeres*, *Grandes maestros del arte popular*, *Historias de niños y niñas*, *La casa del árbol*, *Chicos y grandes poniéndonos de acuerdo*, *Los que hicieron nuestro cine*, entre otras.

En este punto, es preciso aclarar, que la televisión educativa tiene una función complementaria y difícilmente puede competir con la televisión comercial dominante -ni lo pretende-, más bien, está destinada a ensanchar la oferta de programas de televisión y a permitir su integración en las tareas de aprendizaje. No obstante, el desarrollo de programas como *Plaza Sésamo* o *Bisbirije*, ambos casos para niños, son propuestas que fácilmente compiten con la televisión netamente comercial, por lo cual consideramos necesario eliminar en lo posible, la animadversión que en torno a los programas educativos se genera por considerarlos aburridos, pues los ejemplos anteriores demuestran lo contrario.

La televisión educativa, resulta pues, una opción atractiva e incluso conveniente para subsanar el rezago educativo en nuestro país pues nos ofrece la oportunidad de fomentar un uso inteligente de la televisión por su facultad para enriquecer la experiencia del aprendizaje, haciéndolo más ameno y ágil. Pese a lo anterior, en la actualidad las posibilidades de la televisión educativa se aprovechan en una proporción mínima.

Aun cuando sus detractores afirmen que el gran inconveniente de la televisión educativa, es su dificultad para establecer una verdadera interacción <<en vivo>> entre profesor y alumno, ésta ha logrado generar retroalimentación mediante recursos como la inclusión de una pequeña audiencia en los programas televisivos³², o en otros casos una “interacción simulada” que ocurre cuando el conductor del programa “adivina” las posibles reacciones del telespectador de

³² *Ibidem*, p.57

acuerdo a sus experiencias previas y articula su discurso en función de ellas.³³

Por otro lado, la televisión educativa no se limita únicamente a la emisión de aquellos programas con los que es posible lograr algún tipo de interacción- que por otra parte pueden echar mano de otros recursos como la interpelación directa al telespectador o exhortar a los mismos a representar “teatralmente” la información recibida para fijarla más profundamente en sus mentes, como ocurre en gran cantidad de programas infantiles- sino que es capaz de transmitir todo tipo de demostraciones científicas que al poderse aislar de su medio ambiente, agrandarse y analizarse plenamente por medio de la cámara de televisión, frecuentemente se hacen mucho más claras”, el vasto repertorio de programas científicos sirven de ejemplo a este respecto.

Además, tomando en cuenta que según el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI), para el 2008, el 93.2 por ciento de los hogares mexicanos cuenta con uno o más televisores³⁴, tenemos entonces ante nosotros un medio de comunicación, por decir lo menos, favorable para difundir fines educacionales a un mayor número de personas, con un alto grado de credibilidad y que goza de la preferencia de al menos 25 millones 885 mil 390 hogares en todo el país.

1.2.2 Algunas funciones

Pérez Tornero, de acuerdo con el Manifiesto a favor de la TV educativa de la Asociación Internacional de Televisión Educativa y del Descubrimiento (AITED) enlista las siguientes funciones de la televisión educativo-cultural:

1. Contribuir a la formación de una ciudadanía democrática basada en los derechos del hombre.
2. Favorecer el encuentro y el descubrimiento mutuo de personas y culturas

³³ Sin embargo, de acuerdo con Aguilera, si bien es cierto que la participación de los alumnos es condición esencial para lograr una enseñanza eficaz, es indudable asimismo que en muchas ocasiones las preguntas de los alumnos interrumpen el curso normal de la explicación o bien, se hacen con el fin de hacerse notar en clase.

³⁴ <http://www.inegi.gob.mx/est/contenidos/espanol/rutinas/ept.asp?t=тинf196&c=9200>

promoviendo la relación pacífica entre pueblos, naciones y Estados, contribuyendo a la educación por la paz y la cohesión social, y procurando disminuir las hostilidades y las desigualdades.

3. Desarrollar una pedagogía que estimule a participar en la vida cívica y política.
4. Promover la riqueza y diversidad de las culturas y de las creencias en sus diferentes expresiones, modos de vida, costumbres, lenguajes, patrimonio cultural, etcétera.
5. Favorecer una educación para todos mejorando la difusión del conocimiento, contribuyendo al progreso del individuo y de la colectividad y creando el contexto adecuado para los valores educativos.
6. Promover la formación, facilitando la integración de las personas en el mundo del trabajo y de la vida social, así como asegurando la actualización de los conocimientos.
7. Difundir y estimular la ciencia, haciendo accesibles el conocimiento y los avances científicos y promoviendo, ante el progreso tecnológico, una toma de conciencia atenta, constructiva y crítica.
8. Promover el arte y su conocimiento estimulando la creatividad y la imaginación y colaborando con las personas, las colectividades, las organizaciones y las instituciones del mundo artístico y cultural.

De las anteriores, se desprenden las funciones específicas de la televisión educativa que son múltiples, no obstante su función primordial es la de contribuir a la ampliación de la oferta educativa y a la formación de los telespectadores, a saber:

- Formar a los niños en colaboración con las familias, colectivos e instituciones que los tengan bajo su tutela.
- Fomentar la educación y formación de los jóvenes, potenciando su integración en el mundo social y laboral, y amparando sus valores propios y sus demandas específicas.
- Facilitar la formación de adultos, atendiendo tanto a las necesidades de

formación a lo largo de la vida como a las más específicas de inserción y actualización profesional, así como a todas aquellas inherentes a su dimensión como ciudadanos de sociedades respetuosos con los derechos humanos.

- Promover la equidad e igualdad de oportunidades sin consideración de diferencias de sexo, creencias, raza, nacionalidad, capacidad e ideología.
- Amparar y desarrollar los contextos formativos, educativos y participativos de los adultos jubilados del campo de trabajo, de modo que se proteja su condición de ciudadanos efectivos en una sociedad muy determinada por el sistema económico.
- Capacitar y promover la participación en el sistema social y político respetando la diversidad de edad, condición y capacidad.
- Promover el entendimiento y la comunicación entre comunidades y culturas diferentes.
- Expandir y difundir ampliamente valores educativos y culturales.
- Crear circuitos de información y comunicación entre educadores, padres, madres y tutores.
- Servir de cauce de información estable sobre las oportunidades y demandas de formación y educación.
- Reforzar y aumentar la cobertura general de la escolarización y de la educación presencial en general.
- Potenciar y amparar la educación a distancia y la educación en red.
- Estimular la creatividad cultural y fortalecer los circuitos de producción y de consumo culturales.
- Promover el desarrollo de la ciencia.
- Apoyar el desarrollo del pensamiento crítico y de la toma de conciencia.
- Fomentar la diversidad y el intercambio cultural, las identidades propias de los individuos y las colectividades y el entendimiento mutuo entre ciudadanos, pueblos, naciones y Estados.³⁵

³⁵ Pérez Tornero, José Manuel *et al.* *Alternativas a la Televisión Actual*. Barcelona, Gedisa, 2007, p.43-44

- Facilitar medios y recursos audiovisuales a los centros de educación y enseñanza.
- Contribuir permanentemente a la formación ciudadana
- Capacitar y promover la participación en el sistema social y político
- Promover el entendimiento y la comunicación entre comunidades y culturas diferentes
- Expandir y difundir ampliamente valores educativos y culturales
- Crear circuitos de información y comunicación entre educadores y padres
- Asegurar el conocimiento cuasi general de determinadas tareas y actividades
- Servir de cauce de información estable a la mayoría de las iniciativas de formación
- Aumentar la cobertura y la difusión general de la educación presencial-formal
- Amparar la educación a distancia
- Estimular la creatividad cultural
- Potenciar la participación de actividades y consumos culturales ³⁶

Luego entonces, para las funciones de la TVE parece ineludible considerar algunos propósitos tales como: informar, describir, analizar, testimoniar, demostrar, ilustrar, interpretar, explicar o deducir. Pero también se pueden contar historias como recurso para ilustrar, ejemplificar, dar información y describir.

1.2.3 Los géneros

Ante la diversidad de géneros televisivos, encontramos que la televisión educativa no tiene límites para desarrollar su intencionalidad educadora, todo depende del objetivo del programa y la visión de guionistas, productores y realizadores del mismo. En este sentido, las posibilidades, las mezclas,

³⁶ Pérez Tornero, José Manuel. "Fundamentos y modelos de la televisión educativo-cultural" en: Varios autores. *Fundamentos de producción de TV educativa*. México, 3ª edición, SEP, DGTVE, CETE, 2004, pp. 7-21

innovaciones, cambios o alteraciones son amplios. No obstante, podemos identificar los siguientes géneros:

Programas de divulgación: Son transmisiones en directo o diferidas (con edición especial o no) de teatro, ópera, ballet, conciertos; organización de ciclos de cine y programas de TV de experimentación expresivo-estética (video arte) entre otros, mismos que pueden incluir breves análisis, ubicación, valoración estética. En este, se insertan también los documentales de todo tipo, que se refieren a la captura por la cámara de una realidad preexistente a la acción misma de ser registrada.

Programas de sensibilización: La forma más usual que se adopta es el serial de ficción (telenovela o teleteatro), en este caso, la intencionalidad educadora se ocupará en lograr la identificación y empatía con el telespectador a través de personajes con los que se identifiquen y transmitir así valores y enseñanzas morales. *Sale y Vale, Camino a casa, Futboleros.*

Programas de información como entretenimiento: En el empleo de esta función, los públicos deben ser considerados cuidadosamente. Programas de concursos, de juegos para jóvenes y adultos sobre cuestiones científicas y prácticas con salidas, *A la cachi cachi porra, Corre GC corre, La ruta del sabor.* Asimismo, encontramos aquí la gran variedad de miniseries y docudramas que utilizan el recurso de la serie de ficción para abordar temas históricos por ejemplo, *Napoleón, Nerón, Da Vinci.*

Ahora bien, para poder identificar más puntualmente los tipos de programas educativos, éstos pueden ser clasificados por su orientación o por área de conocimiento como sigue:

POR ORIENTACIÓN

- a) Series curriculares: Abordan temáticas de carácter seriado requeridas en un plan de estudios para apoyar y formar al alumno, tendientes a lograr resultados académicos terminales y procesos de certificación.

- b) Series complementarias al currículum: Apoyan el desarrollo de temáticas curriculares para que el maestro haga uso de éstas, de acuerdo con sus necesidades de enseñanza.
- c) Series de formación y actualización docente: Proporcionan herramientas metodológicas para que el docente desarrolle habilidades para su mejor desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje, o bien, brindan elementos para su actualización en áreas específicas.
- d) Series de capacitación: Comprenden temáticas sistematizadas en cursos para satisfacer necesidades de especialización que complementen áreas laborales y/o profesionales de diversos usuarios.
- e) Series de educación para la sociedad: Cumplen con objetivos determinados por las temáticas que contienen, en función de los intereses y estrategias didácticas recuperadas de los docentes.

POR ÁREAS DE CONOCIMIENTO

- a) Lenguaje y Comunicación
- b) Matemáticas
- c) Ciencias Sociales y Humanidades
- d) Expresión artística
- e) Ingeniería y Tecnología
- f) Educación física
- g) Ciencias Naturales³⁷

- **Programas de lenguaje, comunicación e idiomas**

La enseñanza de la lengua materna es esencial, en virtud de que el correcto empleo del idioma, en nuestro caso el español, nos traerá como resultado el perfeccionamiento del mismo y desarrollará la belleza de las figuras literarias, evolucionándolas para la creación de obras de mayor calidad. Asimismo para comunicarnos con el resto del mundo, es necesario conocer otros idiomas; en el

³⁷ Es posible que una serie esté relacionada con más de un área de conocimiento

caso del nivel medio básico, según el plan de estudios, el aprender otra lengua; y es ahí donde los programas de televisión, al igual que en la lengua materna, intervienen como ayuda para el estudiante. Ej. *SEPA Inglés, De corridito*.

- **Programas de matemáticas**

Durante muchos años se pensó que la matemática no era adecuada para la televisión; sin embargo, con el desarrollo técnico de la animación ya contamos con muchas alternativas para expresar los pensamientos abstractos y complejos que surgen en el estudio de esta ciencia.

La televisión se vuelve más eficaz en el caso de la aritmética, en vista de que se pueden utilizar una cantidad considerable de animaciones que ayudan a la introducción de su aprendizaje. Ej. *El mundo de Don Catarino*.

- **Programas de Ciencias sociales**

La experiencia en México de programas históricos, cívicos y sociales es muy extensa. En la *Telesecundaria* se han utilizado narraciones, dramatizaciones, en incluso en el caso de historia contemporánea, hasta documentales reales que registraron los hechos como noticia y ahora forman parte de nuestra historia. Los programas cívicos y sociales. Ej. *Sale y vale, Narraciones de niños y niñas indígenas, Conoce nuestra constitución*.

- **Programas de expresión artística**

Estos programas van encaminados a sensibilizar y difundir las expresiones artísticas: danza, música, pintura, teatro, arquitectura, canto, cine, escultura, literatura. Lo ideal es que además de exaltar las manifestaciones del arte, se motive a la acción. Ej. *Genio y figura, Cero-cero, Arco iris*.

- **Programas de ingeniería y tecnología**

Conforme proliferan las actividades de producción y avanza la tecnología correspondiente, incrementando a su vez la cantidad de información, la educación tecnológica debe evolucionar. Ej. *Así funciona, Ciencia y tecnología para niños*.

- **Programas de Ciencias naturales:**

En los últimos años en la televisión se ha aumentado considerablemente este tipo de programas y se debe a que los estudiosos en este ramo han logrado grandes avances, en especial en las áreas relacionadas con la vida. Por otra parte, mediante el desarrollo de equipos especiales y el ingenio de productores y técnicos; se han logrado nuevas imágenes, que nunca antes hubiéramos imaginado ver. Ej. *A ciencia cierta, Acertijos Biológicos, Astrofísica para niños*.

1.3 Televisión infantil

Manuel Eurasquin afirma que la infancia es una invención de la sociedad burguesa, por lo tanto una invención reciente. Eso explica que en épocas anteriores al desarrollo del capitalismo, no sea posible encontrar, en sentido estricto, productos culturales, es decir, mercancías consumibles específicamente concebidas para niños; lo que no significa que la cultura infantil no haya existido antes.³⁸

De igual forma, el historiador francés Philippe Ariès, en su obra *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Regime*³⁹ de 1960 propone la tesis de que la infancia es una invención desconocida en la Edad Media, sólo consolidada bien avanzado el siglo XIX y que el "sentimiento de infancia" estaba ausente durante el largo periodo comprendido entre la desaparición del Imperio Romano y el Renacimiento, época en la cual no se desarrollaron estructuras de relación, ni espacios, ni instrumentos, ni hábitos especialmente adaptados para los niños.

En la actualidad observamos cómo se desarrolla y reproduce una cultura de lo infantil visible en la inmensidad de bienes y servicios de todo tipo especiales para este público. En este contexto ¿a qué llamamos televisión infantil?, ¿caricaturas, programas de concursos, teleseries? Las caracterizaciones que encontramos a este respecto son escasas, incluso en textos especializados en televisión y niños.

³⁸ Eurasquin, Manuel, *et. al. Los teleniños*. pp. 117-118

³⁹ *Cit. Pos.*, Eurasquin, Manuel, *et. al. Teleniños públicos y teleniños privados*. p. 137

1.3.1 Definición y breve historia

Como señalamos, la cultura infantil nace como una manifestación particular de la cultura burguesa y es precisamente esta cultura, siguiendo con la tesis de Ariès, la que comienza a construir una cierta idea de infancia como algo que debe ser protegido y mantenido al margen de la vida de los adultos. Esa “protección a la infancia”, negará tanto al niño como al joven, el acceso a ciertos tipos de productos culturales.

La familia y la escuela conjuntamente han retirado al niño de la sociedad de los adultos. La escuela ha encerrado a una infancia antes libre en un régimen disciplinario cada vez más estricto, que conducirá en los siglos XVIII y XIX al enclaustramiento total del internado. La solicitud de la familia, la Iglesia, moralistas y administradores, han privado a la infancia de la libertad de que gozaba entre los adultos. Y le han infligido el látigo, la prisión, los correctivos reservados a los condenados de las más bajas condiciones.”⁴⁰

No obstante, tendremos que hacer un paréntesis ante la carga nostálgica de la aseveración anterior y afirmar que no hubo un paraíso perdido de la infancia. Si bien, podemos recordar que un día los niños no veían televisión, no quiere decir que sus condiciones eran mejores o peores, más bien deberemos dimensionar la transformación que de la mano de la televisión, ha sufrido el *status* social de la infancia.⁴¹

Un primer acercamiento, es el hecho de que se producen de forma sistemática y en grandes cantidades productos culturales o mercancías, exclusivamente destinados al consumidor infantil; las razones de este fenómeno van desde la que el niño necesita defensa pues socialmente es vulnerable, hasta la necesidad de un control ideológico sobre las nuevas generaciones por parte del sistema dominante⁴², en otras palabras, por un lado está el altruismo disfrazado preocupado por crear una cultura infantil de protección a la niñez y por otro lado es una forma de constreñir su autonomía.

Así, podemos delimitar el “esquema convencional” del discurso dominante

⁴⁰ *Ibidem*, p. 137

⁴¹ Eurasquin, Alonso, *et. al. Los teleniños*. p. 120

⁴² *Ibidem*, p. 117-118

sobre lo infantil y, a manera de fórmula química, los elementos que intervienen en un producto televisivo para niños: (fantasía) + (moralismo) + (unas chispas de aventuras y humor) – (cierto tipo de violencia, sexo y conflictos individuales y sociales).⁴³ Lo anterior respecto a contenidos; y en cuanto a géneros tenemos la caricatura (el género infantil por antonomasia), la teleserie, el documental, programas de concursos, la revista, programas musicales, entre otros.

Autores como Manuel Eurasquin, Luis Mantilla y Miguel Vázquez, apuntan que las actitudes y valores que predominan en los programas infantiles se identifican con la competitividad, el individualismo, el recurso de la violencia para resolver conflictos, la estimulación del consumo y de la adquisición de cosas para satisfacer los deseos; por otro lado, la solidaridad y la cooperación, el pacifismo, el igualitarismo y la búsqueda de la realización personal por medios diferentes del consumo de mercancías, son actitudes y valores mucho menos frecuentes.⁴⁴

Asimismo, es fácilmente constatable la presencia de ideas conservadoras en los productos comunicativos para niños, en donde los géneros y roles sociales ya identificados y estereotipados se erigen en contra de los cambios que ha sufrido la sociedad; de este modo, las series de dibujos animados se resisten todavía a incorporar nuevos valores adoptados en la sociedad actual. Tal es el caso de los nuevos roles de la mujer, cuya representación en los programas dirigidos al público infantil es vagamente recordada y responde preferentemente a una ideología conservadora.

De igual manera, desde sus comienzos la televisión para niños presentó con toda claridad la diferenciación entre los roles masculino y femenino. Por lo cual se puede observar que en lo general los héroes son mucho más fuertes y activos que las heroínas: “Ellos están muy preocupados por defender la ley y el orden, ellas en general tienden a estar más interesadas por ser hermosas y atractivas que por servir a sus semejantes”.⁴⁵

⁴³ *Ibidem*, p. 169

⁴⁴ Eurasquin, Manuel, *et. al. Teleniños públicos y teleniños privados.*, p. 135

⁴⁵ Peyrú, Graciela. *Papá, ¿puedo ver la tele?* Buenos Aires, Paidós, 1993, p. 107

Por otra parte, podemos afirmar que existe la supremacía de las producciones televisivas extranjeras para público infantil en la televisión pública de nuestro país, en especial las importadas de Estados Unidos de Norteamérica y cuyo objetivo fundamental es el entretenimiento, concebido por las plumas y producciones estadounidenses como una hipnosis de la mente infantil traducida en movimiento continuo, sonorización insistente, secuencias rápidas e inexistencia de momentos para la reflexión.⁴⁶

Los mensajes producidos en los Estados Unidos aparecen divididos en pequeños periodos de unos diez minutos, para dar entrada a los cortes comerciales, así, la importancia de la publicidad en los programas infantiles alcanza un valor fundamental al grado de condicionar la organización del relato televisivo mismo.

Para Eurasquin, Mantilla y Vázquez, la interferencia de la publicidad en los programas infantiles es una importante fuente de confusión para el buen entendimiento de los contenidos por parte de los niños, no obstante, se trata del característico discurso fragmentario de la televisión al que nos habituamos y aprendemos a “leer” desde edades tempranas.

De acuerdo con Javier Urroa, Miguel Clemente y Miguel Angel Vidal los dibujos animados -considerados el género más visto por los niños- contienen en su mayoría alguna manifestación de violencia física, verbal o de otros tipos y suele tratarse de una violencia sin explicaciones ni elementos desencadenantes. Se agrede a menudo como mera diversión, a veces como mera costumbre.⁴⁷

En el caso de otros países, tomando a Japón como ejemplo referencial donde se iniciaron transmisiones televisivas en 1953, los programas infantiles han sido de gran importancia desde los primeros años de sus transmisiones, teniendo al principio dos tipos de programas para este público: uno para verse en grupo, ya sea en el kínder o las guarderías, y el otro, para verse en el hogar.

⁴⁶ Florence, Toussaint. “Televisa: una semana de programación/ ¿Mente sana en cuerpo sano?” en Trejo Delarbre, Raúl, *et. al. Televisa el quinto poder*. México, 5ª edición, Claves Latinoamericanas, 1991, p. 48

⁴⁷ Urroa, Javier, *et. al. Televisión: impacto en la infancia*. Madrid, Siglo XXI, 2000, p. 56

El primero por tratarse de programas pedagógicos, era producido y transmitido de acuerdo al horario escolar. El segundo tipo de programa era en su mayoría con títeres, marionetas y guiñol y se transmitía en forma diaria⁴⁸, algunos de estos programas llegaron a México y se transmitieron por el Canal 11 del Instituto Politécnico Nacional, como las series: *Me lo contaron en Japón*, *Puedo hacerlo yo* y *Teatro de marionetas*, programas que esencialmente resaltan valores como la honradez, la amistad, la paciencia o la perseverancia.

1.3.2 Algunas funciones

Para María del Carmen García Galera, las funciones que desempeña la televisión infantil son:⁴⁹

- Pasar el tiempo

Esta es la principal razón por la cual los niños ven televisión, a ellos les gusta pasar el tiempo frente al televisor, siempre y cuando ésta los entretenga por lo que muestran preferencia por los programas emocionantes y divertidos.

- Función de compañía

Cuando el niño está solo o se siente solo, enciende el televisor de forma que puede viajar con su imaginación y compartir con los personajes que aparecen en la pantalla aventuras que difícilmente podría compartir con otros amigos. Cuestiones como la planificación familiar en nuestros tiempos, acrecientan esta tendencia en los niños de acercarse a la televisión con una necesidad de compañía.

- Función de *baby-sitter*

Es quizás una de las funciones más comunes, pues la televisión como “nana” o “niñera” es muy útil cuando de tranquilizar a los niños se trata, mientras los adultos realizan otras actividades. La televisión desempeña el papel de la

⁴⁸ Rodríguez García, Néstor. “Programas infantiles” en Funayama, Shinichi, *et. al. Producción básica para televisión*. México 1ª edición. Centro de entrenamiento de televisión educativa (CETE) y Agencia de cooperación internacional del Japón (JICA), 1992, p. 55-59

⁴⁹ *Televisión, violencia e infancia. El impacto de los medios*. Madrid, Gedisa, 2002, pp. 65-68

persona que se encargaría de entretener a los niños y mantenerlos tranquilos en casa por largos periodos de tiempo.

- Función de escape

La televisión infantil ofrece un mundo de fantasía a través del cual el niño puede escaparse de los problemas de cada día, o simplemente del mundo real en el que vive. Algunas razones son que el niño puede encontrarse en un ambiente familiar difícil, cuando tiene problemas en la escuela o porque en relación con otros niños es introvertido o cuenta con pocos amigos.⁵⁰

1.3.3 Los géneros

Como en la televisión educativa, no existen géneros exclusivos en la televisión infantil, aunque la caricatura o dibujo animado - y ahora también la animación digital- sean los más utilizados.

- Series de dibujos animados

Caracterizados por breves episodios, tienen un ritmo de cambio casi idéntico al de la mayoría de los anuncios publicitarios. Este tipo de narración basado en el rápido ritmo en la sucesión de imágenes tiene un indudable poder de atracción sobre los pequeños telespectadores. Según investigaciones de Howard Gardner sobre los aspectos formales del medio televisivo en relación con los niños, cuanto menores son los niños, son más atraídos por los rápidos cambios de imágenes y sonidos característicos de los programas habituales de la televisión comercial estadounidense, independientemente del tipo de contenidos.⁵¹

Por ejemplo, tenemos: *La liga de la justicia*, *La vaca y el pollito*, *Las chicas superpoderosas*, *Dragon Ball Z*, *Naruto*, *Digimon Tamers*, entre otros.⁵²

⁵⁰ A las anteriores funciones podríamos agregar otras como la función de adiestrar al pequeño en el mundo del consumo mediante la constante inserción de cuñas publicitarias en la mayoría de los casos de juguetes, dulces, productos alimenticios especialmente diseñados para ellos o parques de diversiones; asimismo la función de adiestramiento en la delimitación de los roles sociales, los estereotipos los valores y las conductas aceptados socialmente.

⁵¹ *Cit. pos.* Eurasquin, Alonso, *et. al. Teleniños públicos y teleniños privados*, p. 158

⁵² Según Gardner: “basta con que el programa tenga buen ritmo, acción y efectos visuales y sonoros interesantes para que el niño le preste total atención”. No obstante, en este punto, no debemos caer en

El desarrollo tecnológico, ha permitido que los dibujos animados, ahora puedan realizarse digitalmente. En la televisión mexicana se pueden ver varios ejemplos de este género como: *Hot Wheels, Bratz, Max Steel y Backyardigans*

En el caso japonés, las producciones de series infantiles de dibujos animados se caracterizan por el uso del recurso emocional, de recursos melodramáticos y de una significativa manipulación de los sentimientos de los niños mediante la provocación de mecanismos de intercambio afectivo⁵³ visible en las series *Candy Candy, Heidi o Remi*, y el particular uso de la violencia en las series *Mazinger Z, Los caballeros del Zodíaco o Dragon Ball*.

Poseedoras de una estética empobrecida, según Eurasquin, Mantilla y Vázquez, debido al limitado repertorio de gestualidades y caracterización de personajes, las series japonesas son en las que la pelea y el combate se presentan como un medio legítimo y deseable para expresar y confirmar la excelencia de la persona.

- La revista infantil

Programas caracterizados por el ritmo dinámico y cambiante en el cual se mezclan la música, el baile, las animaciones, las manualidades, los concursos, las caricaturas, cultura ambiental, adivinanzas, cuentos y mini ficciones. Generalmente se dividen por secciones, los ejemplos son: *Caritele, Clic, El show de los Once, Bizbirije o Plaza Sésamo*.

1.4 Hacia una conceptualización de televisión infantil educativa

Durante nuestra investigación, no encontramos definición alguna de televisión infantil educativa, por lo que en este apartado pretendemos acercarnos a su conceptualización para fundamentar nuestra propuesta.

generalizaciones, ya que si bien, los niños de zonas urbanas se ven más atraídos por ese cambio vertiginoso de planos y música, pues sus condiciones sociales y culturales se caracterizan a su vez por un rápido ritmo de vida, podría no serlo así para los niños que viven en zonas campesinas o rurales.

⁵³ Eurasquin, Alonso, *et. al. Teleniños públicos y teleniños privados*. p. 162

Así pues, la utilización de modelos lúdicos y de entretenimiento en los programas infantiles educativos pretende en primer lugar captar y mantener la atención del niño y en segundo, contribuir a la generación de aprendizajes significativos en el infante, de manera tal que podemos llegar a cierto consenso de lo que significa televisión infantil educativa y entenderla como un medio diseñado exclusivamente para los niños que contribuye con su formación educativa, aumenta sus capacidades críticas y ensancha su conocimiento.

Los programas infantiles educativos ofrecen un modelo de enseñanza que involucra elementos lúdicos y de entretenimiento como la fantasía, el humor y las aventuras, con vías a la generación de aprendizajes significativos en los niños, punto que veremos en el capítulo 3 del presente trabajo y al mismo tiempo un momento de regocijo y esparcimiento.

En este apartado el ejemplo obligado es el programa infantil educativo *Plaza Sésamo* que ha tenido impacto en niños de edad preescolar de al menos 120 países en todo el mundo y cuyo fin principal es coadyuvar en la formación de los niños de 3 a 5 años de edad de distintas clases sociales en materia de educación inicial.

Tras una larga investigación formativa para el desarrollo de este programa en el contexto mexicano (se realizaron muestras con niños de zonas urbanas y rurales), *Plaza Sésamo* se transmitió por primera vez en México en 1972, cautivando a miles de niños en todo el país.

Debe su éxito, en gran medida, al género de revista, con el cual logró captar la atención de los niños de 3 a 5 años de edad, reto especialmente grande en este rango de edad y gracias a la incursión de títeres de diferentes personajes diseñados y creados por Jim Henson, quien los bautizó como *muppets*.

Sesame Street por su nombre en inglés, creación de la Children's Television Workshop, constituye una de las experiencias con más éxito de la

nueva estrategia de la industria cultural⁵⁴ pues al contar con un competente equipo técnico que incluye asesores pedagógicos, guionistas y artistas diseñadores de marionetas, dibujantes y animadores, logra un gran impacto en los menores gracias a la incorporación de elementos lúdicos y de entretenimiento con fines educativos.

Así, consideramos que los programas infantiles educativos intentarían cumplir -al menos en un plano ideal- con dos compromisos: educar y entretener.

Dado que la televisión ha demostrado ser en diversos países un medio que estimula y mejora el aprendizaje, la consideramos un medio idóneo para promover en los niños la búsqueda de nuevos conocimientos.

La SEP a través de la DGTVE, el ILCE, así como organizaciones científicas e instituciones de educación superior, realizan hoy diversos esfuerzos por transmitir un mayor número de programas dedicados a los niños con el objetivo de ofrecerles una nueva alternativa ante la programación de los canales comerciales cuyo objetivo es sólo entretener y divertir.

Ante el panorama actual, en que los niños están en mayor contacto con la televisión comercial, las propuestas de programas educativos del Canal 11 de televisión abierta, por ejemplo, han sido variadas y dan fe del interés por los contenidos para niños, el desarrollo de programas educativos más atractivos y dinámicos y la experimentación de nuevos géneros televisivos para el público infantil; por su parte, las barras programáticas de la Red Edusat, transmiten programas educativos especialmente para niños, ya sean importaciones de Japón, Canadá, Gran Bretaña, Francia o producciones nacionales con la finalidad de extender conocimientos a este sector de la población.

⁵⁴ Eurasquin, Manuel, *et. al. Los teleniños.*, p. 181

CAPÍTULO 2

Niños y televisión

Resulta innegable el estrecho vínculo que entre los niños y la televisión existe; ya sean de zonas urbanas, semiurbanas y rurales, los niños se acercan a la televisión por diversos motivos y con diferentes fines. La televisión sustituye, de alguna manera, la función materna, ocupa el lugar central en el diseño del hogar, es punto de referencia obligado en la organización de la vida familiar, ofrece su compañía a todas horas, alimenta el imaginario infantil con toda clase de fantasías y cuentos, es el refugio de los momentos de frustración, tristeza o de angustia y como una madre blanda, nunca exige nada a cambio.

Como observaremos en el presente capítulo, ese estrecho vínculo, para muchos puede resultar alarmante, pues dará cuenta del uso indiscriminado que se hace de este medio de comunicación masiva, al que se culpa la mayoría de las veces de exponer a los niños a contenidos de violencia y sexo explícitos, sin embargo, la excesiva exposición de los pequeños al aparato receptor y por lo tanto a los contenidos mencionados, se debe a diversos factores entre los que figuran el económico, el social, el familiar y el cultural.

Por otro lado veremos que la relación niños-televisión no es del todo negativa como suele pensarse, pues las representaciones que este sector de la población hace de la televisión son un despliegue de heurística y lúdica que debemos comprender y potenciar siguiendo la línea de Diego Lizarazo Arias, autor de *El espacio lúdico. Simbólica infantil ante la televisión*, texto del cual rescatamos las ideas expuestas a continuación.

2.1 Elementos vinculatorios

Frente a los infinitos prejuicios que condicionan y describen la relación infantil con la TV, encontramos en nuestros días la “pequeña parcela” del televisor en casa con un niño cautivo. Ese espacio de encierro en el que nuestra sociedad prácticamente ha relegado a los niños, ha sido reconvertido por ellos mismos,

gracias al recurso formidable de la fantasía y del juego, en un escenario creativo e incluso reflexivo, idea que retomaremos en el capítulo tercero de la presente tesina, bajo el apelativo de pedagogía fantástica y de pedagogía lúdica.

Sigue latente, no obstante, la vieja idea que asegura que la relación entre niños y televisión se limita a una experiencia de recepción de mensajes, relatos y discursos televisivos, asumidos en su integridad y asimilados sin mediación. Lo anterior contribuye a pensar que esos mensajes obstaculizan el desarrollo del niño, atrofian su capacidad lúdica e imaginación y en general favorecen el aislamiento e introversión de los pequeños.

No obstante, la realidad de la pragmática infantil ante la televisión, no sólo implica un rico proceso de apropiación de simbolismos, también implica una construcción de representaciones, de rituales y dinámicas, además de dotar a los niños de una riquísima fuente de ideas, conceptos y temas para su experiencia lúdica.

Ahora bien, las razones de ese ¿encierro? del niño ante el televisor, tienen que ver directamente con nuestra realidad social, en la que se han reducido paulatinamente las posibilidades de experiencia infantil como lo son las actividades deportivas, culturales y al aire libre; del mismo modo que influyen los hábitos familiares de consumo televisivo, recluyendo, incluso, a los niños frente al televisor para mantenerlos ocupados.

En nuestro país, niñas y niños salen de la escuela primaria entre la una y las dos de la tarde, llegan a casa, comen y, en general, deben (o eso dicen que les expresan sus padres) hacer la tarea. Unos niños cuidados por sus abuelos, tíos, hermanos mayores o vecinos, otros en el peor de los casos, permanecen solos hasta que sus padres regresan del trabajo. Más o menos a partir de las cuatro de la tarde se colocan frente al televisor y permanecen allí hasta la hora de dormir. Muy pocos salen a jugar, ya sea por razones de inseguridad sobre todo en las ciudades, ya por soledad, y los pocos que lo hacen regresan a casa a ver televisión.

El ámbito urbano somete al niño a estrechos cercos físicos y psicológicos debido a la carencia de espacios domésticos para jugar, por lo que muchos ven constreñido su crecimiento a los límites de una habitación y quedan marginados del juego al aire libre y del contacto con los múltiples elementos naturales del medio.

En este sentido, podríamos afirmar que el tiempo vivencial de cada niño puede bien ser dividido en dos grandes actividades: 1) Asistir a la escuela y 2) Ver televisión, lo cual quiere decir que casi la mitad del tiempo activo del niño, en promedio, se invierte en la TV: “Na’ más llegamos, hacemos la tarea y luego ya nos ponemos a ver la tele”, revelaba un participante del taller *Niños a la tele*⁵⁵

Las actuales generaciones de niños, nacieron cuando la televisión ya era una vieja herencia y desde años atrás participaba de la vida familiar. Según el Censo General de Población y Vivienda del INEGI, en el año 2000 en el Distrito Federal, había 1 millón 671 mil 600 niños de 5 a 9 años de edad; y 1 millón 597 mil 48 niños de 10 a 14 años de edad, en una entidad federativa donde 2 millones 37mil 303 hogares tienen al menos un televisor.

Por lo anterior, no es difícil encontrar en los relatos de los niños referencias reiteradas a los programas de televisión. Los niños refieren historias de *Dragon Ball Z*, *Ranma y ½*, *Pokemón*, *Aventuras en pañales*, *Saylor Moon*, *Barney*, *Batman*, *El show de Tatiana*, *Power Rangers*, *Animaniacs* y *Los Simpsons*.⁵⁶

Sin embargo, no sólo los relatos infantiles tienen cabida en el discurso de los niños, también se apela con reiteración a los programas “estrictamente” para adultos como lo son las telenovelas para adultos, los programas cómicos o teleseries para adultos.

⁵⁵ Nos referimos al taller sobre niños y televisión, dirigido a niños de entre los 6 y los 12 años de edad, que se impartió en el Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa durante 1999.

⁵⁶ Lizarazo Arias, Diego. *El espacio lúdico. Simbólica infantil ante la televisión*. México, Televisión Educativa, CETE, PIDCE, 2006, p. 86

La exposición asidua y constante de la población a la programación televisiva se muestra en diferentes estudios realizados en México como el llevado a cabo por el Instituto Nacional del Consumidor el cual ya revelaba en 1983 que los niños mexicanos veían un promedio de cuatro horas diarias de televisión, es decir, 28.57% del tiempo que permanecen despiertos.⁵⁷

Desde las 6:00 de la mañana hasta las 8:00 de la noche, la pantalla chica presenta series de animales humanizados y seres que dotados de una imponente y “divina” fuerza físico-mental se involucran en batallas a muerte; hay de todo y con diferentes grados de violencia:

Dragon Ball, Dragon Ball Z, Ranma y ½ y La guerra de las bestias, concentran a la mayoría del público infantil y adolescente, en rangos sólo equiparables a los logrados por *Los Simpsons* y *La Niñera*, comedias paródicas estadounidenses destinadas a los adolescentes, pero que también ven con mucho interés los niños de cuatro a 12 años.⁵⁸

Y no sólo en el caso mexicano, según diversos informes de la Unesco, más del 96% de los niños ven diariamente la televisión, con una media de 25 horas semanales y se ha señalado que los niños se habitúan a verla a partir de los dos años y medio de edad⁵⁹, lo que demuestra que los pequeños de hoy en día tienen a su alcance este medio de comunicación a una edad más temprana y con mayor facilidad de la que tenían sus padres y abuelos.

En los estudios sobre televisión y audiencia infantil, las concepciones del niño como televidente han oscilado entre un niño víctima irremediable de una programación que busca conquistar su atención, sus gustos, su tiempo libre y sus opciones de diversión, y un niño condicionado por sus impulsos innatos al placer, la emoción y el entretenimiento.⁶⁰ Sin embargo, olvidamos que no hay niños

⁵⁷ Charles, Mercedes, *et.al. Educación para la recepción*. México, Trillas, 1990, p. 70

⁵⁸ *Ibidem*, p. 187

⁵⁹ García Galera, María del Carmen. *Televisión, violencia e infancia*. Madrid, Gedisa, 2000, p.70

⁶⁰ Charles, Mercedes y Guillermo Orozco. *Educación para la recepción. Hacia una lectura crítica de los medios*. Puerto Rico, Trillas, 1990. p.33

“pretelevisivos” y que la teleaudiencia se “construye socialmente”, en el contexto familiar esencialmente.

Otras visiones desacreditadoras del medio como las de los estudios llevados a cabo en Europa por los profesores Himmelweit, Oppenheim y Vince revelan que el simple hecho de mirar televisión conlleva una actividad mental pasiva y que el niño absorbe todo lo que ve como una esponja; además, que la televisión puede propiciar en el niño una preferencia por la vida prefabricada en detrimento de su propia experiencia, lo que lo habitúa a aprender de segunda mano las cosas sin realizar el esfuerzo de actuar por su propia cuenta.⁶¹

Ana Meléndez Crespo apunta que a diferencia del aprendizaje directo, la experiencia mediada por la representación audiovisual puede traer como consecuencia un deficiente desarrollo del niño debido a la ausencia de actividad física, la pérdida de iniciativa y de la natural inquietud por investigar el mundo circundante.⁶²

No obstante, el niño bien puede convertirse en un televidente creativo y crítico, dependiendo del papel que jueguen las principales estancias socializadoras responsables de su formación: familia y escuela, en el entendido de que ninguna institución educa totalmente al infante, pero todas influyen en su formación.

La visión general en torno a la televisión asegurará que los niños de generaciones anteriores dedicaban más tiempo a correr, a jugar y a leer, y los prejuicios se articularán en la línea de que por culpa de la televisión los vínculos familiares se reducen o el desarrollo verbal de los niños se atrofia.⁶³ Ana Meléndez Crespo, apunta no obstante, que el vocabulario básico infantil proviene en buena parte de los programas de televisión y de la publicidad. Se calcula que de 4770

⁶¹ *Cit. pos.* Eurasquin A. *Los Teleniños*. p. 47

⁶² Meléndez Crespo, Ana. *La TV no es como la pintan*. México, Trillas, 2001, p. 43

⁶³ Mas, como bien apunta Paulino Castells, es tan poco válido decir que un niño que no ve nunca televisión, no juega videojuegos y no se conecta a internet, tendrá gran éxito en el futuro; como decir que un niño que es aficionado al televisor, a los videojuegos y al internet, será un fracasado.

palabras adquiridas por los niños, 2700 palabras provienen de la vida extraescolar y sólo 570 de la escuela.

Por otro lado encontramos que una de las preocupaciones más frecuentes respecto de la televisión y los niños es la violencia que ha estado presente, de algún modo u otro, en la programación televisiva a lo largo de toda su historia.

Los estudios de Baker, Ball, Berkowitz, Schramm, Lyle y Parker, en la década de los sesenta, concluyeron que los niños eran, sin duda, el segmento de la población que presentaba una mayor vulnerabilidad ante los contenidos violentos en televisión. Asimismo, las investigaciones realizadas por Eron, confirmaron que los niños que a la edad de 8 años veían gran cantidad de violencia en la televisión, al alcanzar la edad adulta mostraban un comportamiento más violento.⁶⁴

Sin embargo, existen estudios posteriores que demuestran que existen otros factores como el familiar y el circunstancial que afectan las relaciones sociales de los niños además de la televisión. María del Carmen García Galera, afirma que se ha demostrado la relación entre la preferencia por ver violencia en televisión y el estado de ánimo del sujeto. Esto quiere decir que las personas que han sido agredidas o se les ha hecho enojar antes de ver televisión, muestran preferencia por los programas violentos, a diferencia de las personas que no han sido alteradas.⁶⁵

En otras palabras, para unos, ver violencia en televisión propicia el desarrollo de tendencias antisociales y para otros, son las personas de carácter agresivo quienes tienen predisposición para ver programas violentos y se divierten con ellos, de acuerdo con las investigaciones de Atkins, Greenberg, Korzenny y Mc.Dermott.

⁶⁴ García Galera, María del Carmen. *Televisión, violencia e infancia. El impacto de los medios*. Madrid, Gedisa, 2000, p. 62

⁶⁵ García Galera, María del Carmen. *Televisión, violencia e infancia. El impacto de los medios*. Madrid, Gedisa, 2000, p. 69

Estos autores encuentran que la relación entre ver violencia en televisión y el desarrollo de actitudes agresivas es poco significativa,⁶⁶ no obstante, reconocemos aquí que los niños al ver televisión se encuentran expuestos a programas con alto grado de violencia –incluso en programas infantiles–, pero su repercusión estará determinada a partir de la vinculación que tengan con ella.

Cabría preguntarnos entonces: ¿Qué papel desempeña la familia, la sociedad y la institución educativa en la relación niños-televisión? Pues, si lo que arrojan las investigaciones antes mencionadas es cierto, no tendríamos que “temer” de los contenidos en televisión, sino de la incompetencia de los padres o familiares para supervisar, moderar y compartir el uso televisivo del niño⁶⁷, así como de la evasión de la institución educativa por formar sujetos críticos ante los medios de comunicación, cuando los padres no son capaces de hacerlo.⁶⁸

Alonso Eurasquin, refiriéndose al contexto español durante el periodo franquista, en el que se recomendaba a los directores de periódicos abstenerse de publicar noticias sobre suicidios con la supuesta idea de evitar el comprobado aumento de estos acontecimientos, se pregunta: ¿alguien se atrevería afirmar que la responsabilidad del aumento de los suicidios en este país se debía a la prensa?⁶⁹

El mismo Eurasquin también se pregunta: ¿Quién mide el impacto de la violencia “en vivo” que el niño soporta cada día en la calle, en la escuela, en el hogar?

Según Meléndez Crespo:

⁶⁶ *Cit. pos.* García Galera, María del Carmen. *Televisión, violencia e infancia*. p. 69.

⁶⁷ Un buen comienzo sería el que los padres observaran y conocieran lo que sus hijos ven en la pantalla chica.

⁶⁸ De acuerdo con Meléndez Crespo, es labor de los maestros inculcar entre niños, adolescentes y padres de familia el hábito de discutir los programas televisivos de toda índole.

⁶⁹ Eurasquin, Alonso. *Los Teleniños*. México, Fontarama 13, 1988, p. 43.

Afirmación demostrada, según Eurasquin, por el suceso en un pequeño pueblo de España, donde una niña que contempló “en vivo” cómo se capaba a un cerdo, castraba minutos más tarde a su hermano menor.

La televisión no es el principal vehículo incitador de la violencia o el único instrumento inculcador de las normas competitivas. Las causas de la violencia ya están en la calle, en la miseria y en el propio hogar. Por ello, la posibilidad de que el niño introyecte no sólo la violencia sino numerosos valores que giran alrededor del consumo, depende no sólo del impacto de los programas televisivos, sino de las circunstancias y el ambiente que está viviendo.⁷⁰

Como apunta Paulino Castells, criticar negativamente a la televisión resulta sumamente fácil y con seguridad la crítica será generalmente acertada, pues no existe televisión perfecta al gusto de todos, mas, concordamos con Eurasquin en que, admitámoslo o no, nos desenvolvemos en un mundo en el que la televisión impera y que pretender abolirla no es la opción correcta, por no decirlo, absurda.

No podemos pretender la abstinencia televisiva, pero sí podemos sugerir pautas de empleo del tiempo frente al televisor y la forma de ver los programas; como observaremos en el capítulo tercero de este trabajo, los adultos somos los responsables de motivar a los niños para realizar actividades adicionales a ver televisión y para ayudarlos a convertirse en espectadores críticos.

Por ello, nuestra propuesta y postura se fundamenta, por un lado, en la importancia de compartir el tiempo televisivo con los niños⁷¹, en observar criticar y dejar que ellos critiquen lo que están viendo; y por otro lado, en la importancia y urgencia de incluir en los planes de estudio durante la educación básica, asignaturas de recepción crítica de los medios de comunicación y derechos informativos de los niños.

Estamos del lado de los que ven la televisión, no como un generador inmediato de violencia como si de conductismo se tratase⁷², sino de los que articulan su influencia dentro de un proceso social mucho más complejo que

⁷⁰ Meléndez Crespo, Ana. *La TV no es como la pintan*. México, Trillas, 2001, p. 42

⁷¹ Aun así, no negamos aquí nuestra realidad en la que gran cantidad de niños consumen televisión en solitario, por diversos factores –otra vez, sociales, económicos, culturales-, ni eximimos a la televisión de responsabilidad en la formación de los niños; más bien, intentamos aconsejar la recepción acompañada como una de las mejores “herramientas” para controlar los efectos de la televisión sobre los más pequeños, haciendo ver que es más fructífero jugar el papel de adulto activo en la relación niño-televisión que jugar el papel de juez que lanza críticas encarnizadas en contra de un medio que no debiera “dominarnos” sino al revés.

⁷² Esto sería tanto como aceptar que tenía razón la teoría de la *Magic bullet* o de la Aguja hipodérmica de Harold Lasswell, refutada más tarde por los estudios de Paul F. Lazarsfeld y la teoría crítica.

trasciende la práctica de ver televisión. Por lo tanto, debemos pugnar por un uso inteligente de este medio de comunicación y porque en éste se multipliquen, tanto los contenidos educativos que fomenten la generación de aprendizajes significativos -objetivo de nuestro trabajo-, como los que por objetivo tengan la formación de niños críticos ante lo que ven en televisión.⁷³

Ahora bien, queremos rescatar la idea de la televisión como fuente de enriquecimiento de la experiencia lúdica en los niños, pues sobre la base del “principio dialógico”⁷⁴ se estructura una relación en la cual los niños utilizan los programas de TV para realizar juegos e inventar historias, es decir, no sólo se trata de un diálogo entre el texto y los receptores, se trata de la generación de un juego gracias a la capacidad de apropiación simbólica y resignificación de los mensajes televisivos por parte de los pequeños, de ahí que en el capítulo 3 del presente trabajo, apelemos al uso de una pedagogía lúdica en las practicas televisivas del público infantil.

Como afirman Carlos Fernández y Pilar Baptista, son los niños quienes usan la televisión, y no al revés y de acuerdo con sus investigaciones, los pequeños la usan de acuerdo con determinadas expectativas; así, para los niños de cuatro a 12 años de edad, la televisión es un medio gratificante ante necesidades de interrelación social, de evasión, emocionales, de diversión y aprendizaje.⁷⁵ A este respecto, es digno de mención que para estos investigadores

⁷³ En el caso de la publicidad, cuyo interés se dirige fuertemente al mercado focalizado de los niños, existen programas como *DeC* (De Compras), que en 2004 se emitió por el canal 11 del IPN con el objetivo de promover la participación consiente de los niños en el consumo de productos y servicios, buscando fomentar el consumo inteligente y responsable de este sector de la población. *Vid.* “Canal Once anuncia estreno de De Compras”, Boletín de prensa No. 166, Canal 11, IPN, 2004.

⁷⁴ Ante la televisión, dice Lizarazo, los niños rebasan la expectación monológica en la que la enunciación parece estar sólo del lado de la emisión mediática y ponen en funcionamiento su capacidad y su derecho a replicar. La expectación infantil implica un reemplazo permanente de lo que el texto televisivo propone. Los niños construyen complementos que van desde respuestas simples hasta juegos complejos; además las prácticas dialógicas no se circunscriben al momento de la expectación televisiva, poseen un valor que trasciende su circunstancia y se utilizan como reserva para actuar en otros campos, especialmente en la escuela.

⁷⁵ Aun cuando los niños no vean los programas con la intención de aprender, las enseñanzas de carácter incidental (*incidental learning*) les satisfacen mucho. Más del 70% de los niños encuestados dice que al ver

el motivo en segundo lugar sea la evasión pues ocho de cada 10 niños mexicanos entrevistados usan la televisión para aliviar frustraciones y problemas de sus escuelas y hogares.⁷⁶

La soledad y la necesidad de compañía también son de las principales razones por las que los niños se acercan al televisor, esto viene aparejado con el contexto social actual, en el que hasta la planificación familiar tiene que ver y en donde los espacios físicos para el juego se reducen.

Podemos afirmar, pues, que los niños utilizan los programas de televisión como base para inventar un relato que se revela con sus movimientos corporales y sus exclamaciones lingüísticas inspirados en los elementos de la narración del programa de TV pero rebasando el mismo texto televisivo para construir su propia versión de la historia. Resulta entonces, importante conocer plenamente y estimular ese proceso cultural infantil para llevarlo hasta sus máximos alcances en vez de obstaculizarlo.

Como hemos expuesto en este apartado, es equivocado suponer que los niños se hallan paralizados anímica e intelectualmente ante los medios, -trátase de programas educativos o estrictamente de entretenimiento- pues su potencialidad mayor es la actividad como una forma genuina de interpretar los mensajes. Igual pensamiento tiene Guillermo Orozco para quien los niños realizan por lo menos tres esfuerzos cognoscitivos en sus prácticas televisivas:

1. Atención-percepción
2. Asimilación-comprensión
3. Apropiación-significación

Por lo tanto, los niños, no sólo no absorben todos los contenidos que se emiten en la pantalla chica, sino además, tienen la capacidad para elegir el medio

televisión siempre aprende cosas que pasan en el mundo, sobre países que no conocen, acerca de la vida y cosas que no enseñan en la escuela.

⁷⁶ Meléndez Crespo, Ana. *La televisión no es como la pintan*. México, Trillas, 2001, p. 35

o sustituirlo por otras alternativas y pueden abandonar un programa por no resultar de su interés.

Ahora bien, según Lorenzo Vilches el aprendizaje de los niños como espectadores de mensajes de televisión, se suele distinguir entre el mero consumo de una historia televisiva y la información que se puede extraer de un programa. Con los años y la experiencia, los niveles de atención, la comprensión y el comportamiento de los niños cambian. Por lo tanto podemos dividir los niveles de aprendizaje como sigue:

En un primer nivel, los niños interpretan los objetos vistos en la pantalla según las habilidades aprendidas en su entorno real y comienzan a familiarizarse con el lenguaje propio de la televisión como los ángulos y encuadres, colores e iluminaciones.

En un segundo nivel, se encuentran las convenciones y modos propios del medio, tales como las panorámicas y *zooms*, que mantienen una analogía con la realidad: mirar en derredor (panorámica), acercar la vista a un objeto (*zoom*). Luego se encuentran con las técnicas propias del medio que no tienen relación con su vida real: efectos musicales, efectos visuales, sobreimpresiones o cámara lenta; es decir, la sintaxis televisiva donde una disolvencia puede indicar una transición temporal, o un barrido rápido puede indicar una transición espacial.

El lenguaje de la televisión puede también indicar en el primer plano una actividad analítica o el plano general, contextualización.

En el tercer nivel, se desprenden las técnicas utilizadas para los programas comerciales dirigidos a los niños y las usadas para programas educativos. En el primer caso se utilizan formas perceptivas relevantes tales como cambios veloces, movimientos acelerados, efectos audiovisuales de alta intensidad. Mientras que para los programas educativos, los efectos anteriores se pueden combinar con diálogos, canciones o largos acercamientos.⁷⁷

⁷⁷ Vilches, Lorenzo. *La televisión. Los efectos del bien y del mal*. Barcelona, Paidós, 1993, p. 66-68

2.2 Estadios del desarrollo cognitivo del niño y su relación con el medio televisivo

En la actualidad, la televisión está presente en la vida del niño desde sus primeros estadios de desarrollo. Por ello es preciso promover una televisión que no piense exclusivamente en las audiencias como una masa genérica sino en programas diferenciados y pensados para cada etapa de la vida. En este sentido, tomaremos a Jean Piaget como referente teórico para comprender la complejidad del niño como sujeto activo de aprendizaje y como espectador actor de su propia relación con el medio televisivo.

Piaget en su obra *Seis estudios de Psicología*, divide a la niñez en seis estadios evolutivos entre el nacimiento y la adolescencia durante los cuales se desarrollan diversas características físicas y mentales del niño⁷⁸, Agustín García Mantilla, siguiendo el planteamiento de Piaget, retoma cuatro grandes períodos de desarrollo en su obra *Una televisión para la educación*, texto del cual rescatamos las ideas a continuación expuestas:

Estadios de Desarrollo	Comienzo	Actividades
Sensoriomotor	Nacimiento	Percepción, reconocimiento, coordinación de medios y fines.
Preoperatorio	1-2 años	Comprensión de las relaciones funcionales, juego simbólico
Operatorio concreto	6-7 años	Estructuras invariantes de clases, relaciones y números.
Operatorio formal	11-13 años	Pensamiento proposicional y utilización de hipótesis.

Tomado de García Mantilla, Agustín. *Una televisión para la educación: La utopía posible*. Barcelona, Gedisa, 2003, p. 75

Periodo Sensoriomotor (0 a 2 años).

⁷⁸ Cit. pos. García Mantilla, Agustín. *Una televisión para la educación: La utopía posible*. Barcelona, Gedisa, 2003, p. 71

En esta etapa no se ha adquirido el lenguaje. Aún no existen operaciones y las formas de transmitir información son acciones de carácter reflejo por ejemplo el llanto o la succión.

Este periodo se marca por un desarrollo mental extraordinario que consiste en una conquista a través de las percepciones y los movimientos de todo el universo práctico que rodea al niño pequeño. Esta asimilación sensorio-motriz del mundo exterior inmediato sufre, en dieciocho meses o dos años una revolución en pequeña escala.

El niño pequeño lleva consigo la capacidad de desarrollarse al actuar sobre el medio, apunta Hans Furth⁷⁹, y lo hace gradual y consistentemente. Al mismo tiempo va desarrollando una serie de conocimientos prácticos como mirar algo y mover su cuerpo en forma coordinada en dirección a ese objeto. Puede percibir la conexión entre el movimiento de su mano y el movimiento de un objeto externo y puede repetir este fenómeno de una manera casi voluntaria.

De acuerdo con García Mantilla, durante las primeras fases de la infancia se debe acompañar y apoyar al niño en su desarrollo, “arropándole” afectivamente, estimulando sus sentidos y ayudarlo a entender la relación directa entre emoción y expresión, además de apoyarlo en el desarrollo de sus actividades sensoriomotrices (sostener su cabeza, descubrir sus manos, caminar).

En relación con la televisión, los niños desde antes de cumplir un año empiezan a mostrar interés por ella y al año comienzan a comprender algunas cosas del contenido de los programas y a mostrar reacciones físicas como sonar sus palmas, mover su cuerpo o tratar de imitar lo que ven en la pantalla. Se convierte en una costumbre ver televisión y conforme se incrementa el interés se mantiene un mayor tiempo de atención.

A los dos años cantan la canción que escucharon en la televisión o tratan de contar lo que vieron en ella, por lo que es posible iniciar la educación infantil por medio de la televisión ya desde esta corta edad.

⁷⁹ *Cit. pos.* García, A. *Op. Cit.* p. 76

Los segmentos cortos y las narraciones sencillas con voz humana son capaces de atraer la atención del niño de dos años, más en los casos en los que el personaje en la pantalla hace llamados a los niños con movimientos sencillos y éstos son capaces de imitarlos.

En las producciones televisivas, podemos encontrar programas dirigidos a niños en etapa preescolar menores a los tres años de edad, tal es el caso de *Los Teletubies*, una producción de la BBC de Londres, cuyo reto fue llegar a este sector de la población con una fórmula basada en reiteración de historias, protagonistas simples y esquemáticos, además de un ritmo sumamente lento que logró tener éxito entre los más pequeños.⁸⁰

Periodo Preoperatorio (2 a 7-8 años).

Empieza el pensamiento ligado al lenguaje, la imitación y el juego de ficción o simbolismo adquiere mucha importancia al igual que la relación con los iguales. A pesar de que las acciones se interiorizan y representan en formas simbólicas, todavía no comienzan a ejecutar operaciones mentales de tipo lógico.

Se ha podido observar que sólo hacia los tres y cuatro años, los niños manifiestan un interés continuado por seguir los programas televisivos. Sin embargo ya con anterioridad (incluso en niños que aún no habían cumplido el año) se puede observar una cierta atención a las imágenes del televisor que suele coincidir precisamente con los *spots* y los dibujos animados. La interpretación de Alonso Eurasquin, Luis Matilla y Miguel Vázquez, es que el rápido ritmo de cambio de planos crea una cierta fascinación en el niño, siempre sorprendido ante la novedad de la nueva imagen que rápidamente viene a sustituir a la anterior.⁸¹

Según García Mantilla, la edad de dos años, suele coincidir con el momento en que el niño comienza a verse expuesto a la televisión y a nivel intelectual mira el mundo con una curiosidad que parece no tener límites, por lo

⁸⁰ García, A. *Op. Cit.*, p. 85

⁸¹ *Los teleniños*. Segunda edición, México, Fontarama, 1988 p. 127

que, de acuerdo con este autor, resulta una etapa clave en el desarrollo de la inteligencia y de la maduración de la sensibilidad.⁸²

En esta etapa se ven estimuladas amplias facetas de comunicación en los niños por lo que en el plano del lenguaje se produce un gran avance, ya que es una fase de acelerada adquisición de nuevo vocabulario y los padres se ven expuestos a los continuos “porqués” de sus hijos.

Entre los tres y los cuatro años, los niños pueden empezar a utilizar frases largas y en el plano perceptivo son capaces de mantener la atención aunque por periodos breves, pues tienden a cansarse con facilidad. En esta misma etapa, centran su interés en todas aquellas actividades de carácter lúdico y fantástico, inventan ficciones y al mismo tiempo inician su proceso de socialización.

Los programas de televisión dirigidos a la etapa preescolar son variados, el ejemplo más reiterado es *Plaza Sésamo* de la Children’s TV Workshop, cuyo público objetivo estaba comprendido por los niños de 3 a 5 años de edad con especial dedicación a aquellos en situación desfavorable (en el contexto estadounidense), por ejemplo, hijos de inmigrantes de habla hispana.⁸³

Otro ejemplo más reciente es el programa *Pocoyo*, serie de animación digital producida por Zinkia Entertainment, compañía española y distribuida en 100 países por Granada Internacional. Los episodios de apenas 7 minutos de duración, tratan sobre la historia de un niño llamado Pocoyo de entre 2 y 4 años de edad que está descubriendo el mundo. Con guiones realizados en Estados Unidos, la serie televisiva ha tenido gran éxito en países como España, Reino Unido, Canadá, Japón, Nueva Zelanda y Australia. Actualmente se transmite en México por el canal 5 de Televisa.

De los 3 a los 7 años los niños dedican al televisor en promedio 2 horas diarias. Los hábitos de los niños en esta edad dependerán mucho de los padres,

⁸² *Op. Cit.* García, A., p. 77

⁸³ *Op. Cit.* García, A., p. 79

pues los pequeños son menos selectivos en cuanto a contenidos y se ven condicionados a los infortunados hábitos de los adultos.

Periodo de las operaciones concretas

De los 7-8 años hasta los 11-12 años. Se inicia el desarrollo de la capacidad lógica, aunque las operaciones realizadas no respondan a abstracciones verbales, sino que están más relacionadas con acciones materializadas sobre objetos. A esta edad el niño ha conseguido una gran autonomía en su conducta psicomotriz y comienza a desarrollar sus habilidades y destrezas con capacidad para efectuar movimientos más sutiles y perfeccionados.

Intelectualmente es capaz de comprender las relaciones causa y efecto. Esta nueva lógica le permite iniciar procesos reflexivos. Así también, la afectividad de los siete a los 12 años se caracteriza por la aparición de nuevos sentimientos morales y sobre todo por una organización de la voluntad.

Los juegos simbólicos son sustituidos por los de reglas, los niños deberán comprenderlas y practicarlas, lo que supone una primera aproximación a la vida en democracia. Además una de las necesidades prioritarias es la comunicación y la participación activa en el entorno familiar y escolar.

Son muchos los programas de televisión que en todo el mundo se han producido para retener la atención de los niños en este estadio evolutivo, mas los niños de esta edad también muestran interés por los programas para adultos. Los dibujos animados siguen reteniendo la atención de estos telespectadores, pero ya no tienen que ver con los dibujos que interesan a los más pequeños.

Para estas edades se sugieren los programas informativos dedicados especialmente para los niños, e incluso actuados por éstos.

El periodo de las operaciones formales o de la lógica de proposiciones

Desde los 11-12 años, hasta los 18. Es en el que aparece gradualmente el razonamiento hipotético-deductivo, con capacidad de abstracción aplicable a cualquier contenido y situación.

Junto con el aumento de las capacidades cognitivas esta etapa está determinada por los cambios biológicos y por el desencadenamiento hormonal en el plano sexual. La autonomía se hace necesaria, para adaptarse de forma progresiva a la vida adulta.

Paulatinamente los jóvenes se van alejando del medio televisivo en tanto el vínculo con sus grupos de amigos se fortalece, sus intereses cambian y en general prefieren realizar otras actividades; la televisión empieza pues a perder terreno durante esta etapa.

También comienza el desarrollo de la personalidad del individuo, organización autónoma de reglas, de los valores y la afirmación de la voluntad. En esta etapa la capacidad de pensamiento de los niños se asemeja más a la de los adultos que a la de los preescolares y la necesidad primordial del niño es el aprendizaje de las habilidades básicas para su integración en la sociedad y como consecuencia para conseguir desarrollar su autonomía.

Por su parte, Graciela Peyrú, propone una síntesis sobre las diferencias en el uso de la televisión, en las distintas etapas de la infancia:

De seis meses a cinco años

- Los muy pequeños necesitan ayuda para distinguir la realidad de la fantasía.
- Los programas que tienen relatos no-lineales, con muchos cortes en la ilación y numerosos personajes colaterales, resultan incomprensibles.
- No pueden establecer, hasta más adelante, relaciones causa-efecto, por lo tanto se confunden especialmente con los libretos en donde la historia va para atrás, u otras historias que se intercalan en la secuencia que están viendo.⁸⁴

Por tal motivo, Peyrú, recomienda para los niños menores de 5 años, los programas que cuenten las historias claramente. Los cuentos mágicos, mitos,

⁸⁴ Peyrú, Graciela. Papá, ¿puedo ver la tele? Buenos Aires, Paidós, 1993, p. 81

aventuras de exploración, así como los dibujos animados donde pequeños grupos de niños jueguen y realicen hazañas. Asimismo, los niños de estas edades, obtienen un enorme placer de los programas protagonizados por animales humanizados.

En general son ideales los programas que se centran en la diversión compartida un en las acciones grupales de colaboración y respeto mutuos, captan más la imaginación de los niños y les muestran cómo las personas pueden cooperar entre sí y al mismo tiempo ser efectivos en sus emprendimientos.

De cinco a ocho años:

- Los niños son muy autónomos y competentes. Sin embargo, tienen dificultades para admitir sus limitaciones físicas.
- En esta edad se enfatiza la identificación con el progenitor del mismo sexo. Las heroínas y los héroes son muy importantes en este proceso de construcción de la identidad sexual.
- Los niños no están aún tan crecidos y disfrutan de los elementos de fantasía y el “como si”. La capacidad de asombro y alegría es una de las razones que hacen tan placentero sentarse a mirar TV con ellos.
- Comienzan ya a entender las relaciones entre causas y consecuencias. También a comprender las reglas de comportamiento.⁸⁵

Para esta etapa son ideales los programas que muestran a los niños en otros lugares y otras culturas, aumentando su conocimiento del mundo, así como aquellos donde los personajes tienen motivaciones claras y muestran respeto por las reglas y la ética. Son ideales los programas con una gran dosis de magia y fantasía pues la capacidad de imaginar y maravillarse en un rasgo distintivo de esta etapa.

De los ocho a los 11 años

⁸⁵ *Ibidem*, pp. 83-84

- El crecimiento y la participación dentro de los grupos es lo que preocupa en esta edad. Es una etapa particularmente sensible a los modelos de socialización que ofrece la pequeña pantalla.
- Aparecen también los temores sociales, la timidez y la inhibición.
- Surge la posibilidad de ver y entender los programas dirigidos a los adultos, los conciertos, el drama y hasta los estrictamente informativos.
- Los trucos y los efectos especiales son descubiertos rápida y casi automáticamente por este grupo de niños que encuentra placer en “darse cuenta”, en descubrir y criticar errores.
- La música, la ambientación y la actuación empiezan a ser importantes para los televidentes de esta edad. Son capaces de entusiasmarse locamente por sus ídolos.
- Las posibilidades de atención y concentración son máximas, así como la vulnerabilidad a los estímulos adquisitivos contenidos en la publicidad. En realidad los publicitarios conocen este detalle y transmiten regularmente todo una serie de cortos publicitarios que están destinados a capturar este mercado.
- Los niños de esta edad pueden entender las normas morales como no-absolutas y disfrutar de la presentación de conflictos y situaciones límite, y sus distintas resoluciones. Especialmente cuando aparecen otros jóvenes.

Son ideales los programas que incluyen entre sus personajes a jóvenes activos que trabajan, estudian y toman sus propias decisiones. Las entrevistas a personas que trabajan en las artes, las ciencias y los deportes, y están particularmente interesados en llegar a los niños.

De los 12 a los 17 años

- Son las edades durante las cuales se construye la identidad y comienzan a reforzarse los roles que cada persona va a asumir en la sociedad.
- Los niños de esta edad están sumamente preocupados por sus cambios corporales, y conscientes de sus propias imperfecciones. Son muy sensibles y suelen dañarse emocionalmente.

- Las cuestiones de la familia: uniones, separaciones, divorcios, peleas y celos entre hermanos, y los problemas de ser aceptado o rechazado por el grupo de pares apasionan a esta audiencia.
- La definición de la identidad sexual, tarea clave de esta etapa, los hace estar muy atentos al modo de vestirse, actuar y comportarse de los personajes de las series, telenovelas y películas que les están dirigidas.
- Su interés por los grandes ideales, la vida, la muerte, las cuestiones sociales y políticas les hacen buscar respuestas en algunos de los programas dedicados a los adultos.

Son ideales los programas que permiten considerar válidos una gran variedad de estilos corporales y de conducta. Protagonistas jóvenes, que acceden y participan en los grupos de iguales, sin por ello necesariamente tener que ceder a la presión grupal en cuestiones con las que desacuerdan.

Asimismo, los programas que plantean los temas de la sexualidad, el embarazo o la familia, con realismo y seriedad, sin soluciones fáciles donde los actores adolescentes toman sus decisiones, eligen sus carreras y se esfuerzan por sus logros.

Así, la importancia de la edad y desarrollo cognitivo del niño, recae en las diferentes formas de mediación individual, lo que influye en las preferencias y modos de recepción televisiva de éstos, no obstante, debemos recalcar que de la misma forma en que la edad puede ser un importante factor de diferenciación, también pueden serlo, entre otros, la clase social, el nivel de educación, la influencia de los padres, el género sexual, la formación escolar, las formas de amistad y la afiliación a grupos, además de los factores soledad y compañía durante las prácticas televisivas del niño.

2.3 Niveles de recepción infantil ante el medio televisivo

La vinculación de los niños con el medio televisivo, propone Carmen Marta Lazo, puede dividirse en 4 niveles de recepción,⁸⁶ misma que dependerá del niño como sujeto social sensible que interactúa con los contenidos televisivos siguiendo los parámetros que le aportan otras “voces” en los diferentes entornos en los que se relaciona y sobre todo confrontando sus criterios y opiniones con los que le aportan otras fuentes y mediaciones.

Como espectador

Se describe como un simple proceso de visualización; el niño recibe las producciones televisivas sin “implicarse” en ellas, simplemente las contempla, no examina sus elementos significantes ni los significados involucrados en los mismos.

Pero aunque su nivel de actividad sea mínimo, no es nulo, es decir, no podemos hablar de una pasividad absoluta; en general el niño se queda impasible ante la televisión, responde de manera gestual con los brazos o se desplaza.

Podemos afirmar que en este nivel el niño sólo “ve” y no “observa”, es decir, capta sensorialmente las imágenes sin la atención mínima requerida para conformar una mirada de lo que está viendo.

Como receptor

En este nivel el niño recibe los mensajes pero todavía sin tener la capacidad de decisión sobre ellos. Únicamente elige ver televisión en lugar de otras alternativas, sólo sabe distinguir entre lo que le gusta ver y lo que no sin más respuesta que los monosílabos sí y no, lo cuantitativos mucho, bastante y poco, o la descripción breve de lo que mira.

⁸⁶ Vid. Marta Lazo, Carmen. *La televisión en la mirada de los niños*. Madrid, Fragua, 2005, pp. 29-57

Como receptor crítico

Si bien lo que encontramos en el nivel anterior es un proceso de recepción en el cual la información es filtrada bajo cierta jerarquización de estímulos sensoriales, ahora lo que nos interesa es el modo en el que ese acto perceptivo deviene en un acto semiótico.

Una vez que el niño ha recibido cierto aprendizaje en materia de comunicación, lo que llamamos en el capítulo uno del presente trabajo como experiencia receptora, contará con pautas para analizar la forma y el contenido de los mensajes y con parámetros útiles para distinguir qué finalidad tiene la información que los medios le presentan.

Sabrán distinguir entre realidad, realidad televisiva y ficción. Se trata de una fase de transición hacia los modelos basados en recepción activa, pues a partir de la adquisición de competencia televisiva, se entabla un vínculo con el medio que pasa de la selección de significantes a la articulación entre significantes y significados para llegar a la elección de los significados que considera válidos. En este sentido el niño otorgará más importancia a la interpretación del contenido o al trasfondo de los mensajes y no tanto a su forma.

Como perceptor participante

Finalmente, en este nivel el receptor deja de ser un mero espectador y pasa por todos los estratos anteriores hasta convertirse en un perceptor participante⁸⁷, así, el niño realiza las siguientes actividades:

- Mira el medio televisivo, es espectador

⁸⁷ La percepción participa de la conjunción de dos elementos: La recepción de estímulos sensoriales capaces de ser distinguidos y asimilados por los sentidos y una participación de elementos socioculturales que direccionan, definen, y limitan la percepción de lo recibido, en este sentido entra en juego una dinámica interpretativa que organiza y da sentido a la percepción.

- Tras seleccionar lo que decide mirar y poder describir lo que está mirando, es receptor
- Interpreta la forma y el contenido de los mensajes, pues posee las habilidades necesarias para ello, es perceptor crítico
- Y finalmente responde estableciendo comparaciones con lo que ya conoce, lo aplica a nuevas situaciones y por tanto actúa, es perceptor participante

El niño perceptor participante, ya no es sólo un receptor, sino que participa activamente en el proceso de comunicación, realizando múltiples intercambios de mensajes y recreaciones constantes de los significados.

CAPÍTULO 3

Perspectiva constructivista y pedagogía mediática

Lo oí y lo olvidé.
Lo vi y lo entendí.
Lo hice y lo aprendí.
Confucio

En el presente capítulo hablaremos de la perspectiva constructivista, de su origen y de su aplicación al lenguaje televisivo. Asimismo, explicaremos por qué la consideramos una vía útil para hacer televisión educativa. Por otro lado abordaremos la dimensión de la pedagogía mediática constituida por la pedagogía lúdica, la pedagogía fantástica y la pedagogía crítica, así como de la riqueza de las prácticas televisivas de los niños frente a las posturas dominantes que sostienen los efectos negativos de sus relaciones con el medio.

Los orígenes de las ideas y pensamientos constructivistas como un movimiento intelectual sobre el problema del conocimiento, se remontan a los presocráticos desde donde se fueron configurando los postulados que influirían en los pensadores de la época y cuyas ideas, aunque no llamadas así, poseían inclinación constructivista.

La epistemología constructivista afirma la realidad del conocimiento, esto es, que el ser humano puede conocer, pero es él quien decide autónomamente qué conocer cuando está en condiciones de hacerlo de acuerdo a factores culturales, sociales, políticos o económicos.

Uno de los postulados básicos del constructivismo, es que el ser humano en comunidad construye sus saberes o sea, sus estructuras conceptuales y metodológicas, en relación con su cultura, como elementos básicos para regular sus relaciones consigo mismo, con la sociedad y con la naturaleza.⁸⁸

⁸⁸ *Ibidem* p. 18

Uno de los autores representativos de esta perspectiva es Jean Piaget (1896-1980), que aunque nunca se declaró constructivista como tal, en su obra se encuentra el término “construcción”. Biólogo de profesión y posteriormente doctor en ciencias naturales, Piaget, afirma en su teoría genética que el desarrollo se da de un modo espontáneo y que el conocimiento, término asociado en sus trabajos con la inteligencia, está organizado como un todo estructurado, donde cada concepto está construido sobre una red completa de otros conceptos previos. Sobre esta premisa, la teoría de Piaget es el punto de partida del constructivismo contemporáneo.

Por otro lado, Lev Vygotsky, psicólogo soviético y fundador de la teoría sociocultural en psicología, aporta a la perspectiva constructivista, entre otras cosas, la noción de “zona de desarrollo próximo”, que parte de la idea de que el proceso de aprendizaje se produce antes de que el niño entre a la escuela y está totalmente ligado al desarrollo de los primeros días del infante; el contemporáneo de Piaget, plantea los siguientes niveles de desarrollo:

- El nivel de desarrollo efectivo o real, que nos remite al desarrollo que ya se ha producido, es decir, el conjunto de actividades que el niño es capaz de realizar sin ayuda de otras personas; y
- El nivel de desarrollo potencial, determinado por el conjunto de actividades que el niño es capaz de realizar con ayuda de otras personas, mismas que podrá realizar solo en un futuro.

La distancia entre estos dos desarrollos dará como resultado lo que Vygotsky bautizó como la zona de desarrollo próximo.

La postura constructivista, se alimenta pues, de las aportaciones de diversas corrientes psicológicas, asociadas genéricamente a la psicología cognitiva.⁸⁹

⁸⁹ La Psicología cognitiva es una rama de la psicología que se ocupa de los procesos a través de los cuales el individuo obtiene conocimiento del mundo y toma conciencia de su entorno, así como de sus resultados.

- El enfoque psicogenético piagetiano
- La teoría de los esquemas cognitivos
- La teoría ausubeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo
- La psicología sociocultural vyotskyana
- Algunas teorías instruccionales⁹⁰

A pesar de las diferencias teóricas, los autores comparten el principio de la importancia de la actividad constructiva del alumno en la asimilación de los aprendizajes⁹¹ pues ante todo, el constructivismo en un proceso inacabable, inherentemente ligado al proceso de aprendizaje, el cual escapa a los límites de la institución escolar y se origina mediante la relación de experiencias nuevas con los conocimientos previos de la persona:

Es el proceso por el cual un individuo desarrolla su propia inteligencia. Su posición con respecto al origen del conocimiento, se sitúa como una síntesis entre el empirismo (el conocimiento tiene sus fuentes fuera del individuo) y el racionalismo (el conocimiento se origina en el interior del individuo) con predominio de este último. Así el conocimiento se origina por una interinfluencia entre experiencia sensorial y la razón, dando un especial énfasis a lo interno: la construcción “desde dentro”.⁹²

Ya para la década de los ochenta, Helga Pfundt y Reinders Duit, presentan en *Students' Alternative Frameworks and Science Education*, una revisión bibliográfica en la que enlistan la cantidad de artículos y trabajos desarrollados en que el problema de la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias ha sido atacado por quienes son partidarios del constructivismo, demostrando la extensión y la aceptación mundial de este enfoque epistemológico.

Cabe señalar que, como explica Alfonso Tovar en su obra *El constructivismo en el proceso de enseñanza aprendizaje*, el constructivismo como teoría genética que explica la génesis del conocimiento, es una posición epistemológica porque se refiere al origen y modificación del conocimiento, es

⁹⁰ *Ibidem*, p.73

⁹¹ *Ídem*

⁹² Trueba Marcano, Beatriz. *Talleres integrales en educación infantil. Una propuesta de organización del escenario escolar*. Madrid, Ediciones la Torre, 1989, p.53

decir, “el ser de las cosas”, por lo cual, no debe confundirse con una posición pedagógica, que es “el deber ser de las cosas” o como se pretende que éstas sean.

3.1 Perspectiva constructivista para televisión educativa

¿Por qué perspectiva constructivista?, para efectos del presente trabajo, utilizamos el término de perspectiva constructivista, para dejar asentado que no intentamos aquí abarcar la dimensión total del constructivismo; antes más bien, pretendemos “afianzarnos” de ciertos elementos o enfoques constructivistas que nos sirven, a quienes nos interesamos por la comunicación educativa y en especial la audiovisual, para propiciar y favorecer la generación del conocimiento en los televidentes a través de productos comunicativos.

Habiendo múltiples interpretaciones del constructivismo que desarrollan distintas e interesantes direcciones y orientaciones teóricas, para esta tesina nos inclinaremos por las propuestas de esta corriente que destacan la importancia de un entorno rico y estimulante de actividad exploradora del alumno, el planteamiento de preguntas interesantes y la resolución de problemas⁹³, la importancia del desequilibrio en el proceso de aprendizaje, la necesidad de nociones previas que mediante la vinculación y acomodo permitan la construcción e incorporación de nuevos saberes y el aprendizaje significativo, propuestas provenientes del constructivismo piagetiano, vigotskiano y ausubeliano.

No omitimos aclarar que estas posturas fueron desarrolladas para su aplicación en el contexto escolar, en este sentido, deberemos tomar con la reserva pertinente su *traducción* al lenguaje televisivo.⁹⁴

Ante la dificultad que significa traspasar estos enfoques a la televisión,

⁹³ Cubero, Rosario. *Perspectivas constructivistas. La intersección entre el significado, la interacción y el discurso*. Barcelona, Graó, 2005, p. 19

⁹⁴ Pues en el contexto escolar intervienen otros factores como la presencia del profesor o la relación entre iguales (alumnos).

encontramos una de las discusiones más entrapadas entre visiones constructivistas: los aspectos individual y social en el proceso de construcción del aprendizaje, ante tal problema podemos plantear, que si bien en el contexto escolar, el proceso de construcción de conocimientos no se entiende como el de la realización individual –ésta última, característica del constructivismo piagetiano– sino como un proceso de “co-construcción” o de construcción conjunta –visión del constructivismo social vigotskiano– que se realiza con la ayuda del profesor y compañeros⁹⁵, en el caso del contexto cotidiano del niño, el uso de la televisión puede transitar de lo colectivo a lo individual⁹⁶ y aun cuando la recepción sea solitaria, lo social estará presente:

La construcción de conocimientos es social porque se aprende en interacción social; pero además, es social porque los contenidos que aprendemos han sido construidos socialmente por otros individuos o culturas y acumulados a través de la historia.⁹⁷

Así pues, lo social residirá tanto en los contenidos televisivos como en la mediación que el niño haga de su recepción televisiva, mediación cultural principalmente.

En resumen, se trata de incrementar las potencialidades educadoras que la televisión tiene *per se*, mediante estrategias de comunicación educativa encaminadas al mejoramiento de la experiencia receptora del televidente y a el aprendizaje.

La producción de programas de televisión educativa parte del hecho de que el perceptor es un individuo cognitivamente activo y el aprendizaje no se realiza en el vacío sino en un contexto histórico y sociocultural que incluye conocimientos previos acerca del campo de conocimientos, del medio (capacidad de lectura televisiva) y de las estrategias de aprendizaje.

⁹⁵ *Ibidem*, p. 28

⁹⁶ No obstante, consideramos que la recepción colectiva de la televisión (en familia o con amigos) siempre será más enriquecedora que la recepción individual, pues da pie al diálogo, a la discusión, entre otras cosas.

⁹⁷ *Ibidem*, p. 27

La capacidad de lectura televisiva la han adquirido los estudiantes por sí mismos. Las estrategias de aprendizaje, que pueden ser inconscientes, lo mismo que las de lectura televisiva, han sido adquiridas en el paso por los niveles escolares previos.

3.2 Perspectiva constructivista contra perspectiva conductista

Para Agustín García Mantilla, el sistema educativo a veces parece querer transmitir a la sociedad un mensaje erróneo y confuso que limita el concepto de educación a la pasividad del educando. Con modelos conductistas, la escuela tradicional descuidó la posibilidad de motivar en los alumnos el descubrimiento por sí mismos.

Elva Rosa Morales expone que para el conductismo, el modelo de la mente se comporta como una “caja negra” donde el conocimiento se percibe a través de la conducta. De tal forma, el aprendizaje se refleja en los resultados, es decir, en el comportamiento final.⁹⁸

Los modelos educativos o métodos inspirados en el conductismo maduraron en Rusia por los años 20 con las investigaciones de Iván Pavlov y en Estados Unidos alcanzaron un gran nivel de implantación con Frederic Skinner, entre otros que teorizaron acerca del condicionamiento operante. Estos modelos hacen hincapié en los efectos de una educación basada en los resultados y en la eficacia de los aprendizajes. Para García Mantilla, este tipo de modelos pasan por encima de cualquier filtro consiente del receptor y sólo se fijan en los resultados del aprendizaje y en la memorización de los saberes.⁹⁹

A partir de la década de los cuarenta, el ejército norteamericano se vio en la necesidad de formar a sus tropas para el uso de armamento, logística, táctica y estrategia, ya para ese entonces se empezaron a utilizar las tecnologías

⁹⁸ Morales Lara, Elva Rosa. *Fundamentación pedagógica para la educación mediática*. México, Texto inédito, p. 4

⁹⁹ García Mantilla, Agustín. *Una televisión para la educación. La utopía posible*. Barcelona, Gedisa, 2003, p.

audiovisuales de enseñanza que como método utilizaron enfoques conductistas, mismos que también serían utilizados en la publicidad, la propaganda política y en la enseñanza programada.

Las críticas al conductismo están basadas en el hecho de que determinados tipos de aprendizaje sólo proporcionan una descripción cuantitativa de la conducta y no permiten conocer el estado interno en el que se encuentra el individuo ni los procesos mentales que podrían facilitar o mejorar el aprendizaje.

Educar no es suministrar información, no es ayudar a memorizar unos determinados contenidos, no es instruir, adiestrar o, no sólo es, mostrar eficacia en los logros de aprendizaje de los alumnos, dice Agustín García Mantilla, la educación debe servir para motivar y alentar a construir el deseo de aprender.¹⁰⁰

El constructivismo surge entonces como una salida al encierro creado por el conductismo operante y sus diseños instruccionales¹⁰¹, y propone, entre otras cosas, que por medio de la manipulación activa del entorno, por medio de la actividad y con la ayuda de la maduración (estadios evolutivos Piaget), el niño es conducido al autodescubrimiento, permitiéndole evolucionar desde estadios anteriores a otros superiores de conocimiento; de lo contrario, su desarrollo, según Beatriz Trueba, sería artificial e inútil, pues no habrá tenido como base la interiorización sino el mecanismo (memorización, repetición).¹⁰²

El constructivismo tiene una gran trascendencia para modificar radicalmente el modo de concebir la enseñanza como se observa en el siguiente cuadro:¹⁰³

¹⁰⁰ *Ibidem*, p. 65

¹⁰¹ R. Gallego. *Op. cit.*, p.18

¹⁰² B. Trueba. *Op. cit.*, p.54

¹⁰³ Morales, E., *Op. Cit.*, pp. 10-13

	Posición conductista	Posición constructivista
Metas	Transmisión del conocimiento Énfasis en el pasado/presente Entrenamiento en objetivos a corto plazo	Desarrollo del conocimiento Énfasis en el presente/futuro Educación para metas a largo plazo
Aprendizaje	El conocimiento se estructura externamente El conocimiento es una copia de la realidad Lineal/acumulativo Aprendiz pasivo Falta de entendimiento debido únicamente a la carencia de experiencias de alguna importancia Comportamiento predecible	El conocimiento se estructura internamente El conocimiento es una interpretación de la realidad No-lineal; restructuración necesaria Aprendiz activo Falta de entendimiento debido a la carencia de experiencias relevantes dentro de las limitaciones del desarrollo Comportamiento menos predecible
Inteligencia	Fija Colección de habilidades	Desarrollándose Organizada, coherente, estructura total
Enseñanza	Eficiente cuando se trata algún tema en alguna forma intelectualmente honesta para cualquier niño en cualquier edad de desarrollo organizándole experiencias de prerrequisitos. La enseñanza verbalista es aceptada. Las respuestas correctas son reforzadas, las preguntas equivocadas no son aceptadas. El lugar de la evaluación es externo – la respuesta correcta está sólo en la cabeza del maestro o en el libro de texto. Promueve la motivación extrínseca. Acentúa la memorización.	Las nociones básicas son accesibles a niños de 7-10 años de edad, siempre y cuando estén desligadas de su expresión matemática y sean estudiadas a través de materiales que el niño pueda manejar. A la enseñanza verbalista se le resta énfasis: ésta se coloca en experiencias que dan significado a las palabras antes que a su uso. Todas las respuestas son aceptadas y referidas a materiales. El lugar de la evaluación es interno – la retroalimentación la dan los objetos y la consistencia lógica. Promueve la motivación intrínseca. Acentúa el desarrollo de la comprensión.
Programa	Rígido – estructurado por adultos en una secuencia poco flexible que es lógica para ellos. Requiere conocimiento del tema. Habitualmente ordenado en pequeños pasos para estimular el éxito inmediato	Flexible – estructurado por adultos y niños. Cuando es configurado por adultos, involucra la yuxtaposición de los patrones de pensamiento incompleto de los niños. Requiere mucho conocimiento del desarrollo del niño y conocimiento del tema. Los pasos son irregulares para estimular la participación en el proceso de equilibrio
Resultados	Fomenta la dependencia del niño. Se adapta mal al mundo cambiante	Fomenta la independencia del niño. Se adapta bien al mundo cambiante.

Proponemos entonces el uso del constructivismo para fines educativos en televisión gracias a su flexibilidad y postura que promueven la enseñanza no lineal, la actividad del aprendiz, la independencia del niño y el desarrollo su la inteligencia por efecto de la comprensión y no de la memorización.

3.3 Fundamentación del esquema constructivista para guión educativo

Sabemos que la televisión por sí misma no garantiza el cumplimiento de “propósitos educativos”, sin embargo, observamos en el capítulo 1 del presente trabajo, que es gracias a sus potencialidades aplicadas en función de la intencionalidad, los objetivos y el proceso metodológico, que la televisión puede caracterizarse como educativa.¹⁰⁴

En este sentido, se realizan investigaciones en México sobre el problema de la educación mediatizada, sus limitaciones y los posibles efectos de recepción, por instituciones como la Dirección General de Televisión Educativa (DGTVE), a través del Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa (CETE), en donde se generan estrategias de “comunicación educativa” para la efectiva planeación y producción de productos audiovisuales que cumplan con los objetivos educacionales deseados.

Las primeras experiencias en cuanto a modelos educativos para guiones de televisión diseñados e impartidos en el CETE y llevados a la práctica por la Unidad de Televisión Educativa (UTE), se caracterizan por el método expositivo o “discurso del gis” y consistían en la construcción del contenido traducido en un guión estructurado con el siguiente orden:

- 1) INTRODUCCIÓN- Para atraer el interés de los espectadores, debía ser corta y con una expresión concreta y explícita.
- 2) DESARROLLO O EVOLUCIÓN- El tema presentado en la introducción se desarrollaba de manera “amena” buscando mantener el interés del espectador.

¹⁰⁴ Vid. *Supra*, p. 20

- 3) NUDO O VUELTA- Aquí, el tema daba un giro hacia una dirección inesperada para llegar al clímax.
- 4) DESENLACE O FINAL. Después de repasar las tres etapas anteriores, se extraía la conclusión.¹⁰⁵

Este modelo -aunque no necesariamente educativo- sigue siendo aplicado en programas educativos infantiles, juveniles y de educación para adultos; sin embargo la búsqueda de innovar el proceso pedagógico-comunicativo que dé como resultado la adquisición de aprendizajes significativos por parte de los televidentes, llevó a investigadores como Elva Rosa Morales Lara a proponer un modelo guionístico que rescatara elementos del constructivismo aplicables al lenguaje televisivo.

Este modelo se ha sistematizado e impartido en las aulas del CETE, cuyas investigaciones y fundamento se vierten en *Fundamentación pedagógica para la educación mediática*, texto del cual rescatamos las siguientes ideas:

Para realizar un programa educativo se debe partir de una intencionalidad pedagógica claramente definida y traducirla en un guión educativo, es decir, un guión construido sobre las siguientes bases:

1. Pedagógicas

- Conocimiento y adecuada planeación didáctico-pedagógica de contenidos. Es decir, conocimiento sobre el tema a desarrollar en el producto comunicativo y sus posibilidades didácticas.
- Conocimiento y manejo adecuado de las metodologías de enseñanza: conductismo, constructivismo, psicología instruccional, etcétera.

¹⁰⁵ Funayama, Shinichy y Néstor Rodríguez. *Producción básica para televisión educativa*. México, CETE, SEP, UTE, 1992, p. 51

- Conocimiento de las características cognitivas del destinatario, es decir, las particularidades que se presentan durante del desarrollo cognitivo en las distintas etapas de la vida del televidente.

2. Discurso audiovisual

- Manejo adecuado de las diferentes estructuras literarias. Estructura clásica o aristotélica, estructura mítica o estructura circular.
- Utilización de los elementos del lenguaje audiovisual (planos, escenas, secuencias, movimientos de cámara, efectos de transición, imágenes fijas y en movimiento, imágenes sonoras, etc.) en función del cumplimiento de un objetivo educativo.

3. Potencialidades técnicas del medio

- Conocimiento de las aplicaciones de las nuevas tecnologías para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, que el desarrollo tecnológico y las nuevas posibilidades que éste ofrece pueden ser utilizadas en la enseñanza para beneficio del televidente y nutrir su proceso de aprendizaje.

De acuerdo con las bases anteriores, el guionista tendrá por tarea realizar una propuesta escrita (el guión), la cual fungirá como el eje rector que dé lugar a la creación de una obra audiovisual. Cabe señalar que el esquema, que a continuación plantearemos, mucho se inclina por la idea piagetiana del desequilibrio en el desarrollo mental del niño, proveniente de *Seis estudios de psicología*.

El niño “ejecuta” todos los actos exteriores o interiores, movido por un desequilibrio, es decir una necesidad, un interés o una pregunta. La acción que busca respuestas terminará cuando las necesidades que dieron lugar al desequilibrio se satisfagan, restableciéndose un “equilibrio temporal” que pronto habrá de verse embestido por nuevas fuentes de desequilibrio, una y otra vez.

Es digno de mención que la acción no necesariamente debe entenderse como movimiento o manipulación física, Milagros Gárate apunta:

Actividad es unas veces, y en determinados niveles, manipulación, pero no siempre es así. La actividad puede consistir en coordinar diversas perspectivas, en aventurar hipótesis, en conjeturar, en anticipar resultados, en reflexionar.¹⁰⁶

Así pues, para Morales Lara, un esquema psicopedagógico significativo para guión debe poseer como mínimo la siguiente estructura didáctica:

PRESENTACIÓN

El propósito de este segmento es dar a conocer al destinatario del mensaje el tema que se abordará en la sesión, así como los objetivos de aprendizaje. Se fundamenta en la importancia de dar a conocer al estudiante lo que se espera que aprenda.

Ejemplo de presentación:

VIDEO	AUDIO
CORTINILLA DE IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA Títulos Formación Cívica y Ética 1 Bloque 3 Secuencia 7 Sesión 62 7. ¿Qué es un conflicto?	MÚSICA DE IDENTIFICACIÓN DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA I VOZ OFF INSTITUCIONAL Programa siete ¿Qué es un conflicto?
CORTINILLA DE IDENTIFICACIÓN EN SÚPER: Analizarán las diversas formas en que se enfrenta un conflicto	MÚSICA DE IDENTIFICACIÓN DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA 1 VOZ OFF INSTITUCIONAL Analizarán las diversas formas en que se enfrenta un conflicto.

107

Como podemos observar en el ejemplo anterior, la presentación suele ser muy breve y clara y puede resolverse de manera sólo visual o bien, audiovisual. Al finalizar el programa se debe cumplir con lo propuesto en la presentación.

¹⁰⁶ Cit. pos. Trueba Marcano, Beatriz. *Talleres integrales en educación infantil*. p. 53

¹⁰⁷ Tomado de: Mónica Chavarría. Guión del programa 7 “¿Qué es un conflicto?”, de la serie *Formación Cívica y Ética 1*, SEP, DGTVE, ILCE, Telesecundaria. Versión validada 20/septiembre/2007, p. 2

Una de las formas más usadas tanto para la presentación como para la problematización que veremos en el siguiente punto, es la pregunta.

En términos prácticos, gracias a la presentación, el alumno, al final de la emisión será capaz de comprobar lo aprendido o en su defecto, demostrar que la presentación no correspondió a lo visto durante el programa.

PROBLEMATIZACIÓN

Presenta un problema a resolver, se provoca una duda, una inquietud o necesidad de obtener información sobre el tema. Este segmento corresponde a lo que en la teoría psicogenética se define como desequilibrio. Piaget considera que la construcción del conocimiento inicia cuando el sujeto se enfrenta a problemas y situaciones para cuya solución no le son suficientes los esquemas y estructuras de conocimiento que posee, ante eso, el sujeto va a sufrir un desequilibrio cognitivo que lo involucra en una situación de asimilación de la nueva experiencia y acomodación de su estructura.¹⁰⁸

Ejemplo de problematización:

VIDEO	AUDIO
<p>SONDEO</p> <p>SE ENTREVISTARÁ A SEIS PERSONAS (ADOLESCENTES, PROFESORES, MADRES, PADRES DE FAMILIA Y ADULTOS MAYORES QUE RESPONDERÁN A LA SIGUIENTE PREGUNTA:</p> <p>EN SÚPER:</p> <p>¿Quiénes creen que tienen más conflictos en su vida, los adultos o los jóvenes?</p> <p>AGREGAR PREGUNTA PARA ENROQUECER LAS RESPUESTAS:</p> <p>¿Por qué?</p>	<p>SONIDO AMBIENTE</p> <p>VOZ JOVEN FEM OFF:</p> <p>¿Quiénes creen que tienen más conflictos en su vida, los adultos o los jóvenes?</p> <p>ENTREVISTADOS</p> <p><i>Ad libitum</i></p> <p>VOZ JOVEN FEM OFF:</p> <p>Y ustedes, ¿qué opinan?</p>

109

¹⁰⁸ Cit. Pos. Morales Lara, Elva Rosa. *Fundamentación pedagógica para la educación mediática*. p. 29

¹⁰⁹ Chavarría, M. *Op. Cit.*, p. 2

El uso de este momento didáctico en el caso de programas infantiles, es muy útil, ya que parafraseando a Tovar, el niño, no en menor grado que el adulto, actúa ya sea interior o exteriormente movido por una necesidad, un interés, una pregunta. De acuerdo con Claparède, la necesidad es siempre la manifestación de un desequilibrio, existirá ésta cuando algo fuera o dentro de nosotros haya cambiado.¹¹⁰

VINCULACIÓN

Presenta contenidos que activan los conocimientos previos del estudiante. Pretende que se conozca la relación que guarda el tema con otros conocimientos que ya posee el televidente, lo cual evitará que perciba la información como algo aislado o ajeno a su realidad.

De acuerdo con el pensamiento de David Ausubel, si se tuviera que reducir toda la psicología educativa a un solo principio: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe.¹¹¹

Ejemplo de vinculación:

VIDEO	AUDIO
STOCK/ANIMACIÓN ILUSTRAR CON IMÁGENES PRESENTADAS EN LOS CASOS DEL CAMIÓN (EDUSAT 13 Y 14) <ul style="list-style-type: none"> - SEÑORAS (HERMANAS) QUE SE ENCUENTRAN EN EL CAMIÓN Y SE IGNORAN ENTRE SÍ. - HOMBRE QUE MOLESTA A UNA MUJER - CONFLICTO ENTRE LOS CHOFERES DE LOS AUTOBUSES 	VOZ JOVEN FEM OFF Los conflictos no son exclusivos de unas personas. Todos en distintas etapas de nuestra vida hemos tenido conflictos: personales, interpersonales y colectivos. Tampoco unas sociedades tienen y otras no. En todas hay conflictos.

112

Sin duda la vinculación representa un elemento muy importante en el proceso de aprendizaje, ya que como señala David Ausubel, la disponibilidad de conceptos previos es la clave para la adquisición de información nueva:

¹¹⁰ Cit. Pos. Tovar Santana, Alfonso. *El constructivismo en el proceso enseñanza-aprendizaje*. p.54-55

¹¹¹ Cit. pos. Morales Lara, Elva Rosa. *Fundamentación pedagógica para la educación mediática*. p. 31

¹¹² Chavarría, M. *Op.Cit.*, p. 3

Cualquier concepto o información nueva, presentada al alumno, sólo podrá ser aprendida o retenida si en la estructura cognoscitiva del sujeto existen conceptos más inclusivos, es decir, la disponibilidad de conceptos que permitan la relación con la idea nueva. El aprendizaje es posible sólo cuando la nueva información se enlaza con los conceptos pertinentes, existentes en la estructura cognoscitiva del que aprende.¹¹³

Es decir que cada conocimiento nuevo podrá ser asimilado cuando se “dominen” aquellos conceptos o ideas precedentes, sobre los que se sustenta la nueva información.

INFORMACIÓN

Ausubel plantea también la necesidad de que el estudiante incorpore aquella información que le permita construir el conocimiento sobre un contenido específico.¹¹⁴ La información le permitirá al alumno encontrar los conceptos y principios que ayudarán a la solución del problema planteado inicialmente. Si la información que se proporciona es asimilada como respuesta a un problema planteado, se evitará que el televidente memorice mecánicamente, y además, gracias al efecto de la vinculación antes descrito, el alumno no verá la información nueva aislada o ajena a su realidad.

Ejemplo de información:

VIDEO	AUDIO
<p>CÁPSULA ¿SABÍAS QUE? CORTINILLA TÍTULO: ¿Sabías que...? LOC/ESPACIO ABIERTO/DÍA ADOLESCENTE REPORTERO A CUADRO. DE FONDO SE OBSERVAN A ADOLESCENTES PLATICANDO. ENTRE ELLOS SE ENCUENTRA DANIELA Y UNA AMIGA. DESPUÉS DE SU INTERVENCIÓN, EL REPORTERO VOLTEA A VER A DANIELA.</p> <p>EL REPORTERO VOLTEA A VER A DOS CHAVAS QUE ESTÁN HABLANDO DETRÁS.</p>	<p>ENTRA MÚSICA DE IDENTIFICACIÓN DE CÁPSULA</p> <p>ADOLESCENTE REPORTERO ¿Sabías que no toda diferencia o problema es un verdadero conflicto?</p> <p>En ocasiones sólo se trata de un mal entendido. Con una buena comunicación el problema se resuelve.</p> <p>Como cuando Laura le inventó a Lucía que Daniela quería andar con su novio. Las dos hablaron y se acabó el problema.</p>

115

¹¹³ Cit. pos. Tovar Santana, Alfonso. *El constructivismo en el proceso de enseñanza- aprendizaje*. p. 45

¹¹⁴ Cit. pos. Morales Lara, Elva Rosa. *Fundamentación pedagógica para la educación mediática*. p. 32

¹¹⁵ Chavarría, M. *Op. Cit.*, p. 3

APLICACIÓN

Pone en práctica el contenido abordado o propicia que el estudiante aplique los conocimientos desarrollados. Se basa en el principio de que la aplicación conduce al individuo a consolidar lo aprendido.

Para que el estudiante asimile la información nueva es necesario que verifique si ésta es correcta y suficiente para resolver el problema planteado. La aplicación del conocimiento orienta al estudiante hacia el desarrollo de nuevas habilidades.

Ejemplo de aplicación:

VIDEO	AUDIO
<p>ESCENIFICACIÓN/HISTORIETA</p> <p>IMAGEN CONGELADA DE LA ESCENA ANTERIOR DONDE APARECEN LOS VECINOS CERRANDO LA CALLE.</p> <p>TODA LA SECUENCIA SE HARÁ EN IMÁGENES FIJAS.</p> <p>SE OBSERVA QUE UN CONDUCTOR DE UNA CAMNIONETA QUE NO PUEDE PASAR PORQUE ESTÁ CERRADA LA CALLE SE BAJA ENOJADO Y GRITANDO; AVIENTA A UNO DE LOS QUE ESTÁ ACORDONANDO LA CALLE. SOBRE LA IMAGEN APARECEN GLOBOS TIPO HISTORIETA:</p> <p>GLOBO CONDUCTOR: ¡#%&/#%! GLOBO SEÑOR: ¿Qué te pasa? ¡#%&!</p> <p>EN SÚPER: Ejerciendo violencia</p> <p>SE ABRE LA TOMA Y SE OBSERVA A DOS PERSONAS QUE PASAN POR LA CALLE, SE DETIENEN, VEN LA SITUACIÓN Y SE MIRAN ENTRE SÍ. SUBEN LOS HOMBROS EN SEÑAL DE QUE NO LES IMPORTA Y SIGUEN CAMINANDO. SOBRE LA IMAGEN APARECEN GLOBOS TIPO HISTORIETA:</p> <p>GLOBO PERSONA1: Al fin que yo vivo en otra calle. GLOBO PERSONA 2: Y yo ni carro tengo.</p>	<p>ENTRA MÚSICA DE BANDA</p> <p>VOZ JOVEN FEM OFF</p> <p>Existen diferentes maneras de enfrentar los conflictos, estas pueden ser:</p> <p>Ejerciendo violencia</p>

<p>EN SÚPER: Ignorando el conflicto</p> <p>SE ABRE LA TOMA Y SE OBSERVA A UNA SEÑORA EN LA PUERTA DE UNA CASA FRENTE A LOS CORDONES Y LOS BOTES. HABLA CON UNO DE LOS SEÑORES QUE ESTÁN ACORDONANDO. EL SEÑOR COLOCA UN BOTE MÁS Y LA SEÑORA SE QUEDA SERIA. SOBRE LA IMAGEN APARECEN GLOBOS TIPO HISTORIETA:</p> <p>GLOBO SEÑOR: Sólo será unos días GLOBO SEÑORA:... Ya qué, no podemos hacer nada...</p> <p>EN SÚPER: Permitiendo que la otra persona imponga su voluntad</p> <p>SE ABRE LA TOMA Y SE OBSERVA A UNAS PERSONAS (ENTRE ELLOS JÓVENES, HOMBRES Y MUJERES) SEPARANDO AL CONDUCTOR QUE PELEA CON EL SEÑOR QUE ESTÁ COLOCANDO LOS BOTES. LOS QUE INTERVIENEN HABLAN, UNO DE LOS JÓVENES SEÑALA CON LA MANO AL SEÑOR Y DESPUÉS AL CONDUCTOR. TODOS ASIENTEN CON LA CABEZA. EL SEÑOR QUITA EL CORDÓN Y ALGUNOS BOTES. EL CONDUCTOR SUBE A SU CAMIONETA Y PASA POR UNA ORILLA DE LA CALLE. LAS DEMÁS PERSONAS DIALOGAN. SOBRE LA IMAGEN APARECEN GLOBOS TIPO HISTORIETA:</p> <p>GLOBO JOVEN: Ambos tienen sus motivos... GLOBO SEÑOR: Cerraremos la calle hasta en la noche GLOBO CONDUCTOR: Sólo dejaré la mercancía que traigo</p> <p>EN SÚPER Dialogando y estableciendo acuerdos.</p>	<p>Ignorando el conflicto</p> <p>Permitiendo que la otra persona imponga su voluntad</p> <p>Dialogando y estableciendo acuerdos.</p>
---	--

116

Dice Rosario Cubero basándose en Rogoff:

A través de la participación guiada los niños pueden apropiarse de - o hacer suyos - los conocimientos y las herramientas culturales que forman parte de la actividad. El concepto de apropiación acentúa el hecho de que este *hacer suyos* supone una reconstrucción y una transformación de los conocimientos y los instrumentos que son objeto de la apropiación.¹¹⁷

¹¹⁶ *Ibidem*, pp. 4-6

¹¹⁷ *Op. Cit.*, p.23

En este sentido podemos afirmar que llevar a la *praxis* el conocimiento, afianzará en el televidente la información nueva pues no se tratará de información sólo expuesta, sino aplicada.

La aplicación es uno de los momentos didácticos más difíciles de encontrar en las producciones televisivas educativas, no obstante es un recurso sumamente útil para motivar a la acción; en el ejemplo anterior, se trata de una aplicación-vinculación que difícilmente el alumno podrá llevar a cabo en el momento de la emisión, no obstante, es posible que el televidente al encontrarse en una situación de problema similar, aplique el conocimiento adquirido anteriormente, lo vincule y de esta forma lo consolide.

Como ejemplo de aplicación encontramos múltiples programas - especialmente infantiles- donde se lleva a cabo alguna actividad manual y se invita a los niños a realizarla; tal es el caso de *Los cuentos del espejo* donde Timo, personaje principal de la serie, realiza manualidades que tienen que ver con los cuentos relatados en el programa; otro ejemplo es el programa *Guardianes ambientales*, en donde, se habla sobre la importancia del reciclaje de desperdicios y luego como actividad se realiza una manualidad con materiales reciclados.

REFLEXIÓN

Presenta un examen del tema o propicia que el estudiante haga lo propio. Se basa en el principio de que la reflexión conduce al individuo a consolidar lo aprendido.

Ejemplo de reflexión:

VIDEO	AUDIO
<p>ESCENIFICACIÓN LOC/XOCHIMILCO/FIESTA DEL PUEBLO/NOCHE</p> <p>PANEO A LA FIESTA. SE OBSERVAN A LAS PERSONAS DEL PUEBLO EN LA FIESTA: BAILAN, COMEN TAMALES, DETALLE DE LOS ADORNOS DONDE SE APRECIAN LAS DISTINTAS FLORES. PERSONAS QUITANDO UNO DE OS BOTES PARA DEJAR ESTACIONAR UN AUTO.</p>	<p>MÚSICA POPULAR 5" Y BAJA A FONDO</p> <p>VOZ JOVEN FEM OFF Resolver un conflicto no es tarea fácil. Te invitamos a no darte por vencido. ¿Cuál es el caso más complicado al que te has enfrentado?</p> <p>SUBE MÚSICA POPULAR Y DESAPARECE</p>

En el ejemplo anterior observamos que, luego de proporcionar información, se lanza una aproximación a la resolución del problema planteado y luego se somete al televidente a un examen de autoconocimiento, para que éste genere sus respuestas. En el programa *El diván de valentina* podemos encontrar hacia el final de la emisión, justo después del clímax, la reflexión que hace Valentina, la niña protagonista de la serie, sobre el problema que encontró solución, generalmente acompañado de un valor una enseñanza moral.

REFORZAMIENTO

Retoma el contenido, lo organiza y establece las relaciones entre los elementos que lo conforman. Propicia que el estudiante analice el tema abordado. Se basa en el principio de que la recapitulación conduce al individuo a consolidar lo aprendido.

Para lograr la consolidación del aprendizaje es necesario que el estudiante reformule la utilidad de lo aprendido esto es que relacione las explicaciones, informaciones y aplicaciones con su marco de referencia.

Ejemplo de reforzamiento:

VIDEO	AUDIO
<p>SEGMENTO OPCIONAL</p> <p>Nota: este segmento podría sustituir a la conclusión dada por el especialista.</p> <p>SECUENCIA RÁPIDA DE LOS DIFERENTES PERIODOS QUE ABARCA EL CURSO DE HISTORIA II, IMÁGENES DE:</p> <p>IMPERIO MEXICA, TLAXCALTECAS, TARASCOS. IMÁGENES DE LA COLONIA. INDEPENDENCIA DE MÉXICO. GUERRA MÉXICO CONTRA ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA. INTERVENCIÓN FRANCESA.</p>	<p>ENTRA MÚSICA DINÁMICA</p> <p>VOZ JOVEN FEM OFF</p> <p>En este programa, hemos hecho un recorrido por la historia de México.</p> <p>A lo largo de este curso, estudiarán cada uno de los periodos vistos con más detalle.</p>

¹¹⁸ Chavarría, M. *Cit. Pos.*, pp. 6-7

PORFIRIATO;REVOLUCIÓN;MÉXICO SIGLO XX (INDUSTRIALIZACIÓN, SINDICATOS, MARCHAS)	
---	--

119

Generalmente encontramos este momento en los programas hechos especialmente para niños, por recordar algunos tenemos *Barney y sus amigos* o *Puedo hacerlo yo*.

CONCLUSIÓN

Resuelve el problema inicial con base en la información desarrollada durante todo el programa. Se fundamenta en el principio de que el proceso de construcción del conocimiento, de acuerdo con la perspectiva de Piaget, desemboca en un estado de equilibrio, es decir en la solución del problema.

Ejemplo de conclusión:

VIDEO	AUDIO
<p>INTERIOR/CASA ARIEL/DIA</p> <p>LA MAMÁ DE ARIEL ESTÁ ACOMODANDO UNAS FOTOS EN EL ÁLBUM FAMILIAR Y LE MUESTRA A ARIEL UNA DONDE ESTÁ TODA LA FAMILIA INCLUYENDO A ÁNGEL DESPUÉS LA COLOCA EN EL ÁLBUM Y SE PONEN A PLATICAR.</p> <p>SE RECOMIENDO COLLAGE DE IMÁGENES EN FLASH BACK, IMAGEN DE ARIEL JUGANDO FOOT BALL CON SU HERMANO.</p> <p>IMAGEN DE LA FOTO QUE SE PUSO EN EL ALBUM FAMILIAR DONDE ESTÁ ÁNGEL CON TODA LA FAMILIA. OBSCURECE LA PANTALLA Y SÓLO QUEDA LA FOTO DE ARIEL ILUMINADA EN EL CENTRO.</p>	<p>VOZ OFF ARIEL:</p> <p>¿Cómo ven? Vino Ángel a la casa, mis papás lo invitaron para conocerlo. Se llevan muy bien. Ya hasta hijo le dice mi mamá. La verdad estoy muy feliz porque siento que me quitaron un peso de encima.</p> <p>Tenía mucho miedo y fue difícil para todos al principio, pero cuando entendimos que no somos los únicos con esta situación y que la homosexualidad no era mala sino simplemente diferente, empezamos a entendernos como personas únicas e individuales.</p> <p>VOZ OFF ARIEL:</p> <p>Yo mejoré mis calificaciones, ya estoy en la Universidad y ahora somos una familia más unida que antes. Por cierto, el enano, aún no me puede ganar en el foot ball.</p>

120

¹¹⁹ Tomado de: Carla González. Guión del programa 1 "Estampas de la Historia", de la serie *Historia II*. Dirección General de Materiales Educativos, Telesecundaria, Versión validada 21/mayo/2008, p. 10

Es preciso apuntar que para que el proceso continúe es necesario que el equilibrio sea temporal, por lo que la solución del problema debe llevar a otra situación de desequilibrio de mayor nivel. En este sentido, el segmento CONCLUSIÓN deberá no sólo retomar los contenidos revisados en el programa, sino además, derivar de estos un nuevo problema.

Con el modelo anterior, se pretende lograr la generación de aprendizajes significativos que sólo pueden ocurrir en un proceso que no se da de forma arbitraria ni al pie de la letra sino en el cual debe existir una disposición favorable del aprendiz, así como significación lógica en los contenidos o materiales de aprendizaje.

Se trata pues, de un mecanismo continuo de reajuste y equilibrio, y dado que el conocimiento se tiene que construir desde dentro por asimilación a conocimientos anteriores, el niño tendrá que equivocarse muchas veces, aprendiendo por “tanteo” dentro de un marco de actividad como el que describe Gárate.

Como podemos observar en un guión educativo estructurado con el esquema constructivista, se puede jugar con los momentos didácticos, es decir que pueden ser colocados en el orden que decida el guionista y cumpla con las necesidades del programa.

3.4 Pedagogía mediática

Como una reacción al unívoco panorama de la pedagogía analítica del discurso televisivo y en relación con las ideas de Diego Lizarazo Arias¹²¹ se plantean las iniciativas de la pedagogía mediática, cuya estrategia múltiple se divide en tres grandes dimensiones: pedagogía fantástica, pedagogía lúdica y

¹²⁰ Tomado de: José Luis Escobar. Guión del programa “Salir del closet: un proceso familiar”. En varios autores. *Intersecciones*. México, TeleVisión educativa, CETE, SEP, S/F p. 41

¹²¹ *Vid. Espacio lúdico. Simbólica infantil ante la televisión*. México, Televisión Educativa, CETE, PIDCE, 2006, p. 147

pedagogía crítica.

Múltiples experiencias, escuelas e iniciativas pedagógicas se han planteado el problema de cómo los niños se relacionan con los medios de comunicación, y han enfatizado la necesidad de establecer programas o proyectos para su abordaje. Por citar un ejemplo, en la Ciudad de México se imparte, desde el 2004, el taller de Recepción crítica de medios de comunicación y derechos informativos para niños, por la Asociación Civil Comunicación Comunitaria, en donde el énfasis se da en la idea de que los infantes conozcan las instituciones, estructura y lenguaje del medio televisivo y luego apliquen este conocimiento en la producción de un video, con el fin de adquirir competencias que les permitan afrontar analítica y críticamente dichos discursos.

En este sentido, Lizarazo pregunta ¿por qué sólo una pedagogía analítica del discurso televisivo? frente a las vastísimas posibilidades de los recursos infantiles en sus prácticas televisivas.

Debemos dejar constancia de que lo que proponen estas pedagogías, si bien puede ser aplicado al discurso televisivo como una forma de motivar la fantasía, lo lúdico y la crítica en la práctica televisiva de los niños, será en el hogar de éstos y en sus relaciones familiares, escolares y sociales donde se cristalicen los beneficios de adoptar las visiones propuestas por las pedagogías que a continuación describiremos y que en nada minan los ideales educativos.

3.4.1 Pedagogía fantástica

La primera pedagogía detecta que a lo largo de la experiencia y en diversos contextos como la escuela, la familia o la comunidad se encuentra latente una preocupación: que los niños tracen una línea divisoria entre la realidad y la fantasía debido a una extendida creencia de que los pequeños tienen problemas para distinguirlos en televisión.

La preocupación social a este respecto se relaciona con la idea de que los contenidos de la televisión pueden ser “riesgosos” para la estabilidad psicológica del niño¹²² pues lo fantasioso o irreal puede resultar dañino para ellos dada su condición de vulnerabilidad y poca experiencia de vida.

En programas infantiles es común observar a personajes volando por sí mismos, golpeándose incontables número de veces, caídas a precipicios sin mayor daño, así como transformaciones monstruosas de los personajes; los ejemplos son muy variados y basta con encender el televisor en el canal 5 de Televisa de 6 a 17 horas.

Lo anterior puede recordarnos casos -incluso dramáticos- como el de un niño que creyéndose *Superman* se tiró desde un cuarto piso. Si bien, este suceso estigmatizó a la televisión, deberemos comprender que ante este tipo de casos aislados, como en todos, los factores que intervienen no se limitan al medio de comunicación y requieren de una explicación más compleja en la que el contexto familiar, el estado psicológico del niño, la relación con sus padres, entre otros factores, tienen mucho que ver.

Como describe Lizarazo, los adultos tendemos a asumir que los niños creen todo lo que ven en las caricaturas o en las películas y generalmente nos sentimos preocupados de que éstos se sientan confundidos entre el mundo de la ficción desbordada - inherente a las caricaturas de superhéroes, por ejemplo - y el mundo que fuera de la pantalla chica se despliega (casa, calle, escuela).

Una de las razones de lo anterior es la profunda atención que los niños prestan al aparato receptor, al grado que los padres ven necesario apagar el aparato receptor para recuperar la atención de sus hijos. Ante esta situación puede llegar a pensarse que el niño comienza a “fugarse” del mundo, es decir, que

¹²² Lizarazo Arias, Diego. *El espacio lúdico. Simbólica infantil ante la televisión*. México, Televisión Educativa, CETE, PIDCE, 2006, p. 147

la práctica de su fantasía ha llegado a niveles *indeseables*.

Sin embargo, de acuerdo con diversos estudios llevados a cabo por el CETE como el taller “Niños a la tele”, en donde se observó y entrevistó alrededor de dos mil niños de entre 7 y 10 años de edad provenientes de 71 escuelas primarias públicas y privadas de la ciudad de México y a 500 niños del Internado de Educación Primaria No. 17, se llegó a demostrar que los infantes reconocen como fantásticos los elementos que parecen ser tan sólo producto del discurso televisivo, al tiempo que asocian la realidad a cosas que tienen existencia independientemente de la televisión y su discurso. De manera tal que respecto a un conocido programa estadounidense transmitido por el Canal 11 llamado *El mundo de Beackman*, los niños reconocieron que:

El “señor” que hace de Beakman existe al margen del personaje que interpreta, saben que el sistema solar existe en la realidad (...); porque su existencia es independiente a la TV aunque aparezca en ella. Al mismo tiempo, identifican como fantásticos esos elementos que se muestran como el resultado de la acción del propio discurso televisivo; no les cuesta trabajo decir que un sol que tiene cara y hace gestos, unos pingüinos parlantes y un ratón que discute acaloradamente son fantasía.”¹²³

Como éste, existen muchos ejemplos que demuestran la facilidad con que los niños disocian la realidad de la fantasía en el discurso televisivo¹²⁴, aún así, no negamos aquí el poder que los medios ejercen sobre la mentalidad infantil, en sus experiencias de realidad, en sus visiones culturales, sociales y políticas, pero sí negamos que los niños sean considerados como entes faltos de capacidad para distinguir entre estos dos campos; al contrario, en la relación entre el texto televisivo y los intérpretes infantiles, concordamos con Lizarazo, en que se crea una dimensión ficcional en la que los niños asumen un “contrato lúdico de verosimilitud” o pacto de ficción con el discurso audiovisual.

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, la pedagogía fantástica viene a

¹²³ Lizarazo, D. *Op. Cit.*, pp.153-154

¹²⁴ *Vid.* Lizarazo, Diego. *El espacio lúdico. Simbólica infantil ante la televisión. Passim.*

plantear que es insensato hacer una disputa entre realidad y fantasía como si se tratara de una disputa entre sensatez e irresponsabilidad y reconoce que toda fantasía encuentra sus materiales en el mundo vivo social y que sólo es posible transformar y renovar la realidad sobre el sueño y la imaginación. En este sentido, antes de formar a los niños para contener la imaginación, debemos potenciarlos para liberarla.

En términos pedagógicos, la actividad creativa de niñas y niños requiere que se extienda la base de sus experiencias. Es decir, la pedagogía fantástica exige enriquecer la visión y la experiencia del mundo que tienen nuestros niños.¹²⁵

Por un lado la televisión proporciona una parte de esa experiencia del mundo, sin embargo consideramos que una de las obligaciones de la televisión educativa es incentivar a los niños a que su experiencia no sólo sea mediada por el televisor, sino vivida personalmente¹²⁶, de esta manera estaremos propiciando que sus experiencias se incrementen y por ende el *recurso* para construir fantasía.

Por otro lado, consideramos que quienes hacen televisión educativa, no deben limitarse al usar recursos fantasiosos en el discurso televisivo, pues, el modelo de uso de la televisión más generalizado entre la población infantil es la fantasía, en primer lugar, porque se obtiene placer al identificarse con personajes que viven más allá del “aburrimiento” cotidiano y en segundo lugar porque se experimenta la posibilidad de construir *otros mundo*, gracias a la experiencia propia y la experiencia del mundo que se obtiene del aparato receptor.

Finalmente, para Lizarazo, la pedagogía fantástica buscará entrenar la facultad creadora, la capacidad de rebasar las rutinas, las organizaciones, los límites, se interesaría en mostrar cada día, a cada paso, la posibilidad de hacer cosas distintas, de redefinir lo establecido, de repensar lo planteado.

¹²⁵ Lizarazo D. *Op. Cit.*, p. 205

¹²⁶ Por ejemplo, cuando en un programa educativo se presenta la reseña de algún libro y después se motiva a leerlo para conocer el final; cuando se presenta un documental sobre el museo de Antropología e Historia y luego se sugiere visitarlo.

Los títeres y su valor didáctico

Como dijimos antes, los personajes fantasiosos pueden llegar a captar la atención del niño y proporcionarle placer. En esta línea, nosotros apostamos por uno de los recursos en televisión que precisamente ha logrado este efecto y es el uso de los títeres; ¹²⁷ Viviana Rogozinski, los considera muy pertinentes para fines educativos:

Los títeres son objetos inertes que tienen una vida prestada, infundida por el titiritero; él los anima, con su ritual maravilloso, colocándoles el alma en sus cuerpos de mentira, transformándolos en seres absolutamente vivos que abren la puerta de nuestro corazón sin pedir permiso y a cuya inocencia nos entregamos desprejuiciadamente ¹²⁸

¿La razones?, pues bien, podemos identificar las siguientes: los títeres transgreden, desobedecen, se golpean infinitas veces pero siempre se levantan, una y otra vez. Ante su fragilidad nos volvemos vulnerables. Ante sus problemas nos comprometemos. Ante su inocencia nos sentimos inocentes. Además poseen una enorme capacidad de atrapar y mantener la atención de los espectadores.

Su uso con fines educativos se extiende mundialmente y goza de una amplia trayectoria; en occidente se usó para catequizar durante las misas de comunión de la iglesia católica alrededor del siglo IV, en donde se representaba una dramatización con las tres Marías, de ahí que los títeres también adoptaran el nombre de marionetas. El objetivo de estas representaciones era que los fieles comprendieran las misas. ¹²⁹

Desde entonces hasta la actualidad, el efecto de los títeres sigue siendo tan eficaz que lo podemos seguir disfrutando en espectáculos de teatro o en la televisión con programas para niños como *Plaza Sésamo*, *31 Minutos*, *Cero-Cero*, *La madriguera del Conocimiento* o *El callejón*, las últimas tres, producciones

¹²⁷ Los títeres gozan de una enorme diversidad de formas y posibilidades, por mencionar algunas tenemos: títeres de guante o guiñol, títeres de cuerpo, títeres bocones o muppets, títeres de papel, títeres de hilo o marionetas. En fin, casi cualquier objeto inerte puede fungir como títere al ser dotado de “vida” por el titiritero.

¹²⁸ Rogozinski, Viviana. *Títeres en la escuela. Expresión, juego y comunicación*. Novedades educativas, Buenos Aires, 2001, p. 11

¹²⁹ *Ibidem*, p. 16

educativas mexicanas. Ya sean programas estrictamente de entretenimiento o educativos, los títeres en la pantalla chica han robado la atención de los más pequeños y se siguen manteniendo en el gusto de los televidentes.

Si bien, *Plaza Sésamo* de la Children's Television Workshop, marcó un parteaguas en el uso de los títeres en televisión con los "bocones" o "muppets"; la televisión japonesa ha hecho lo propio con producciones como *Teatro de marionetas*, *Me lo contaron en Japón*, *Kiko, Taro y Kika*, *Niños en crecimiento*, *1,2,3 matemáticas Niko y Tap*, entre otros, de la Nippon Hoso Kyokai, en donde podemos apreciar la maestría de esta nación en cuanto al manejo de marionetas, montaje de sets, iluminación y exquisita fotografía.

De acuerdo con la investigadora Ana María Amaral, el teatro de títeres tiene una relación directa con el pensamiento animista infantil, es decir, con la creencia que atribuye vida anímica y poderes a los objetos y, por ende, reúne las condiciones para satisfacer a los niños en sus deseos de transformación.

Así el mundo imaginario se convierte en realidad de manera concreta a través del juego con títeres. Los títeres ocupan un lugar fantástico, cuyo lenguaje permite trascender lo individual para alcanzar problemas que son comunes a toda la humanidad.¹³⁰ De tal suerte que, Para Rogozinski, lo que los títeres vengán a decir será generalmente escuchado.

El títere atrapó y sigue atrapando a sus espectadores de todas clases económicas, pues al ser buenos conductores e intermediarios entre la información y la población, se han utilizado en campañas de alfabetización, vacunación, lactancia materna, alimentación, higiene bucal, así como en campañas políticas.

A través de ellos se consigue transmitir información que de otro modo muchas veces sería rechazada si en lugar de ser un títere, el informante fuera un médico, un psicólogo u otro profesional. Esto se debe a que el títere actúa como un cómplice del pueblo, e igual que él padece sus miserias y comparte sus problemas desde un lugar de inocencia, sensibilidad, sabiduría o ignorancia.

¹³⁰ *Ibidem*, p.14

Además, las escenas representadas por títeres, casi siempre quedan grabadas en la mente del espectador pues el títere genera una imagen muy potente y sus acciones casi no necesitan ser procesadas.¹³¹

Por todo lo anterior, proponemos una televisión educativa que entre sus elementos de fantasía guarde un lugar muy importante para los títeres, que como hemos observado son buenos aliados en cuanto a educación se refiere.

3.4.2 Pedagogía lúdica

La creatividad se desarrolla y se ejercita, casi siempre, jugando, y en este sentido la pedagogía lúdica cuestiona la distancia que entre los modelos tradicionales de la escuela y las condiciones maravillosas de una pedagogía fundada en el juego u orientada a fortalecer lo lúdico, existe.

Por lo anterior, autores como Lizarazo y Sarah Corona Berkin, apuestan por una pedagogía que permita la liberación del juego en las prácticas televisivas infantiles en virtud de que los mismos mensajes televisivos constituyen un soporte al juego infantil, a las actividades creativas, expresivas y artísticas más variadas.¹³²

La relación juego/desarrollo es semejante a la relación instrucción/desarrollo. En el juego el niño va siempre un poquito por encima de sus capacidades como tirano de una situación que le exige un nivel más alto del que la acción espontánea le exige habitualmente.¹³³

Por una parte reconocemos que todavía nuestros modelos escolares tradicionales se pronuncian en la distinción entre el juego y el conocimiento, entre la disciplina y la dispersión, entre la fiesta y el orden, y al igual que la fractura entre realidad e imaginación que vimos anteriormente, observamos esta fragmentación en la imposición de los horarios para jugar y para estudiar, como la distinción de los espacios para los mismos fines.

¹³¹ *Ibidem*, p. 16

¹³² Charles, Mercedes y Guillermo Orozco. *Educación para la recepción. Hacia una lectura de los medios*. México, Trillas, 1990, p. 49

¹³³ Rosario Ortega. *Cit. pos*, Trueba Marcano Beatriz. *Talleres integrales de educación infantil*. p. 59

Con ello no queremos decir que la educación tradicional no funcione, -nosotros mismos crecimos con ese modelo- no obstante, existen escuelas cuyos métodos se caracterizan por la lúdica y la libertad para desarrollarla mediante la manipulación¹³⁴; desde luego se trata de escuelas de educación preescolar y básica y cuyos resultados no conocemos con exactitud, mas su aparición significó una revolución en los métodos de enseñanza.

Por otra parte, en el contexto del hogar podemos asegurar que la diversión es el principal móvil para que el niño encienda el televisor, sin embargo reconocemos que existe una costumbre de los adultos que orientada por principios sociales y comunitarios, reprime el juego de los niños durante su consumo televisivo y exige de ellos, atención y seriedad.¹³⁵

Bien sabido es que los primeros años de vida despliegan una increíble capacidad humana para jugar, el *homo ludens* como lo llama Huizinga, que a través de la fiesta funda el espacio social y rebasa la soledad.¹³⁶ El uso de la televisión no será la excepción a este fenómeno en cuya relación con los niños, como describe Lizarazo, aparece un vínculo en que los pequeños hacen aflorar el juego y la dispersión ante la pantalla chica.

Asimismo, autores como Rosario Ortega y Sarah Corona defienden la postura de que la televisión brinda una multitud de “soportes” para sus juegos, en el entendido de que el niño sólo elige la parte de los mensajes o las características de los personajes que desea para hacerlos suyos y construir a partir de ellos nuevas historias, además ofrece un marco de referencia común a los miembros del grupo (iguales)¹³⁷ y construye un eje temático para las actividades grupales.¹³⁸

¹³⁴ Tal es el caso del método Fröbel que utiliza el juego como medio más adecuado para introducir a los niños en la cultura, la sociedad y la creatividad o el método Montessori.

¹³⁵ Vid. *Supra*, Capítulo 2. 5

¹³⁶ Cit. pos. Lizarazo Arias, Diego. *El espacio lúdico. Simbólica infantil ante la televisión*. p. 210

¹³⁷ Para Piaget, el grupo de iguales adquiere especial relevancia sobre todo en la niñez, en donde se desarrolla el respeto mutuo entre los compañeros y amigos, además de la práctica de cooperación en las diferentes tareas como los juegos colectivos.

¹³⁸ De ahí, que en ciertas ocasiones un o unos niños al no compartir ese marco de referencia, sean excluidos del grupo. Vid, *Supra*. Capítulo 1

Margarita Zires en una investigación realizada y publicada en *El discurso de la televisión y los juegos infantiles* apunta que el discurso de los superhéroes - recurso recurrente en los programas infantiles- ofrece a los niños modelos de identificación, aventuras y fórmulas de interacción, de esparcimiento y también de ejercicio de poder:

Gilberto, José y Juan, niños de cuatro años y medio están jugando en el parque. Son hijos de obreros, comerciantes y campesinos chinamperos. Suben, se cuelgan y bajan de un "changuero" y se corretean. Los pequeños reproducen el esquema de acción de los programas de superhéroes más frecuentes de la televisión: Batman, Robin y la baticueva. Los pequeños aplican con sus compañeros las pautas de relación que les han sugerido los programas de televisión.¹³⁹

Por lo tanto, una pedagogía lúdica se inclinará por la idea de que en lugar de prohibir el juego y el ritual lúdico que experimentan los niños en sus prácticas televisivas, estamos llamados a emprender el esfuerzo de permitirles expresar física y mentalmente sus representaciones y resignificaciones de lo que han visto en la T.V., ya que como apuntamos en el capítulo 2 del presente trabajo, es la única forma genuina en que los niños se apropian de los mensajes, es decir, los *hacen suyos*.

También Vygotsky habla de la utilidad del juego como medio que dirige el desarrollo y argumenta que a través del ejercicio de actividades lúdicas, el niño alcanza un primer dominio del pensamiento abstracto.¹⁴⁰

En este sentido, la tarea de los creadores de la televisión educativa que proponemos es lograr la fusión -o al menos el equilibrio- de contenidos educativos con el entretenimiento que todo niño está ansioso de recibir de la pantalla chica, así como la aportación de nuevas historias, formas y fuentes de juego, reto que ya han logrado programas educativos como como *Plaza Sésamo*, *El tesoro del Saber* o *Sale y Vale* de la televisión mexicana.

¹³⁹ Meléndez Crespo, Ana. *La TV no es como la pintan: Rutinas, moldes, discursos y programas*. México, Trillas, 2001, p. 41

¹⁴⁰ *Cit. Pos*, Marta Lazo, Carmen. *La televisión en la mirada de los niños*. Madrid, Fragua, 2005, p. 93

3.4.3 Pedagogía crítica

Gran parte de los planteamientos y estrategias desarrollados en torno a la educación infantil para los medios recalca como su objetivo central la formación de sujetos críticos y conscientes, lo que sugiere el indispensable uso de esta pedagogía, que exige aún más la participación de la familia del niño y de la institución educativa. Así pues, esta pedagogía reconoce que no bastan el juego y la imaginación; es necesario el valor de la comprensión.

Guillermo Orozco y Mercedes Charles, han desarrollado estrategias de educación para la recepción, también conocida como la “telealfabetización” en *Educación para la recepción. Hacia una lectura crítica de los medios*, en donde se propone la urgente necesidad de incluir en los planes de estudio el tema de educación para los medios, pues tanto los padres como la escuela, generalmente permanecen pasivos frente a las prácticas televisivas de sus hijos.¹⁴¹

No obstante, no podemos negar aquí, que padres y maestros sientan una genuina preocupación por lo que los niños ven en televisión, mas el error estriba en que para ellos esta relación queda fuera de su tarea educativa, olvidando que su influencia incidirá visiblemente en el aprendizaje que los infantes reciben de la programación televisiva.

De tal suerte que el sentido crítico puede generarse en el seno familiar de la estrecha amistad entre padres e hijos, de la mutua comprensión y de la comunicación no impuesta por el televisor, sino alrededor de él, como lo es el decidir conjuntamente qué programación merece la pena verse y discutir qué programas ofrecen algún interés particular en cada miembro de la familia.

¹⁴¹ En varios países, según Meléndez Crespo, existen numerosos antecedentes de lo que se llama percepción crítica; pero a pesar de los matices, todos han tenido como fin común hacer del televidente un perceptor no sometido al discurso televisivo dominante, sino un ente pensante capaz de seleccionar equilibradamente sus contenidos y obtener provecho de ellos.

El pensamiento crítico al menos implica la comprensión y la capacidad de juicio, por lo que esta pedagogía exige, en principio, que la opinión de los niños tenga lugar y esté dotada de valor y plena de interés entre los adultos, ya que todo juicio crítico está fundamentado en una visión del mundo y es el resultado de la manera en que comprendemos y creemos que está estructurada la realidad.¹⁴²

Se trata, pues, de controlar al aparato receptor y no al revés, para lo cual Jesús Molinero describe algunas acciones, entre las que predomina el uso de la televisión en compañía de adultos¹⁴³. La constante supervisión y compañía de los niños es la clave para favorecer la interacción, la opinión, la discusión y el diálogo.

Ahora bien, Lizarazo apunta que por lo general la crítica se representa en un contexto de seriedad, austeridad y rigor que hasta cierto punto se vuelve indeseable, no obstante, se ha mostrado que los niños ejercen un estimulante juicio crítico a través de la ironía, el escarnio y la representación¹⁴⁴; en este sentido, consideramos que este esfuerzo analítico puede llevarse a cabo en un contexto de juego y diversión, en vez de colocar al niño en una situación incómoda que inhiba la expresión de su juicio.

Ver la TV con los hijos y comentar con ellos los programas al finalizar los mismos, constituye uno de los mejores caminos para lograr una auténtica comunicación en familia y un conocimiento por parte de los padres de los gustos, aficiones y actitudes de los hijos. Los comentarios de los adultos, receptivos y respetuosos con las opiniones de los pequeños pueden suponer una ayuda para la interpretación y comprensión de los contenidos televisivos y de la propia sociedad.¹⁴⁵

En consecuencia el factor soledad o compañía será determinante en la relación entre el niño y el medio televisivo. Parafraseando a Carmen Marta Lazo, el comentar la programación con los padres supondría un mayor distanciamiento

¹⁴² Lizarazo, D. *Op. Cit.*, p.213

¹⁴³ Práctica por decir lo menos, común en nuestra sociedad como en muchas otras.

¹⁴⁴ Lo podemos observar cuando los niños imitan a los artistas o actores resaltando sus defectos, formas de hablar, moverse y pensar con un sentido lúdico, o cuando adoptan frases de algún personaje como medio de transgresión a la autoridad por ejemplo.

¹⁴⁵ Marta Lazo, Carmen. *La televisión en la mirada de los niños*. Madrid, Fragua, 2005, p. 93

de los niños con lo transmitido, al aportar por lo menos distintas lecturas e interpretaciones de lo visto,¹⁴⁶ por el contrario, la soledad al ver la televisión, podría implicar una carencia de cuestionamiento del contenido.

No obstante surgen impedimentos a estas acciones como el que los padres argumentan no tener tiempo suficiente ni preparación para acompañar a sus hijos en las prácticas televisivas; es ahí donde la institución educativa que sí cuenta con los medios para educar a los niños como ciudadanos capaces de seleccionar y mirar con criterio crítico los mensajes televisivos resuelva incluir asignaturas que apunten a estos fines¹⁴⁷, de tal manera que padres y escuela en su posición de “mediadores” compartan, además del ejercicio de autoridades académica y moral del niño, la responsabilidad de educar al niño en la enseñanza de los medios.¹⁴⁸

Lo anterior es posible si, como sugiere Ana Meléndez Crespo, convertimos la programación televisiva en material de aprendizaje. Existen incontables recursos con que los maestros pueden hacer uso del televisor en el aula.¹⁴⁹ Nosotros, como adultos responsables debemos inculcar en los niños el hábito de reflexionar no sólo los programas informativos, culturales y de difusión científica sino de los de entretenimiento, que son los que más nos preocupan.

De tal suerte que, aunque esta pedagogía sea más bien de uso en las

¹⁴⁶ Graciela Peyrú, aconseja preguntar a los niños si creen que lo que el personaje hace o hizo en la pantalla puede hacerse también en la realidad, y agrega que los chicos más pequeños disfrutan el poder de señalar las violaciones a las leyes físicas de la realidad, y lejos de perturbarse se divierten *desvistiendo* el programa, quitándole verosimilitud, a lo que los padres pueden agregar un *¿cómo lo sabes?*

¹⁴⁷ Enseñanza para la recepción insertada en el currículum formal escolar o como metodología de enseñanza, significa para Mercedes Charles, abrir la escuela a lo que acontece en la sociedad, a la vez que preparar a los estudiantes a enfrentarse de una manera crítica a experiencias que viven cotidianamente, a la vez que les brinda elementos para que puedan discernir ante la multiplicidad de informaciones a las que están expuestos.

¹⁴⁸ *Ibidem*, p. 109

¹⁴⁹ Aun cuando todos los mensajes contienen información cuyos fines, estructuras y tratamientos formales son distintos, podemos convertir todas las formas del discurso televisivo en material de análisis y aprendizaje. *Vid.* Meléndez, A. *Op cit.* “Ideas para el maestro” pp. 241-243 y Charles, M. *Op cit. Passim*

prácticas televisivas, proponemos una televisión que mediante su contenido propicie la interacción entre los niños y las personas con quienes compartan estas prácticas.

CAPÍTULO 4

PROPUESTA

4.1 Definición de Proyecto Televisivo

En un sentido amplio se puede definir un proyecto de cualquier índole como el conjunto de actividades concretas, interrelacionadas y coordinadas entre sí con el fin de producir determinados bienes y servicios capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas.¹⁵⁰

Por otro lado, el término de realización designa todos los procesos técnico-artísticos que se llevan a cabo desde que surge la idea hasta que la producción audiovisual llega al público; es, en definitiva, el proceso de construcción del discurso audiovisual.

El proceso de construcción del discurso audiovisual se conforma de una doble faceta. Por un lado hay un cierto carácter tecnológico, inevitable, que obligará al realizador a un cierto conocimiento de los instrumentos de captación, registro, manipulación, etcétera, así como el conocimiento y dominio de las técnicas de elaboración narrativa audiovisual, es decir, de los códigos de articulación y los criterios expresivos del lenguaje. Por otro lado, con frecuencia el realizador ha de asumir el aspecto creativo, es decir la “invención” de soluciones visuales y sonoras que sean capaces de transmitir al espectador el sentido del discurso de forma concisa y clara.¹⁵¹

En televisión existen múltiples formas de presentar un proyecto, a decir verdad habrán tantos modelos como casas productoras o productores, no obstante todo proyecto televisivo es un documento que estipula por escrito lo que se intenta realizar y debe incluir por lo menos la siguiente información:

¹⁵⁰ Morales Lara, Elva Rosa. *Noción de proyecto* (Presentación audiovisual). México, Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa, 2007.

¹⁵¹ Barroso García, Javier. “El realizador de televisión” en Varios autores. *Fundamentos de producción de TV educativa*. México, 3ª edición, SEP, DGTVE, CETE, 2004, pp. 23-60

- 1) Nombre o título del programa: Es conveniente que el título sea breve pero recordable.
- 2) Objetivo: Éste es una explicación breve de qué debe lograr la producción.
- 3) Audiencia objetivo: La audiencia objetivo representa el grupo de personas que se desea observe el programa principalmente: Ancianos, niños de preescolar, adolescentes, amas de casa o gente a la que le interesa viajar. La formulación apropiada del proceso del objetivo proporcionará una pista atinada acerca de la audiencia objetivo. Si lo que se desea es lograr llegar a una mayor audiencia y ésta todavía no se define, es necesario que la descripción de la audiencia potencial sea específica, por tanto, en lugar de escribir “audiencia general” en la propuesta de una serie de comedia, la descripción de la audiencia objetivo principal se puede definir como: “la generación de los 18 a los 25”
- 4) Formato del programa: En la propuesta se deberá especificar si será un solo programa, una nueva serie o parte de una que ya existe, así como el tiempo que se pretende que dure el programa.
- 5) Sinopsis del programa: Texto breve que describe el programa. Las sinopsis más elaboradas ilustran el esquema de la historia al estilo de un *story board*.
- 6) Método de producción: Un proceso del mensaje bien específico indicará el lugar donde debe llevarse a cabo la producción y la forma más eficaz de lograrlo. Si es necesario producir en estudio o en locación; con una o múltiples cámaras.
- 7) Presupuesto tentativo: Antes de preparar el presupuesto tentativo, es necesario contar con los números actualizados de todos los servicios de producción, costos de renta y los salarios de la zona.¹⁵²

¹⁵² Zettl, Herbert. *Manual de producción de televisión*. México, Thompson editores, 2000, pp. 413-415

4.2 Nombre, fundamento y finalidad del proyecto Somorgujo

Nombre

Somorgujo, palabra del español que por definición describe a un tipo de ave colorida, pequeña y traviesa, que se caracteriza por sumergir su cabeza en el agua por largo tiempo.

Se trata de un vocablo que por fonética resulta extraño al contexto de los niños ya que no es de uso común, lo que podría generar en el televidente potencial cierto interés. Se busca atraer a los niños con un nombre que, como lo explica Herbert Zettl, es breve y recordable. Este tipo de vocablos ya han sido utilizados en programas infantiles como *Bisbirije* o *Garabujos*, resultando atractivos al sector infantil.

De manera simbólica, las aves que se sumergen en el agua nos puede remitir a los pinceles cuando hacen lo propio en la pintura, de tal suerte que el en *intro* del programa se observarán unos pinceles con alas como si se tratase de aves que al sumergirse en el mar, éste se pinta de colores.

Fundamento

Difícilmente los niños mexicanos pueden tener una instrucción en las artes plásticas, las corrientes estéticas y las técnicas de pintura. Las instituciones educativas de nivel básico y medio superior tienen poco interés en impulsar el potencial creativo de los alumnos fuera de las actividades escolares que implican colorear, dibujar, recortar o pegar. Consideramos que los alumnos a falta de ilustración en esta materia, no desarrollan guiadamente sus aptitudes como artistas y creativos del arte o simplemente no tienen acceso a temas que tengan que ver con la plástica y el arte.

Somorgujo contribuye a solventar la falta de productos comunicativos que aborden este tema, ofreciendo a los niños una nueva forma de entretenimiento que busca en lo posible lograr que éstos sean receptores activos e interactúen con la televisión mediante la aplicación de los conocimientos aprendidos durante y

después de la emisión televisiva, pues de manera indirecta se están proponiendo nuevas formas de jugar. Además de seguir la línea de una de las funciones de la televisión educativa propuesta por José Manuel Pérez Tornero que es la de promover el arte y su conocimiento, estimulando la creatividad y la imaginación y colaborando con las personas, las colectividades, las organizaciones y las instituciones del mundo artístico y cultural.

La emisión televisiva se encargará, pues, de utilizar el potencial del lenguaje televisivo para fines educativos, la perspectiva constructivista para generar en los niños aprendizajes significativos y elementos de la pedagogía mediática, en especial la pedagogía fantástica para lograr un equilibrio entre educación y entretenimiento.

Finalidad

Ante la escases de programas infantiles con valor educativo, el proyecto *Somorgujo* contribuye a ampliar el panorama de productos comunicativos de expresión artística¹⁵³ destinados a ofrecer una televisión de calidad, entretenida y con contenido cultural que permita a los niños desarrollar sus propias hipótesis, ideas y explicaciones sobre el mundo que los rodea; una televisión que sea aliada de la educación y la formación infantil y que se ajuste a una de las premisas de la Ley de Radio y Televisión que es la de vigilar que las transmisiones de radio y televisión dirigidos a la población infantil propicien su desarrollo armónico, estimulen la creatividad y la solidaridad humana, procuren la comprensión de los valores nacionales y el conocimiento de la comunidad internacional. Promuevan el interés científico, artístico y social de los niños, al proporcionar diversión y coadyuvar a su proceso formativo.¹⁵⁴

En este sentido, los contenidos de la teleserie *Somorgujo*, estarán encaminados a promover en los niños el interés por las artes plásticas, la historia del arte, los géneros, las técnicas y las corrientes estéticas de la plástica mundial a

¹⁵³ Vid. *Supra*. p. 37

¹⁵⁴ Vid. *Ley Federal de Radio y Televisión*. Última reforma, Diario Oficial de la Federación, 2006, Artículo 10, Fracción II.

través del divertimento, dotándolos de un conocimiento, sin duda, escasamente abordado en las instituciones educativas, en la familia o en sus relaciones amistosas.

4.3 Objetivos y beneficiarios del proyecto *Somorgujo*

Objetivos

En caso de que el proyecto *Somorgujo* tenga éxito, lo que se espera obtener es lo siguiente:

1. El desarrollo de un interés por parte de los niños y la promoción de una cultura del arte y la plástica.
2. La sensibilización de los niños ante las expresiones artísticas y fomentar su aprendizaje sobre el arte mundial, principales exponentes, técnicas pictóricas, corrientes artísticas.
3. La utilización de la pintura, por muy básica que ésta sea, como medio de expresión de los sentimientos y emociones de los niños, pues, ¿qué es el arte si no eso?
4. Un aumento en la asiduidad de visitas a museos por parte del sector infantil.
5. Que el niño explote su creatividad a través del recurso de la pintura y el dibujo.
6. El desarrollo de nuevas herramientas lúdicas y de expresión individual y colectiva, por medio de la pintura.

Beneficiarios

El público objetivo del programa *Somorgujo* será el sector infantil comprendido por los niños de clase media entre los 6 y 10 años de edad, etapa que comprende el final del periodo preoperatorio y el inicio y desarrollo del periodo de las operaciones concretas de acuerdo con los estadios evolutivos según Jean Piaget, durante este periodo el niño inicia el desarrollo de la capacidad lógica, aunque las operaciones realizadas no respondan a abstracciones verbales, sino

que están más relacionadas con acciones materializadas sobre objetos. A esta edad el niño ha conseguido una gran autonomía en su conducta psicomotriz y comienza a desarrollar sus habilidades y destrezas con capacidad para efectuar movimientos más sutiles y perfeccionados.

A nivel intelectual es capaz de comprender las relaciones causa y efecto. Esta nueva lógica le permite iniciar procesos reflexivos y va abandonando progresivamente la introversión que caracteriza al niño del estadio preoperatorio.

También durante esta etapa el niño va afianzando su facultad de observación y aunque su capacidad de análisis aún es débil, corrige o suplanta con su imaginación las concepciones recibidas de forma incompleta.

Los niños de estas edades son muy autónomos y competentes. Sin embargo, tienen dificultades para admitir sus limitaciones físicas, asimismo, buscan su independencia, aunque no están aún tan crecidos y disfrutan de los elementos de fantasía y del “como si” pues poseen una gran capacidad de asombro y alegría.

Comienzan ya a entender las relaciones entre causas y consecuencias. También a comprender las reglas de comportamiento. No son adecuados todavía para ellos los programas que muestran motivaciones muy complejas. Les crean confusión.

Para esta etapa son ideales los programas que muestran a los niños en otros lugares y otras culturas, aumentando su conocimiento del mundo. Aquellos donde los personajes tienen motivaciones claras y muestran respeto por las reglas y la ética. Los programas con una gran dosis de magia y fantasía. La capacidad de imaginar y maravillarse es un rasgo distintivo de esta etapa.

Finalmente, de acuerdo a la formación previa que han obtenido durante la educación preescolar y su iniciación en la educación primaria, los niños a partir de los 6 años tienen conocimiento sobre el nombre de los colores, las figuras

geométricas y los utensilios para escribir, dibujar e iluminar, todos ellos, conceptos útiles para la comprensión de este programa.

4.4 Formato y sinopsis de la serie

Formato

Se trata de una nueva serie de televisión educativa no formal o complementaria a currículum¹⁵⁵, producida por temporadas, la primera de ellas se compondrá de 12 episodios con una duración de 25 minutos cada uno sin cortes.

Su emisión se hará 1 vez por semana, los miércoles de 3 a 3:30 pm durante la barra infantil “Once niños”¹⁵⁶ del canal 11 de televisión en el Distrito Federal y área metropolitana, o bien, vía Red Edusat a nivel nacional a través de los canales 15, 16, 21, 23 y/o 24.¹⁵⁷

Los 12 episodios de la primera temporada tendrán una duración al aire de 3 meses (de octubre a diciembre) y compartirán un eje discursivo, mas cada uno puede ser visto de manera independiente: Temporada 1 (Fundamentos básicos de pintura, historia de la pintura y desarrollo de los personajes):

Episodio 1: ¿Pintura rupestre?

¹⁵⁵ Son las que apoyan al desarrollo de temáticas generales que introducen, refuerzan, actualizan o amplían los contenidos curriculares.

¹⁵⁶ Once Niños es un espacio de televisión donde el contacto con los niños es lo más importante. En Once Niños se estimula la inteligencia, la curiosidad y la participación de la audiencia. Todos los programas y los cortes de canal están diseñados especialmente para ellos.

¹⁵⁷ La naturaleza de estos canales es la siguiente:

15: **Educación Básica, Educación Normal y Educación para la sociedad:** Se incluyen contenidos que pueden resultar de utilidad para la educación no-formal o para la formación integral de la población de distintas edades y diversos sectores sociales.

16: Con el fin de estimular nuevos hábitos de exposición al medio televisivo, incluye una variada programación para gente de todas las edades, con los acervos de mayor calidad de la Red Edusat y mediante contenidos educativos no-formales sobre temas de permanente atención por parte de la Secretaría de Educación Pública, incluyendo las diversas manifestaciones del arte y la cultura universales.

21: **Sigamos aprendiendo... en el hospital:** Pretende brindar a niños y a jóvenes que se encuentren internados en algún nosocomio, la oportunidad de seguir estudiando mientras recuperan la salud.

23: **Centro Nacional de las Artes:** Ofrece un rico acervo de programas sobre arte y cultura, con el que participan diversas instituciones afines al proyecto.

24: **Aprende TV:** Versátiles alternativas televisivas que van desde la educativa, la de capacitación, hasta un espacio dedicado al público infantil

Episodio en el cual se viajará a través del tiempo para conocer las cuevas de Altamira, España, donde se conservan las primeras pinturas rupestres que descubre el hombre actual, se explicará con qué sentido se pintaban, la materia con que elaboraban los pigmentos y se dibujará un reno con figuras geométricas.

Conoceremos a los personajes Pigmento Godete y Pupilo Caballete, así como el taller de pintura.

Episodio 2: Línea y color

Episodio en el cual conoceremos dos elementos básicos de la pintura: la línea, cuya característica es la de delimitar los objetos, fijar la apariencia de las cosas e identificar las formas; y el color, instrumento principal de la expresión artística que posee la característica de reflejar los rayos de luz que capta la retina. Conoceremos los colores primarios y secundarios, cálidos y fríos.

Dibujaremos figuras y las colorearemos.

Episodio 3: Óleo

Episodio en el cual conoceremos el origen y uso del óleo en la pintura, conoceremos obras de distintas corrientes artísticas que se han pintado con esta técnica, los colores y la forma de mezclarlos, las texturas que se logran y su tratamiento. Dibujaremos unos girasoles.

Conoceremos a Gervasio Óleos, vendedor de artículos de mala calidad

Episodio 4: Arte egipcio

Episodio en el cual viajaremos por el tiempo a Egipto y conoceremos a una de las civilizaciones más antiguas y sus representaciones artísticas en pintura, grabados, arquitectura y orfebrería.

Dibujaremos una esfinge con lápiz y colores.

Conoceremos a Bonifacio Acuarelas, el vendedor de artículos de pintura.

Episodio 5: Composición

Episodio en el cual hablaremos del término composición en pintura y enseñaremos que se utiliza en otras manifestaciones artísticas como la música. Aprenderemos que la composición es la organización de todos los medios plásticos que constituyen una obra pictórica. Ejemplificaremos este concepto con distintas obras pictóricas.

Realizaremos un sencillo ejercicio de composición.

Episodio 6: Acuarela

Episodio en el cual conoceremos la técnica de la acuarela, su origen y uso. Conoceremos obras con esta técnica.

Realizaremos una acuarela de frutas, animales o paisajes.

Episodio 7: Museo

Episodio en el cual conoceremos el origen de los museos y los museos más importantes de México y el mundo. Conoceremos a las personas que intervienen para que una exposición se exhiba en un museo. Enseñaremos cómo debemos comportarnos dentro de ellos y disfrutarlos.

Dibujaremos el museo de Bellas Artes con figuras geométricas.

Conoceremos a Espatulina Lienzo, sobrina de Gervasio Óleos.

Episodio 8: Arte romano

Episodio en el cual se viajará a través del tiempo para conocer a una de las civilizaciones más ricas e importantes en cuanto a expresión artística se refiere. Conoceremos la pintura y los mosaicos romanos. Se describirán sus características y materiales.

Dibujaremos un bodegón romano.

Episodio 9: Luz

Episodio en el cual conoceremos el elemento de la luz en las obras pictóricas, lo que permite que nuestros ojos puedan apreciar las formas, el color, el espacio, el movimiento, etcétera. La luz es uno de los elementos creadores del espacio, los gradientes de luz tienen la virtud de crear profundidad. Las luces laterales producen sobre los objetos una mayor percepción de relieve.

Observaremos diversas obras que ejemplifiquen el uso de la luz.

Dibujaremos una forma geométrica con volumen que refleje luz y sombra.

Episodio 10: Carboncillo

Episodio en el cual conoceremos el origen y uso del carboncillo, primer material que utilizó el hombre para dibujar. Sus características, acabado y medios de fijación. Conoceremos bosquejos, retratos y obras elaboradas con esta técnica.

Dibujaremos con carboncillo un motivo sencillo y jugaremos a difuminarlo para lograr sombras.

Episodio 11: Navidad en el arte

Con motivo de las fiestas decembrinas, conoceremos las obras que han tratado el tema de la natividad y las fiestas en el arte sacro y popular.

Dibujaremos un nacimiento.

Episodio 12: Lo mejor de la temporada

Episodio donde todos los personajes nos ayudarán a recordar los mejores momentos de la temporada que termina con buen humor y fantasía para reforzar los conocimientos adquiridos y motivar que los niños sigan la siguiente temporada.

Despedida con todos los personajes.

Cada episodio se compondrá de 3 a 5 secciones según las necesidades del tema, cada una con sus momentos didácticos y distribuidas en tres bloques temporales:

SECCIONES	CONTENIDO
1. <i>Diario de Pigmento Godete/El taller de pintura</i>	<p><u>Se presenta la pregunta del día y viaje a través de la historia de la pintura/definición de elementos de la pintura/definición de corriente pictórica</u></p> <p>Momentos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación - Problematización - Vinculación - Información
2. <i>La tienda de Bonifacio Acuarelas / La tienda de Gervasio Óleos</i>	<p><u>Explicación de las herramientas del pintor y técnicas</u></p> <p>Momentos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vinculación - Información
3. <i>Manos al arte</i>	<p><u>Se ponen en práctica las técnicas de dibujo</u></p> <p>Momentos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicación
4. <i>El muro de Pupilo</i>	<p><u>Recapitulación de lo aprendido</u></p> <p>Momentos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reforzamiento
5. <i>Despedida</i>	<p><u>Despedida y cartas del público</u></p> <p>Momentos didácticos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexión - Conclusión - Problematización

ESCALETA

PRIMER BLOQUE

PROBLEMATIZACIÓN	00:03:00
------------------	----------

DIARIO DE PIGMENTO	00:06:00
--------------------	----------

TIEMPO TOTAL APROX.	00:09:00
----------------------------	-----------------

SEGUNDO BLOQUE

LA TIENDA DE DON BONIFACIO/LA TIENDA DE GERVASIO/ OTRO	00:05:00
--	----------

TIEMPO TOTAL APROX.	00:05:00
----------------------------	-----------------

TERCER BLOQUE

MANOS AL ARTE	00:06:00
---------------	----------

MURO DE PUPILO	00:02:00
----------------	----------

DESPEDIDA	00:02:30
-----------	----------

CRÉDITOS	00:00:30
----------	----------

TIEMPO TOTAL APROX.	00:11:00
----------------------------	-----------------

Total	00:25:00
--------------	-----------------

Sinopsis

En un taller de pintura ubicado en el Centro Histórico de la Ciudad de México, la magia y la fantasía se unen para llevar de la mano a Pupilo Caballete y a todos los niños televidentes en un viaje por el maravilloso mundo de la pintura, su historia, sus técnicas, las corrientes estéticas y un sin fin de aventuras con buen humor y fantasía.

Pupilo posee el gran deseo de llegar a ser algún día un gran pintor y dar clases en las academias de pintura, para ello tiene que prepararse; al ver su entusiasmo, Pigmento Godete, pintor de profesión, recibe a Pupilo en su taller para enseñarle los fundamentos básicos de la pintura, su historia y técnicas.

Con la ayuda de un viejo Diario mágico, Pigmento y Pupilo viajan a través del tiempo para conocer otras civilizaciones y sus manifestaciones artísticas, así como personajes de la época. Bonifasio Acueralas, profesor de pintura retirado y vendedor de artículos para pintor, con su peculiar personalidad ayudará a Pupilo a conocer todos los materiales que utiliza un pintor y las distintas técnicas de dibujo y pintura posibles.

Gervasio Óleos, será el antagonista que por todos los medios intentará convencer a Pupilo de unirse a él como su aprendiz, pues tiene envidia del éxito de Pigmento como profesor de pintura. Convencerá a Pupilo de comprar en su tienda algunos menesteres de pintura pero todo lo que vende es de mala calidad, aun así descubriremos el lado amable de este personaje gracias a la aparición de su sobrina Espatulina Lienzo, niña muy activa y talentosa de la edad de Pupilo. Espatulina y Pupilo se conocerán en un museo y se harán buenos amigos a pesar de la inconformidad de Gervasio.

Episodio a episodio observaremos el desarrollo de Pupilo en cuanto al arte y la pintura; éste conocerá desde el inicio de la pintura hasta conceptos más complejos de este arte. Así nuestro aprendiz de pintor descubrirá todos los secretos de este arte, así como aprenderá a apreciarlo y respetarlo.

Cuando Pupilo crea sentirse listo para pintar, se dará cuenta que le falta mucho por aprender y así en cada capítulo se formulará una nueva problematización para ser resuelta en el siguiente episodio.

Así, los niños, identificados con las inquietudes, curiosidades e ingenuidad de Pupilo crecerán junto con él ampliando sus conocimientos sobre este tema y desarrollando sus habilidades para el dibujo y la pintura con la ayuda del profesor Pigmento.

Finalmente se buscará motivar la participación de los niños exhortándolos a enviar sus dibujos al apartado postal del programa, presentando éstos en la despedida del programa y felicitándolos por expresarse a través de la pintura.

4.5 Producción

Como productores asociados, proponemos que el programa se grabe en estudio de televisión. Se recurrirá a locaciones sólo para el levantamiento de imágenes de *stock* o bien para algún episodio particular que lo requiera (museos, murales, parques), esta imagen de *stock* se insertará durante el programa o se utilizará de fondo con *Chroma Key*.

Necesidades técnicas de producción

PREPRODUCCIÓN X PROGRAMA

- X número de horas de acceso a Internet en 2 computadoras
- X número de llamadas telefónicas locales
- 2 días de investigación
- 3 computadoras con impresora para elaboración de guión y corrección en coordinación con asesor pedagogo y asesor creativo
- 1 impresión de guión
- 12 juegos de copias de guión
- X número de hojas para imprimir
- 3 MiniDVHDV o 3 Betacam Pro de 30 minutos
- 7 títeres tipo muppet de figura humana + títeres extras según necesidad del episodio (Producidos por la escenógrafa Blanca Valdez)

PRODUCCIÓN

MASTER

- Cabina de producción
- *Switcher*
- 3 Unidades de control de cámara (CCU)
- Vectorscopio
- Control de video

CONTROL DE AUDIO

- Consola de audio
- 6 micrófonos lavalier
- 2 micrófonos maraca con pedestal
- 1 micrófono ambiental
- Monitor de audio (bocina)
- Línea de salida para transportar la señal de audio a videograbadora

CONTROL DE ILUMINACIÓN (DIFUSA Y DIRECCIONAL)

- 1 *Dimmer*
- X número de *spotlights* o lámparas de luz directa
 - Fresnel
- X número de *floodlights* o lámparas de luz difusa
 - Luz en fila
- X número de mecanismos de soporte
 - Tramoya
 - Piso
- Gelatinas (verde, azul, roja, naranja)
- Filtros difusores
- Reflectores

SET DE TELEVISIÓN CON ELEMENTOS DE PRODUCCIÓN EN ESTUDIO

- 3 Cámaras HDV Pro o Betacam SDPro con pedestal neumático
- 4 monitores de vista previa
- Monitor de línea o señal al aire
- Videgrabadora
- Línea de salida que transporte la señal de video a videgrabadora
- Escenografía 1:
 - Mesa larga
 - Cajonera
 - Ventana
 - Fondo anaranjado
 - Caballete
 - Lienzo
 - Utensilios de pintor
 - Modelo de madera
 - Cuadro
- Escenografía 2:
 - Mesa
 - Libros
 - Cofre
 - Vela
- Escenografía 3:
 - Puerta
 - Mesa de tienda
 - Utensilios de pintor (lienzos, oleos, godetes, paletas, pinceles, espátulas, colores, pinturas, acuarelas, hojas)
 - Aparador
- Escenarios extras por confirmar
- Set virtual con ciclorama azul para escenarios especiales en *Chroma Key*

POST-PRODUCCIÓN

- 1 isla de edición

Necesidades humanas de producción

PREPRODUCCIÓN	
EQUIPO TÉCNICO	STAFF DE PRODUCCIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Productor ejecutivo ➤ Productor asociado ➤ Coordinador ➤ Asesor de contenidos ➤ Investigador ➤ Guionista ➤ Consultor creativo ➤ Consultor pedagógico ➤ Asistente general
PRODUCCIÓN	
EQUIPO TÉCNICO	STAFF DE PRODUCCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 3 Camarógrafos ➤ 3 Asistentes de camarógrafo ➤ Personal de iluminación ➤ <i>Switcher</i> ➤ Microfonistas ➤ Operador de iluminación ➤ Utilero ➤ Operador de audio ➤ Operador de videotape 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizador/Director ➤ Asistente de dirección ➤ Floor manager ➤ Director de escena ➤ Director de arte ➤ Director de fotografía ➤ Asistente de producción ➤ Continuista
POST PRODUCCIÓN	
EQUIPO TÉCNICO	STAFF DE PRODUCCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Operador 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Editor de audio ➤ Editor de video ➤ Asistentes

4.6 Personajes

Principal: Pigmento Godete



Personaje masculino de 30 años aproximadamente. Pintor de profesión y amante de las artes. Por su aspecto físico pareciera excéntrico y un poco descuidado por su cabello generalmente despeinado y sus pantalones de tallas grandes.

Alegre y de carácter amable, disfruta de enseñar a los niños y resolver todas sus dudas de una manera cómica. Salpica sus enseñanzas de buen humor y acontecimientos inesperados que incrementen el interés del niño por descubrir las respuestas a sus preguntas.

De voz aguda, enfatizando las palabras al final de cada frase, promueve la curiosidad del niño y lo lleva de la mano para descubrir paulatinamente el desarrollo del arte alrededor del mundo.

Desde pequeño se interesó por el arte cuando sus padres lo llevaron al museo y descubrió que la pintura era un mundo a través del cual él podía expresarse. A partir de ese momento y con el apoyo de sus padres comenzó a desarrollar sus habilidades artísticas. Cuando llegó a su edad adulta, descubrió

que muchos niños podían esta misma habilidad pero no sabían cómo o no tenían los recursos para ello, por lo que decide ayudarlos, invitándolos a su taller como aprendices de pintor. Es así como conoce a Pupilo Caballete.

Coprotagonista: Pupilo Caballete

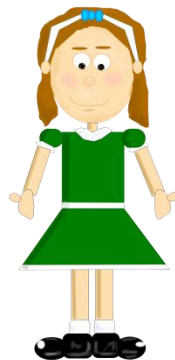


Niño de ocho años de edad. Curioso, tierno, noble. De cabello lacio y negro. Voz tierna y aguda. Su aspecto físico denota sencillez.

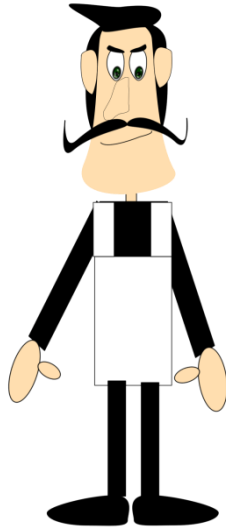
Su inquietud por la pintura nace cuando paseando con sus padres por el parque descubre a un señor (Pigmento Godete) frente a un lienzo sobre el cual pintaba el paisaje; al verlo se queda maravillado y pregunta a sus padres qué es lo que está haciendo, estos le responden que está pintando. Es entonces que Pigmento se da cuenta de la curiosidad del niño y le ofrece un pincel para que pinte, Pupilo al tomarlo se siente emocionado de dar sus primeros trazos que aunque titubeantes daban cuenta de que el niño tenía talento. A Pigmento le agrada su actitud y propone a los padres de Pupilo que éste sea su primer aprendiz.

Secundario: Bonifacio Acuarelas

Señor de edad avanzada que se ocupa de la tienda de artículos de pintura. Amable pero distraído ya que tiene problemas auditivos y generalmente confunde las cosas. Se mueve con lentitud y cierto tambaleo. Maestro de pintura retirado, su aprendiz fue Pigmento Godete. Su excelente memoria y sabiduría alimenta la curiosidad de Pupilo quien siempre muy atento escucha las descripciones del material de todo pintor. Sus historias a veces salpicadas de fantasía resultan muy interesantes, pues dan cuenta de su amistad con grandes artistas de la pintura.

Secundario: Espatulina Lienzo

Personaje que aparece esporádicamente. Niña muy talentosa y sumamente hiperactiva. Sus entradas servirán para romper el esquema o en su caso generar más problematización. Sobrina de Gervasio Óleos y amiga de Pupilo Caballete. La enemistad entre Gervasio y Pigmento hace que su amistad con Pupilo se dificulte.

Antagonista: Gervasio Óleos

Personaje contemporáneo de Pigmento quien fue su compañero en la escuela de pintura y alumno de Bonifacio. Maestro de pintura gruñón, que envidia a Pigmento Godete por su talento y por haber sobresalido como el mejor alumno de Bonifacio. De aspecto ligeramente amenazante y voz refunfuñona. Se encarga de la tienda de pintura competencia de Bonifacio en donde vende productos de mala calidad. Aprovecha cualquier momento para convencer a Pupilo de dejar a Pigmento y unirse a él confundiéndolo y diciéndole que lo que hace Pigmento no es arte.

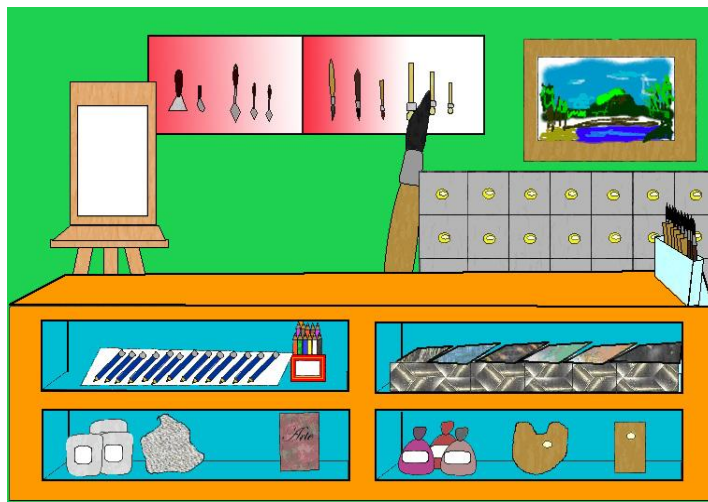
4.7 Ambientes**Físicos**

Taller de pintura de Pigmento Godete



Corre el año de 2008, ciudad de México. El escenario principal en la serie será el taller de Pigmento Godete, ubicado en el centro histórico de la ciudad de México, será un espacio amplio e iluminado. Constará de una mesa blanca en primer plano sobre la cual observaremos los diversos materiales de un pintor (pinceles, óleos, aceites) detrás de ésta los personajes se moverán, así también veremos a cuadro un caballete, una cajonera con una maceta y un modelo encima. La pared trasera será de color anaranjado, tendrá colgada una pintura de un paisaje a su lado habrá una ventada donde se verán edificios representativos del centro histórico, el cielo y nubes.

Tienda de Bonifacio Acuarelas



La tienda de artículos de pintura de Bonifacio se encontrará a unas calles del taller de Pigmento. Se trata de un lugar menos espacioso y lleno de artículos diversos de pintor, lienzos colgados, estanterías llenas de botes de pintura, tubos de óleo, pinceles, batas, estuches de colores, pasteles, lápices, carboncillos, godetes, esfumines, crayolas, acuarelas, tintas, blocks de papel, etcétera; en general la observaremos todo en desorden debido a que Don Bonifacio Acuarelas es un poco distraído y olvida dónde pone las cosas. Tendrá en la puerta una campanita que suene al abrirse.

Tienda de Gervasio Óleos



La tienda de Gervasio Óleos se encontrará frente a la de Bonifacio Acuarelas y se caracterizará por su aspecto desagradable y oscuro. Los artículos estarán en orden pero serán de mala calidad, sucios, rotos, y cosas raras que no utiliza un pintor, por ejemplo en lugar de pinceles habrán escobas y sacudidores, todo envuelto en telarañas pues nadie adquiere productos allí.

Según las necesidades de cada capítulo se requerirán de nuevos espacios físicos, ya sean reales o virtuales, por ejemplo, cuando los personajes visiten el museo de las Bellas Artes, se pondrá en *Chroma Key* la imagen de este edificio, o bien, para el capítulo 1 de la serie, se hará una réplica de las cuevas de Altamira, España en el set de televisión.

Psicológicos

El taller de Pigmento Godete se caracterizará por su ambiente amable y alegre, inspirador para la pintura por su buena iluminación, colores y espacio amplio, su *leit motiv* se representará por ser una melodía agradable y dinámica. A pesar de ser un lugar de trabajo, nunca falta el momento para el buen humor y las risas.

La tienda de Bonifacio es un lugar que a pesar del desorden resulta muy agradable y acogedor, cálido a la vista. A pesar de su lentitud, la amabilidad de Bonifacio hace el ambiente amigable a sus clientes pues describe cada material con una voz graciosa y un tono cordial y elegante.

Por el contrario la tienda de Gervasio, a pesar del orden, tendrá un ambiente desagradable, lúgubre y desolado,

Cada espacio físico contará con su *leit motiv* ya sea un puente musical, cortinilla o música de fondo según el ambiente psicológico.

4.8 Guión

Como parte esencial de todo proyecto televisivo, el guión y el *story board*, son de gran utilidad para el realizador o director del programa televisivo, pues se pone la idea del guionista en papel y tinta resultando más fácil de comprender; además, anticipa los requerimientos técnicos y humanos para la producción.

Así, leemos en Hancock, “el corazón de cualquier producción de televisión educativa es el guión” y en Wilson, “la parte más importante de cualquier programa de video educativo e instructivo es el guión”¹⁵⁸

Dado que la columna vertebral de todo programa televisivo es el guión, este tendrá que ser idealmente un documento novedoso y creativo. Por su parte, el guionista en su papel de creador de historias, sabrá, como apunta María de

¹⁵⁸ Poloniato, Alicia. *Géneros y formatos para el guionismo en televisión educativa*. México, ILCE-OEA, 1992, p. 38

Lourdes López Alcaráz, que el guión al ser la primera fase del proceso productor: es para dejar de ser o para no ser.¹⁵⁹ Luego entonces, el guión es un vehículo hacia una obra terminada, no el fin.

VIDEO	AUDIO
<p>FADE IN</p> <p>ENTRADA DE LA SERIE “SOMORGUJO”</p>	<p>TEMA MUSICAL DE LA SERIE “SOMORGUJO”</p>
<p>I PRESENTACIÓN</p> <p>1.-IMAGEN FIJA DE UNA PINTURA RUPESTRE, LEYENDA EN LETRAS AMARILLAS: ¿PINTURA RUPESTRE?</p>	<p>VOZ EN OFF FEMENINA</p> <p>¿Pintura Rupestre?</p>
<p>DISOLVENCIA A:</p>	
<p>II PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>2.-INTERIOR/TALLER DE PINTOR/DÍA</p>	
<p>Full Shot del colorido taller del profesor Pigmento Godete, se ven sobre una mesa los pinceles, oleos y acuarelas; el profesor viste overol de mezclilla y una boina marrón, pinta con un pincel sobre un lienzo montado en un caballete. (SÚPER DE PIGMENTO GODETE)</p>	<p>ENTRA MÚSICA LAIT MOTIV DEL TALLER DE PIGMENTO Y FONDEA</p> <p>PIGMENTO (INSPIRADO):</p> <p>Eso es, ahora pongamos por aquí un trazo más... Mmmmmhhhh, sí, definitivamente ésta es una obra de arte.</p>

¹⁵⁹ López Alcaráz, María de Lourdes, “El guión: creación interdisciplinaria” en Morales Lara, Elva Rosa, Comp. *Introducción al guionismo de televisión educativa y cultural*. SEP, CETE, Televisión educativa, México. 2007, p. 9

<p>Por su parte Pupilo Caballete, niño aprendiz de pintor, viste una bata blanca manchada de pintura; parado junto a la mesa acomoda unos pinceles dentro de un balde. (SÚPER DE PUPILO CABALLETE)</p> <p>Medium Shot de Pigmento que llama a Pupilo</p> <p>Medium Shot de Pupilo que voltea a ver al profesor, Pan Left siguiendo a Pupilo cuando le lleva un pincel al profesor, hasta Two Medium Shot, Pupilo mira con admiración a Pigmento.</p> <p>Medium Shot del profesor que voltea a ver a Pupilo, Zoom Back hasta Two Medium Shot, el profesor despeina a Pupilo con su mano,</p> <p>Pigmento se dirige a la cámara</p> <p>Pupilo lo mira contento y salta.</p> <p>Medium Shot de Pigmento que le pregunta a Pupilo.</p>	<p>PIGMENTO: ¡Pupilo!, acércame uno de esos pinceles por favor...</p> <p>PUPILO(ATENTO): En seguida profesor...</p> <p><u>FX DE PASOS</u></p> <p>PUPILO (TEMEROSO): Profesor Pigmento, me gustaría llegar a pintar tan bonito como usted. ¿Algún día podré?</p> <p>PIGMENTO (ENTUSIASTA): Claro que sí muchacho, por eso estas aquí y yo te ayudaré....</p> <p>(Con más intención en la voz) Y también a ustedes los ayudaré, amiguitos.</p> <p>PUPILO (FELIZ): ¡¿De veras?! ¡Yupiiii, Sííí!</p> <p>PIGMENTO: Pues empecemos de una buena vez y dime: ¿Qué tanto sabes de pintura? Por ejemplo de su origen que es la Pintura Rupestre.</p>
--	--

<p>Pan Right con Zoom In hasta Close Up de Pupilo que se lleva las manitas a las mejillas gritando y moviendo su cabeza negativamente,</p> <p>Luego voltea hacia la cámara dirigiéndose a los televidentes.</p> <p>Corte a Two Medium Shot, el profesor cuelga la paleta de pinturas en el lienzo y deja el pincel, Pan Right de ellos que caminan.</p> <p>DISOLVENCIA LARGA A:</p> <p>III INFORMACIÓN / VINCULACIÓN</p> <p>3.- INTERIOR/SÓTANO</p> <p>Full Shot de pantalla en negro, el profesor y Pupilo bajan las escaleras del sótano llevando una vela en la mano que ilumina a Medium Key el lugar.</p> <p>Medium Shot de Pigmento que busca entre los libros que hay en una mesa y levanta una nube de polvo.</p> <p>Medium Shot de Pupilo que tose y pregunta.</p>	<p><u>FX DE SUSPENSO</u></p> <p>PUPILO (DECEPCIONADO DE SÍ): ¡¿Pintura Rupestreeeee?! Pero ¿QUÉ ES ESO?</p> <p>(Con voz más tenue) ¿Ustedes lo saben, amiguitos?</p> <p>PIGMENTO (CONSOLANDO): No te preocupes, muchacho, hoy es tu primer día en mi taller, pero aprenderás mucho ya verás, ven, sígueme.</p> <p>(PUENTE MUSICAL)</p> <p>MÚSICA DE SUSPENSO DE FONDO</p> <p><u>FX DE PASOS BAJANDO ESCALERAS DE MADERA,</u></p> <p>PIGMENTO (SUSURRANDO): Pero, ¿dónde podrá estar?</p> <p>PUPILO: (Tose) ¿Qué busca aquí abajo, profesor? (Tose)</p>
--	--

<p>Full Shot del profesor que mira algo en el piso. Pan Left hasta Full Shot de un baúl viejo. Zoom Back hasta Full Shot del sótano, Pupilo y Pigmento se acercan lentamente al baúl.</p> <p>Big Close Up de las manos de Pigmento abriendo el baúl.</p> <p>Full Shot del baúl abriéndose, de su interior emana una intensa luz.</p> <p>DISOLVENCIA A:</p> <p>Contra picada de las caras iluminadas por la intensa luz de Pupilo y Pigmento viendo el interior del baúl con los ojos muy abiertos.</p> <p>Se ve a Pigmento sacar del interior del baúl un pesado libro de pasta roja.</p> <p>Over Shoulder de Pigmento y Pupilo viendo la portada del libro, Zoom In hasta Full Shot de la pasta en donde se puede leer con letras doradas “MI DIARIO”</p> <p>Close Up de Pigmento que ve a Pupilo y le dice</p> <p>Close Up de Pupilo mirando sorprendido al profesor.</p>	<p>PIGMENTO (CONTENTO): ¡¡¡Ajáaaaaaaaa; ¡pero aquí estas!, ¿dónde te habías escondido?</p> <p>(SUSURRANDO) Ven, acércate Pupilo es una sorpresa.</p> <p>SUBE MÚSICA DE SUSPENSO A PRIMER PLANO, BAJA Y SALE</p> <p><u>FX DE RECHINIDO AL ABRIRSE EL BAÚL</u></p> <p><u>FX DE ARPA DE SORPRESA</u></p> <p>PUPILO (SORPRENDIDO): ¡WOW!</p> <p>PIGMENTO: Aquí estas...</p> <p>ENTRA MÚSICA DE MÁGIA</p> <p>PIGMENTO: Mira Pupilo, éste es mi Diario, ahhh... pero no es un Diario común...</p> <p>PIGMENTO(SUSURRANDO): Es un Diario mágico, en sus páginas encontraremos historias fantásticas. ¿Estás listo para comenzar, Pupilo?</p> <p>PUPILO (CONVENCIDO):</p>
--	--

<p>Two Medium Shot de Pupilo y Pigmento con el Diario frente a ellos, se ve a Pigmento abriéndolo y hojeando sus páginas</p> <p>Close Up de Pigmento leyendo y musitando.</p> <p>Big Close Up de la mano de Pupilo posándose junto a la de Pigmento sobre la hoja.</p> <p>Toma cenital de Pupilo y Pigmento con sus manos sobre el Diario, entra efecto giro de torbellino muy rápido, la pantalla se pone en luz brillante, salen chispas.</p> <p>DISOLVENCIA A:</p> <p>4.- INTERIOR DE CUEVA</p> <p>Pantalla en Low Key, se ven apenas los cuerpos de Pigmento y Pupilo, quienes siguen mareados.</p> <p>Se ve agacharse a Pigmento tratando de encender una rama con un cerillo, cuando lo hace, la reproducción de una cueva de Altamira España se ilumina en Medium Key.</p>	<p>¡Sííí, profesor!</p> <p>PIGMENTO: Ahora déjame recordar dónde escribí sobre Pintura Rupestre...</p> <p><u>FX DE HOJAS PASANDO</u></p> <p>PIGMENTO(MUSITANDO): 15 de abril...No no no, 2 de julio...Mmmm, no, Ah sí, aquí está: 20 de agosto de 1970... “Querido Diario: Hoy aprendí lo que es la Pintura Rupestre...”</p> <p>PIGMENTO(APRESURADO): ¡Pupilo, rápido pon tu mano sobre la hoja...!</p> <p><u>FX DE TORBELLINO Y GRITO DE PUPILO Y PIGMENTO</u></p> <p>PUPILO (MAREADO): Ayyy... ¿pero dónde estamos profesor?</p> <p>PIGMENTO: Espera Pupilo, déjame encender esto...</p> <p><u>FX DE CAJETILLA DE CERILLOS Y DE CERILLO QUE SE ENCIENDE</u> ENTRA MÚSICA DE PERCUSIONES</p>
---	--

<p>Medium Shot de Pigmento que mira a Pupilo y ríe.</p> <p>Súper con letras rojas “ALTAMIRA, ESPAÑA”</p> <p>Medium Shot de Pupilo que se dirige al televidente.</p> <p>Corte a Full Shot de la cueva.</p> <p>5.- Frame In de Pigmento y Pupilo</p> <p>Pigmento se detiene frente a una pared y voltea para llamar a Pupilo</p> <p>Over Shoulder de Pigmento mirando hacia la pared, levanta la antorcha.</p> <p>Full Shot de una Pintura Rupestre que se ilumina con la luz de la antorcha, Zoom In hasta verla con más detalle.</p> <p>Toma cenital subjetiva de Pupilo y Pigmento de alguien que los está viendo desde arriba, cuando escuchan que les habla alguien los dos se voltean desconcertados hacia el techo en diferentes direcciones.</p>	<p>PIGMENTO (CONTENTO): (Risas) ¡Pupilo, estamos en una cueva de Altamira, España!</p> <p>PUPILO (CURIOSO): ¿Altamira, España?</p> <p>PIGMENTO(SATISFECHO): Así es... ésta fue la primera cueva donde se descubrió el tesoro invaluable que pronto conocerás... Acompáñame, Pupilo y... (MISTERIOSO) camina con cuidado.</p> <p><u>FX DE PASOS Y DE MURCIÉLAGOS</u></p> <p>PIGMENTO: Por aquí Pupilo, mira esto...</p> <p><u>FX DE DESCUBRIMIENTO</u></p> <p>PUPILO (SORPRENDIDO): ¡woooooow!, ¡qué bonito!</p> <p>PIGMENTO (RÍE SATISFECHO): Hela aquí...lo que habías esperado, Pupilo... ¡Una Pintura Rupestre!</p> <p>CROSSFADE DE MÚSICA DE PERCUSIONES CON MÚSICA DE TROMBÓN QUE FONDEA</p> <p><u>FX MURCIÉLAGO</u></p> <p>MURCIELAGUITO: Ptsss Ptsss, hey acá arriba, ustedes dos...</p>
---	---

<p>Pupilo señala algo en el techo de la cueva. Tilt Up hasta Full Shot de un Murcielaguito colgado de cabeza del techo de la cueva que los mira y les habla.</p> <p>Toma cenital de Pupilo y Pigmento que miran hacia el murciélago que les habla con la boca abierta afirmando.</p> <p>Full Shot de la Pintura Rupestre.</p> <p>SÚPER: (RUPES = ROCA) Durante la descripción se harán tomas cerradísimas de los trazos de la pintura.</p> <p>Close Up de Murcielaguito</p> <p>SÚPER: PALEOLÍTICO SUPERIOR 35 000 AÑOS A.C.</p>	<p>PUPILO Y PIGMENTO (DESCONCERTADOS): ¿Qué?... ¿quién habla?</p> <p>PUPILO: Allá arriba, profesor...</p> <p>MURCIELAGUITO: Hola, extraños... Bella pintura ¿no es cierto?</p> <p>MURCIELAGUITO: Mi familia ha vivido en estas cuevas por muchas generaciones y ha visto a las personas que pintaron estas paredes hace miles de años. Les contaré...</p> <p>SALE MÚSICA DE TROMBÓN ENTRA MÚSICA DE PERCUSIONES</p> <p>VOZ EN OFF DE MURCIELAGUITO: Se les conoce como Pinturas Rupestres porque <i>Rupes</i> en latín significa roca. Y son unas de las manifestaciones artísticas más antiguas.</p> <p>MURCIELAGUITO: Mi abuelo, Don Casimiro Colmillo, me contó que fueron pintadas durante un periodo llamado PALEOLÍTICO SUPERIOR ¡35 mil</p>
---	---

<p>6.- Zoom Back hasta Full Shot de la pared.</p> <p>Superposición de tres personajes marionetas vestidos como cavernícolas uno sostiene una vasija con pintura, uno sostiene una antorcha y el tercero simula que pinta el bisonte que está en la pared.</p> <p>Frame In de la cabeza de Pupilo en la parte inferior derecha de la pantalla, él observa atentamente a los cavernícolas, luego voltea hacia arriba y pregunta.</p> <p>Full Shot de Murcielaguito.</p> <p>7.- Secuencia de imágenes fijas de diferentes pinturas rupestres donde se ven, caballos, ciervos, osos, aves, cabras, jabalíes, renos y bisontes (CADA IMAGEN TENDRÁ SU SÚPER CORRESPONDIENTE)</p> <p>CORTE A: Medium Shot de Pupilo pensativo</p>	<p>años Antes de Cristo! Eso es hace muuuucho tiempo.</p> <p>Afortunadamente las pinturas se han conservado gracias a que están dentro de estas cuevas.</p> <p>Aquí el hombre encontró un lugar tibio para sobrevivir a las glaciaciones, que son periodos en los que gran parte de la superficie de nuestro planeta se cubrió de hielo. ¿Se imaginan? ¡Qué frío!</p> <p><u>FX DE VIENTO</u></p> <p>CAVERNÍCOLAS: Huga huga... Afuera frío, mejor aquí dentro...</p> <p>PUPILO: Murcielaguito, y ¿qué pintaban estos hombres?</p> <p>VOZ EN OFF DE MURCIELAGUITO: Ahhh, pues podemos encontrar pinturas de caballos, de ciervos, osos, aves, cabras, jabalíes, renos y bisontes.</p> <p>VOZ EN OFF DE PUPILO: Me pregunto.... ¿por qué pintaban?...</p>
---	--

<p>Medium Shot de Murcielaguito</p> <p>8.- Nos quedamos con la imagen fija del bisonte, luego se disuelve esta imagen y aparece un títere de bisonte pastando tranquilamente, luego voltea, se asusta y corre.</p> <p>Frame In de los cavernícolas corriendo tras el bisonte con lanzas en las manos.</p> <p>Frame In de Pupilo que voltea a la cámara y dice...</p> <p>IV INFORMACIÓN/VINCULACIÓN</p> <p>Murcielaguito señala con su ala hacia un extremo de la cueva.</p> <p>Pan Right hasta Full Shot de una pared donde se ve la Pintura de un Ciervo, Zoom In para verla más cerca.</p>	<p>¿Tienes idea amiguito? Imagina... si están aquí dentro ¿quién las vería?</p> <p>¿Las pintarían para ustedes y yo las conociéramos en la actualidad?</p> <p>MURCIELAGUITO: En realidad se cree que estos hombres pintaban animales con un sentido mágico, pues creían que al pintarlos... aseguraban el éxito de capturarlos para alimentarse y vestirse con sus pieles.</p> <p>ENTRA MÚSICA MUY DINÁMICA DE PERSECUCIÓN</p> <p>CAVERNÍCOLAS: (Gritan en Segundo Plano)</p> <p>SALE MÚSICA, ENTRA MÚSICA DE PERCUSIONES Y FONDEA.</p> <p>PUPILO: ¡Wow!, sorprendente, entonces no pintaban pensando en que miles de años después, nosotros las encontraríamos en estas cuevas... ahora me pregunto... ¿Con qué pintaban?</p> <p>MURCIELAGUITO: Ahhh muy buena pregunta... Observa en aquella pintura... ¿La ves?, ¿qué colores tiene?</p>
--	--

<p>Pupilo señala los colores</p> <p>10.- Secuencia de imágenes fijas de carbón vegetal, de la hematina, arcilla, óxido de manganeso, óxido de hierro, tierra, resina de árboles, grasas animales, jugos vegetales(CADA IMAGEN CON SÚPER CORRESPONDIENTE)</p> <p>11.- Regresamos al Full Shot de los tres personajes, Frame in en tercer plano de los cavernícolas con sus lanzas en las manos, los tres buscando en todas direcciones al bisonte.</p> <p>De pronto uno de los cavernícolas descubre la presencia de Pupilo y Pigmento y los señala. Luego corren los tres con lanzas detrás de los intrusos.</p> <p>Secuencia de Frame In y Frame Out de los personajes perseguidos y los cavernícolas. Luego de varias vueltas, Pigmento consigue recuperar su diario y los dos ponen sus manos sobre él.</p>	<p>VOZ EN OFF DE PUPILO: Mmmm, ¿qué colores tenemos aquí, amiguitos? (pausa para que contesten los niños televidentes) Negro....rojo...y amarillo.</p> <p>VOZ EN OFF DE MURCIELAGUITO: Así es, pequeños espectadores...el color negro se obtenía del carbón vegetal que se obtiene cuando ponemos al fuego ramas y leños de árboles, el color rojo y amarillo se obtenían de la mezcla de diferentes minerales como el óxido de hierro, el óxido de manganeso, resina de árboles, grasas de animales o jugos vegetales... o sea que utilizaban lo que estaba en la naturaleza para crear sus pinturas.</p> <p>CAVERNÍCOLA: ¡Huga, huga, intrusos allá, nosotros atraparlos!</p> <p>ENTRA MÚSICA DE PERSECUCIÓN PUPILO Y PIGMENTO (GRITANDO): ¡Corre Pupilo!, ¡Profesoooooooooor!</p>
---	--

<p>Remolino</p> <p>DISOLVENCIA A: V APLICACIÓN 12.-INTERIOR/TALLER DE PINTOR/TARDE</p> <p>Full Shot del taller de pintor, el profesor Pigmento, todavía mareado, busca a Pupilo pues no lo ve.</p> <p>Pigmento voltea a ver bruscamente.</p> <p>Full Shot del taller,</p> <p>Frame In de Pupilo que entra velozmente vestido como cavernícola.</p>	<p>¡Mi Diario!, ¿dónde está mi Diario? ¡Ahhhhhhhh! ¡Ya lo tengo, rápido, Pupilo, tu mano sobre el Diario!</p> <p><u>FX DE REMOLINO</u></p> <p>PUPILO: (Gritando en segundo plano) ¡Adiós, Murcielaguito!</p> <p>SALE MÚSICA DE PERSECUCIÓN</p> <p>PIGMENTO: ¡¿Pupilo?!, ¡¿Pupilo, dónde estás?!</p> <p>PUPILO: (Risitas) Ahora voy, profesor (risas)</p> <p>PIGMENTO: ¡Pero Pupilo...!</p> <p><u>FX DE VELOCIDAD</u></p> <p>PUPILO: Estoy listo, profesor... ¿Me enseña a pintar una Pintura Rupestre?</p> <p>PIGMENTO (RIENDO DE AGRADO): Me gusta tu entusiasmo muchacho... Pues</p>
---	---

<p>13.-CORTINILLA DE SECCIÓN “MANOS AL ARTE”</p> <p>Two Medium Shot de Pupilo y Pigmento frente a la mesa del taller. Luego Criss Cross en los diálogos</p> <p>Tight Shot de hojas de papel</p> <p>Close Up de Pupilo.</p> <p>Tight Shot del lápiz</p> <p>Close Up de Pupilo a la cámara</p> <p>Two Shot de Pigmento y Pupilo</p> <p>14.- Tight Shot de un pliego de papel bond liso.</p> <p>Se ve una mano tomar un lápiz y dibujar un rectángulo muy lentamente.</p>	<p>bien, ¡manos a la obra de arte!</p> <p>(PUENTE MUSICAL)</p> <p>ENTRA MÚSICA DE SECCIÓN FONDEA</p> <p>PIGMENTO: Lo primero que debemos hacer, Pupilo, es elegir dónde pintaremos... ¿Te parece bien una hoja de papel?</p> <p>PUPILO: Sííí, (dirigiéndose al televidente) vamos amiguitos, tomen una hoja de papel.</p> <p>PIGMENTO: Ahora debemos elegir lo que utilizaremos para dibujar ¿Te parece bien un lápiz?</p> <p>PUPILO: Sííí, Vamos amiguitos, tomen un lápiz</p> <p>PIGMENTO (ENTUSIASTA): Ahora sí... ¿Están listos para comenzar?</p> <p>PUPILO (CONTENTO): Sííí... estamos listos</p> <p>VOZ EN OFF PIGMENTO:</p>
--	--

<p>(Repetición del mismo trazo más rápido)</p> <p>Ahora se ve a la misma mano dibujar el triángulo.</p>	<p>Hoy aprenderemos a dibujar un reno con figuras geométricas.</p> <p>VOZ EN OFF DE PIGMENTO: Pongan mucha atención, y traten de seguirme...</p> <p>Primero, dibujaremos un rectángulo así...</p> <p>VOZ EN OFF PUPILO: Sí</p> <p>VOZ EN OFF PIGMENTO: Obsérvalo bien otra vez...</p>
<p>(Repetición del mismo trazo más rápido)</p> <p>Se ve a la mano dibujar cuatro líneas rectas como patas.</p>	<p>VOZ EN OFF PIGMENTO: ¡Bien! Ahora dibuja en el extremo superior izquierdo del rectángulo, un triángulo de esta manera...</p> <p>VOZ EN OFF PUPILO: De acuerdo... Mmmmmm</p> <p>VOZ EN OFF PIGMENTO: Muy bien, ve el trazo de nuevo...</p>
<p>(Repetición del mismo trazo más rápido)</p> <p>Tight Shot del papel, se ve pintar la cornamenta del reno.</p>	<p>VOZ EN OFF PIGMENTO: Ahora siguen las patas del reno...</p> <p>VOZ EN OFF PIGMENTO: ¿Lo observaste bien, Pupilo?</p>
<p>(Repetición del mismo trazo más rápido)</p> <p>Close up de Pigmento que simula mirar los dibujos del televidente</p>	<p>VOZ EN OFF PIGMENTO: Ahora dibujaremos los cuernos del reno...</p> <p>VOZ EN OFF PIGMENTO: Observa de nuevo.</p>

<p>Pupilo cierra los ojos</p> <p>VI REFORZAMIENTO/REFLEXIÓN</p> <p>Two Shot, Pigmento levanta el dibujo de Pupilo y lo felicita.</p> <p>Close Up de Pupilo que mira a la cámara.</p> <p>16.- Secuencia de imágenes de stock del mismo programa.</p>	<p>PIGMENTO:</p> <p>Muy bien, amiguitos, muéstrenme sus dibujos (Pausa) Mmmmm, excelente, lo hicieron muy bien.</p> <p>Ahora... ¿Por qué no cerramos nuestros ojos por un momento e imaginan otro animal con estas figuras?... ¡vamos! no tiene que ser uno real, creen su propio animal y dibújenlo. Ah, y recuerden al terminar... poner todo en su lugar.</p> <p>PIGMENTO:</p> <p>¡Excelente, muchacho!... te felicito, hoy aprendiste muchas cosas.</p> <p>PUPILO:</p> <p>Sí, profesor, y seguro que tú también aprendiste mucho, amiguito...</p> <p>Estuvimos en una cueva de Altamira, España, donde observamos Pinturas Rupestres.</p> <p>Aprendimos que la Pintura Rupestre pertenece al periodo paleolítico superior, 35 mil años antes de Cristo. Eso es hace muuuucho tiempo.</p> <p>También, que el hombre pintaba a los animales de su entorno con un sentido mágico para tener éxito a la hora de</p>
---	--

<p>Pupilo señala en la parte inferior de la pantalla el SÚPER DE LA DIRECCIÓN</p> <p>VII CONCLUSIÓN/</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>17.- Medium Shot de Pigmento que lleva el dibujo de Pupilo en la mano y camina hacia una pared; pega el dibujo en la pared</p> <p>Medium Shot de Pupilo</p> <p>Medium Shot de Pigmento</p> <p>Zoom In hasta Close Up de Pupilo que se lleva las manitas a las mejillas y grita.</p> <p>Entra efecto de Wipe circular que se cierra en la boca abierta de Pupilo.</p> <p>Negras</p>	<p>cazarlos.</p> <p>Aprendimos que utilizaban carbón vegetal y minerales para elaborar sus pinturas.</p> <p>Y por último aprendimos a dibujar un reno con rectángulos y triángulos.</p> <p>Amiguitos, espero que sigan dibujando muchas pinturas más y nos las envíen al programa a esta dirección. ¡Queremos conocer sus obras de arte!</p> <p>PIGMENTO (CONTENTO):</p> <p>Y para felicitarte mi pequeño aprendiz... de ahora en adelante quiero dedicar una pared de mi taller a tus obras de arte... Se llamará "El muro de Pupilo"...</p> <p>PUPILO (FELIZ):</p> <p>Gracias, profesor Pigmento Godete, y... ¿ahora sí podré pintar tan bonito como usted?</p> <p>PIGMENTO:</p> <p>Claro, Pupilo...sólo después de que me digas lo que sabes del color y línea...</p> <p><u>FX DE SUSPENSO</u></p> <p>PUPILO (DESCONCERTADO):</p> <p>¡¿Color y línea?!</p>
---	--

Entran créditos sobre negro y en un recuadro se ven dibujos de Pupilo, como si fueran pinturas rupestres, por ejemplo, el dibujo de un gato, de un perro, de un pez, de un ave y del profesor Pigmento y Pupilo

FADE OUT

ENTRA MÚSICA DE SALIDA DEL PROGRAMA

BAJA MÚSICA Y SALE

SILENCIO

4.9 Story Board

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

ENTRADA DE LA
SERIE “SOMORGU-
JO”



TEMA MUSICAL
DE LA SERIE
“SOMORGUJO”

≠



≠

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

IMAGEN FIJA DE
UNA PINTURA RU-
PESTRE, LEYENDA
EN LETRAS AMA-
RILLAS:
¿PINTURA RUPES-
TRE?



AUDIO

VOZ EN OFF FEME-
NINA:
¿Pintura rupestre?

≠

INTERIOR/TALLER
DE PINTOR/DÍA
Full Shot del colorido
taller del profesor Pig-
mento Godete, se ven
sobre una mesa los
pinceles, oleos y acu-
relas; el profesor viste
overol de mezclilla y
una boina marrón,
pinta con un pincel
sobre un lienzo monta-
do en un caballete.
(SÚPER DE PIG-
MENTO GODETE)



ENTRA MÚSICA
LEIT MOTIV DEL
TALLER DE PIG-
MENTO Y FONDEA

PIGMENTO
(INSPIRADO):
¡Eso es, ahora ponga-
mos por aquí aun trazo
más... Mmmmmhhhh,
sí, definitivamente ésta
es una obra de arte.

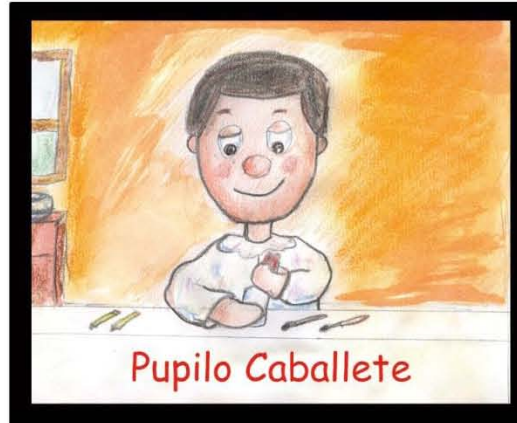
≠

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

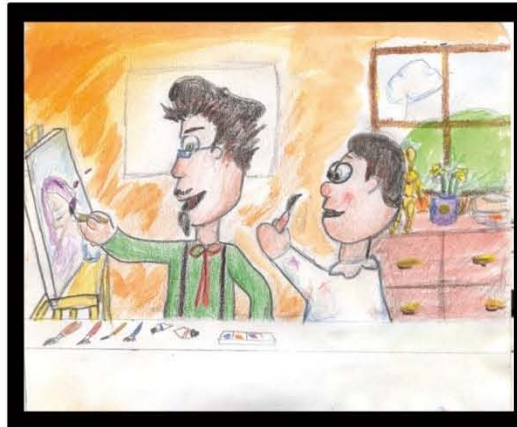
Medium Shot de Pupilo Caballete, niño aprendiz de pintor, viste una bata blanca manchada de pintura; parado junto a la mesa acomoda unos pinceles dentro de un balde. (SÚPER DE PUPILO CABALLE-TE)



PAN LEFT

Medium Shot de Pigmento que llama a Pupilo

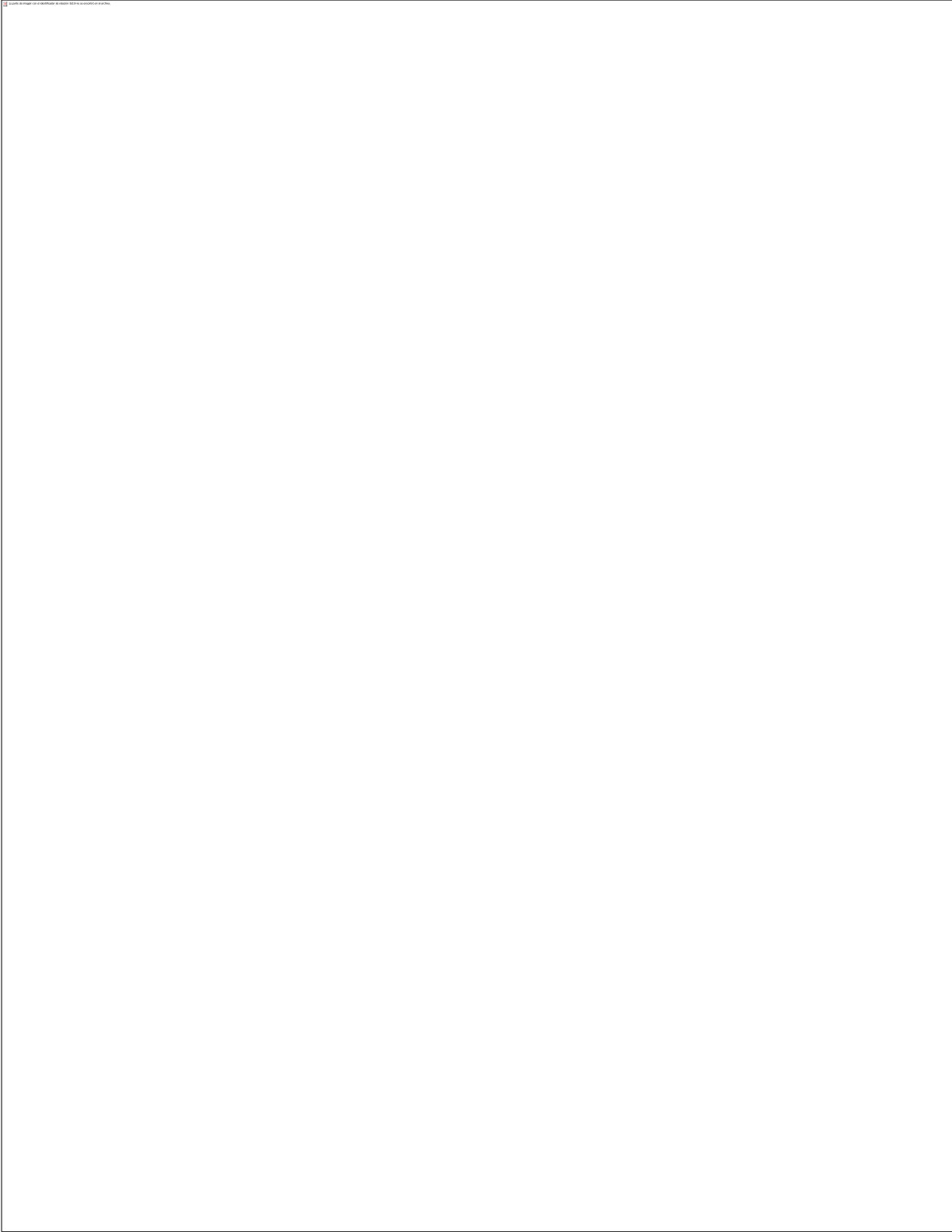
Medium Shot de Pupilo que voltea a ver al profesor, Pan Left siguiendo a Pupilo cuando le lleva un pincel al profesor, hasta Two Medium Shot, Pupilo mira con admiración a Pigmento.



PIGMENTO:
¡Pupilo!, acércame uno de esos pinceles por favor...

PUPILO(ATENTO):
En seguida profesor...
FX DE PASOS

PUPILO
(TEMEROSO):
Profesor Pigmento, me gustaría llegar a pintar tan bonito como usted.
¿Algún día podré?



PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Corte a Two Medium Shot, el profesor cuelga la paleta de pinturas en el lienzo y deja el pincel, Pan Right de ellos que caminan.

INTERIOR/SÓTANO Full Shot de pantalla en negro, El profesor y Pupilo bajan las escaleras del sótano llevando una vela en la mano que ilumina a Medium



≠

Medium Shot de Pigmento que busca entre los libros que hay en una mesa y levanta una nube de polvo.

Medium Shot de Pupilo que tose y pregunta.



PAN LEFT

AUDIO

PIGMENTO (CONSOLANDO):
No te preocupes muchacho, yo te enseñaré, sígueme.
(PUENTE MUSICAL)

MÚSICA DE SUSPENSO DE FONDO
FX DE PASOS BAJANDO ESCALERAS DE MADERA,

PIGMENTO (SUSURRANDO):
Pero, ¿dónde podrá estar?

PUPILO:
(Tose) ¿Qué busca aquí abajo profesor?

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Full Shot del profesor que mira algo en el piso. Pan Left hasta Full Shot de un baúl viejo. Zoom Back hasta Full Shot del sótano, Pupilo y Pigmento se acercan lentamente al baúl.



Big Close Up de las manos de Pigmento abriendo el baúl. Full Shot del baúl abriéndose, de su interior emana una intensa luz.

Contra picada de las caras iluminadas por la intensa luz de Pupilo y Pigmento viendo el interior del baúl con los ojos muy abiertos.

Se ve a Pigmento sacar del interior del baúl un pesado libro de pasta roja.

Over Shoulder de Pigmento y Pupilo viendo la portada del libro, Zoom In hasta Full Shot de la pasta en donde se puede leer con letras doradas "MI DIARIO"



ZOOM IN

AUDIO

PIGMENTO
(CONTENTO):
¡¡¡Ajáaaaaaaaa; mira Pupilo allí está!!!
(SUSURRANDO)
Ven, acércate es una sorpresa.

SUBE MÚSICA DE SUSPENSO A PRIMER PLANO, BAJA Y SALE

FX DE RECHINIDO AL ABRIRSE EL BAÚL
FX DE ARPA

PUPILO
(SORPRENDIDO):
¡WOW!

PIGMENTO:
Aquí estas...

ENTRA MÚSICA DE MÁGIA

PIGMENTO:
Mira Pupilo, este es mi Diario, ahhh... pero no es un Diario común...

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

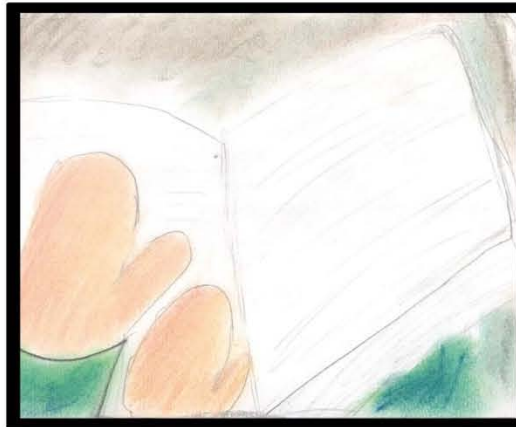
Close Up de Pigmento que ve a Pupilo y le dice

Two Medium Shot de Pupilo y Pigmento con el Diario frente a ellos, se ve a Pigmento abriéndolo y hojeando sus páginas

Close Up de Pigmento leyendo y musitando.



Big Close Up de la mano de Pupilo posándose junto a la de Pigmento sobre la hoja.



AUDIO

PIGMENTO(SUSURRANDO):

Es un Diario mágico, en sus páginas encontraremos historias fantásticas.

¿Estas listo, Pupilo?

PUPILO
(CONVENCIDO):
¡Sííí, profesor!

PIGMENTO:
Ahora déjame recordar dónde escribí sobre Pintura Rupestre...
FX DE HOJAS PASANDO

PIGMENTO(MUSITANDO):

15 de abril...No no no, 2 de julio...Mmmm, no, Ah sí, aquí está: 20 de agosto de 1970...

“Querido Diario: Hoy aprendí lo que es la pintura rupestre...”

PIGMENTO(APRESURADO):

¡Pupilo, rápido pon tu mano sobre la hoja...!

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Toma cenital de Pupilo y Pigmento con sus manos sobre el Diario, entra efecto giro de torbellino muy rápido, la pantalla se pone en luz brillante, salen chispas.



AUDIO

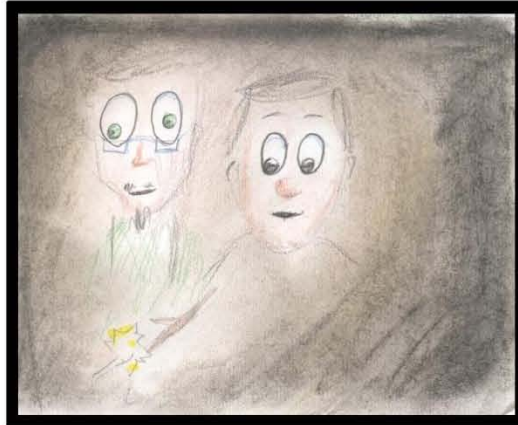
FX DE TORBELLINO Y GRITO DE PUPILO Y PIGMENTO



INTERIOR DE
CUEVA

Pantalla en Low Key, se ven apenas los cuerpos de Pigmento y Pupilo, quienes siguen mareados.

Se ve agacharse a Pigmento tratando de encender una rama con un cerillo, cuando lo hace, la reproducción de una cueva de Altamira, España se ilumina en Medium Key.



PUPILO
(MAREADO):
Ayyy... ¿pero dónde estamos profesor?

PIGMENTO:
Espera Pupilo,
déjame encender esto...
FX DE CAJETILLA DE CERILLOS Y DE CERILLO QUE SE ENCIENDE ENTRA MÚSICA DE PERCUSIONES

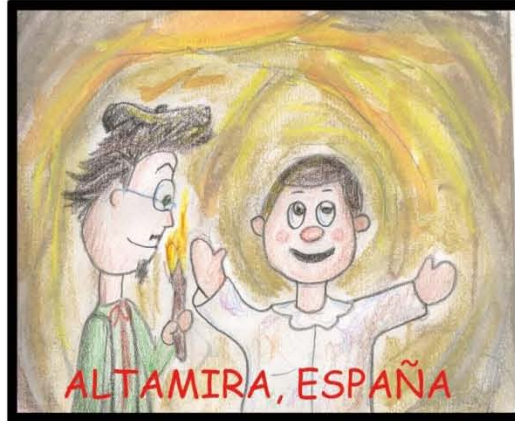
PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Medium Shot de Pigmento que mira a Pupilo y ríe.

Súper con letras rojas "ALTAMIRA, ESPAÑA"

Medium Shot de Pupilo que se dirige al televidente.



≠

Corte a Full Shot de la cueva.

Frame In de Pigneto y Pupilo

Pigneto se detiene frente a una pared y voltea para llamar a Pupilo

Over Shoulder de Pigneto mirando hacia la pared, levanta la antorcha.

Full Shot de una Pintu-



AUDIO

PIGMENTO (CONTENTO):
(Risas) ¡Pupilo, estamos en una cueva de Altamira, España!

PUPILO (CURIOSO):
¿Altamira, España?

PIGMENTO (SATISFECHO):

Así es... ésta fue la primera cueva donde se descubrió el tesoro invaluable que pronto conocerás... Acompañame y...

(MISTERIOSO)
camina con cuidado.

FX DE PASOS Y DE MURCIÉLAGOS

PIGMENTO:
Por aquí Pupilo, mira esto...

FX DE DESCUBRIMIENTO

PUPILO (SORPRENDIDO):
¡Woow!, ¡qué bonito!

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Toma cenital de Pupilo y Pigmento de alguien que los está viendo desde arriba, cuando escuchan que les habla alguien los dos se voltean desconcertados hacia el techo en diferentes direcciones.



TILT UP

Pupilo señala algo en el techo de la cueva. Tilt Up hasta Full Shot de un Murcielaguito colgado de cabeza del techo de la cueva que los mira y les habla.



AUDIO

CROSSFADE DE MÚSICA DE PERCUSIONES CON MÚSICA DE TROMBÓN QUE FONDEA

FX MUERCIÉLAGO MURCIELAGUITO: Ptsss Ptsss,hey acá arriba, ustedes dos...

PUPILO Y PIGMENTO (DESCONCERTADOS): ¿Qué?... ¿Quién habla?

PUPILO: Allá arriba,profesor...

MURCIELAGUITO: Hola,extraños... Bella pintura ¿no es cierto?

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Toma cenital de Pupilo y Pigmento que miran hacia el murciélago con la boca abierta afirmando.



≠

Contra Picada del Murcielaguito que habla.



AUDIO

PUPILO Y PIG-
MENTO:
¡ Síííí!

MURCIELAGUI-
TO:
Mi familia ha vivido
en estas cuevas por
muchas generaciones
y ha visto a las per-
sonas que pintaron
estas paredes hace
miles de años. Les
contaré...

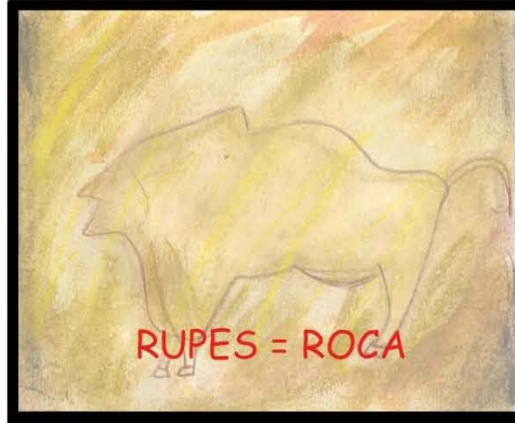
SALE MÚSICA DE
TROMBÓN ENTRA
MÚSICA DE PER-
CUSIONES

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

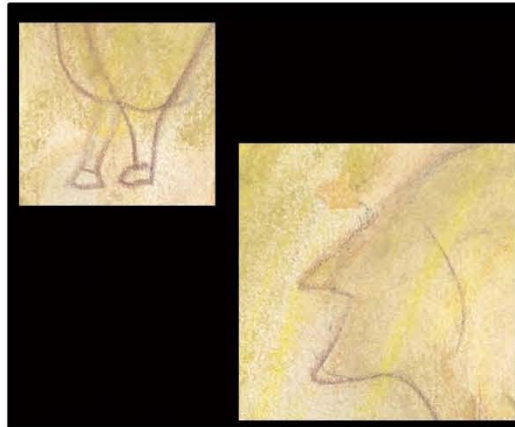
Full Shot de la Pintura
Rupestre.

SÚPER: (RUPES =
ROCA)



≠

durante la descripción
se harán tomas cerradí-
simas de los trazos de
la pintura, como de las
patas del bisonte, la
cornamenta, su cabeza.



AUDIO

VOZ EN OFF DE
MURCIELAGUITO:
Se les conoce como
Pinturas Rupestres
porque Rupes en latín
significa roca.

Y son unas de las
manifestaciones
artísticas más antiguas
de que se tiene
constancia

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Close Up de Murcielaguito

SÚPER: PALEOLÍTICO SUPERIOR
35 000 AÑOS A.C.



ZOOM BACK

Zoom Back hasta Full Shot de la pared. Superposición de tres personajes marionetas vestidos como cavernícolas. Uno sostiene una vasija con pintura, otro sostiene una antorcha y el tercero simula que pinta el bisonte que está en la pared.



AUDIO

MURCIELAGUITO:
Mi abuelo me contó que fueron pintadas durante un periodo llamado PALEOLÍTICO SUPERIOR ¡35 mil años Antes de Cristo! Eso es muuuucho tiempo atrás. Afortunadamente las pinturas se han conservado gracias a que están dentro de estas cuevas.

Aquí el hombre encontró un lugar propicio para sobrevivir a las glaciaciones, que son periodos en los que gran parte de la superficie de nuestro planeta se cubrió de hielo. ¿Se imaginan? ¡Qué frío!
FX DE VIENTO
CAVERNÍCOLAS:
Huga huga... Afuera frío, mejor aquí dentro...

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Frame In de la cabeza de Pupilo en la parte inferior derecha de la pantalla, él observa atentamente a los cavernícolas, luego voltea hacia arriba y pregunta.

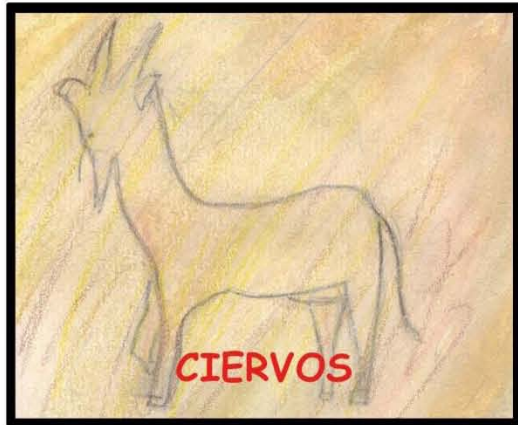


AUDIO

PUPILO:
Murcielaguito y ¿qué pintaban estos hombres?

≠

Secuencia de imágenes fijas de diferentes pinturas rupestres donde se ven, caballos, ciervos, osos, aves, cabras, jabalíes, renos y bisontes (CADA IMAGEN TENDRÁ SU SÚPER CORRESPONDIENTE)



VOZ EN OFF DE MURCIELAGUITO:
Ahhh, pues podemos encontrar pinturas de caballos, de ciervos, osos, aves, cabras, jabalíes, renos y bisontes.

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Medium Shot de
Pupilo que está
pensativo



≠

Medium Shot de
Murcielaguito



AUDIO

PUPILO:
Me pregunto...¿por qué
pintaban?... ¿Tienes
idea, amiguito?
Imagina... si están aquí
dentro ¿quién las
vería?
¿Las pintarían para que
nosotros las
conociéramos en la
actualidad?

MURCIELAGUITO:
En realidad se cree que
estos hombre pintaban
animales con un
sentido mágico, pues
creían que al pintarlos
aseguraban el éxito de
capturarlos para
alimentarse y vestirse
con sus pieles.

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Imagen fija del bisonte, luego se disuelve esta imagen y aparece un títere de bisonte pastando tranquilamente, luego voltea, se asusta y corre.

Frame In de los cavernícolas corriendo tras el bisonte con lanzas en las manos.



≠



Frame In de Pupilo que voltea a la cámara y dice...

AUDIO

ENTRA MÚSICA MUY DINÁMICA DE PERSECUCIÓN CAVERNÍCOLAS: (Gritan en Segundo Plano)

...aseguraban el éxito de capturarlos para alimentarse y vestirse con sus pieles.

¡Wow!, sorprendente, entonces no pintaban pensando en que miles de años después nosotros las encontraríamos en estas cuevas, ¿verdad, amiguitos?... me pregunto... ¿Con qué pintaban?

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Murcielaguito señala
con su ala hacia un
extremo de la cueva



PAN RIGHT

Full shot de pintura de
ciervo



AUDIO

MURCIELAGUITO:
} Ahhh muy buena
pregunta... Onserva en
aquella pintura... ¿La
ves?, ¿qué colores
tiene?

VOZ EN OFF DE
PUPILO:
Mmmm, ¿qué colores
tenemos aquí,
amiguitos? (Pausa
para que contesten los
niños televidentes)
Negro.... rojo... y
amarillo.

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

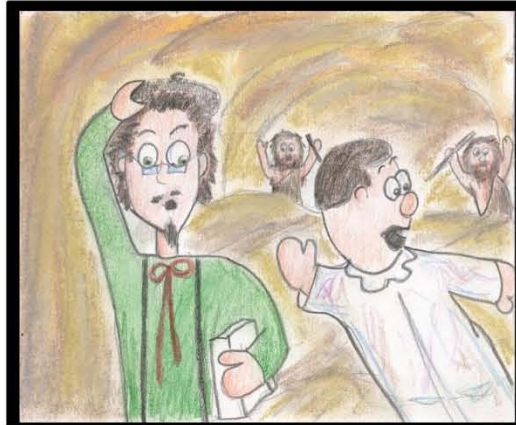
Secuencia de imágenes fijas de carbón vegetal, de la hematina, arcilla, óxido de manganeso, óxido de hierro, tierra, resina de árboles, grasas animales, jugos vegetales(CADA IMAGEN CON SÚPER CORRESPONDIENTE)



11.- Regresamos al Full Shot de los tres personajes, Frame in en tercer plano de los cavernícolas con sus lanzas en las manos, los tres buscando en todas direcciones al bisonte.

De pronto uno de ellos descubre la presencia de Pupilo y Pigmento y los señala. Y corren detrás de los intrusos con las lanzas.

Secuencia de Frame In y Frame Out de los personajes perseguidos y los cavernícolas.



AUDIO
VOZ EN OFF DE
MURCIELAGUITO:

Así es, pequeños espectadores el color negro se obtenía del carbón vegetal, los rojos y amarillos de la mezcla de diferentes minerales como el óxido de hierro, el óxido de manganeso, resina de árboles, grasas de animales o jugos vegetales...

CAVERNÍCOLA:

¡Huga, huga, Intrusos allá, nosotros atraparlos!

ENTRA MÚSICA DE PERSECUCIÓN

PUPILO Y PIGMENTO
(GRITANDO):

¡Corre Pupilo!,
¡Profesoooooooooor!
¡Mi Diario! ¿Dónde está mi Diario?

¡Ahhhhhhh! ¡Ya lo tengo, rápido Pupilo, tu mano sobre el Diario!

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Remolino



INTERIOR/TALLER
DE PINTOR/TARDE
Full Shot del taller de
pintor, el profesor Pig-
mento, todavía marea-
do, busca a Pupilo
pues no lo ve.

Pigmento voltea a ver
bruscamente.

Full Shot del taller,
Frame In de Pupilo
que entra velozmente
vestido como caverní-
cola.



AUDIO

FX DE REMOLINO
PUPILO:
(Gritando en segundo
plano) Adiós, Murciela-
guito.

SALE MÚSICA DE
PERSECUCIÓN

PIGMENTO:
¡¿Pupilo?!, ¡¿Pupilo,
dónde éstas?!

PUPILO:
(Risitas) Ahora voy
profesor (risas)
PIGMENTO:
Pero Pupilo...

FX DE VELOCIDAD
PUPILO:
Estoy listo
profesor...¿Me enseña
a pintar una pintura ru-
pestre?
PIGMENTO
(RIENDO DE
AGRADO):
Me gusta tu entusias-
mo, muchacho... Pues
bien, ¡manos al arte!

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

CORTINILLA DE
SECCION "MANOS
AL ARTE"



(PUENTE MUSICAL)

ENTRA MÚSICA DE
SECCIÓN FONDEA

≠

Two Medium Shot de
Pupilo y Pigmento
frente a la mesa del
taller.
Luego Criss Cross en
los diálogos



PIGMENTO:

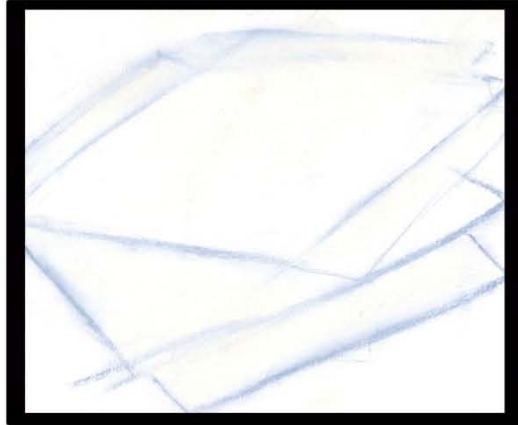
Lo primero que debe-
mos hacer, Pupilo, es
elegir dónde pintare-
mos... ¿Te parece bien
una hoja de papel?

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

Tight Shot de hojas de
papel



≠

Close Up de Pupilo



PUPILO:
Sííí, (dirigiéndose al
televidente).
Vámos, amiguitos,
tomen una hoja de papel.

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

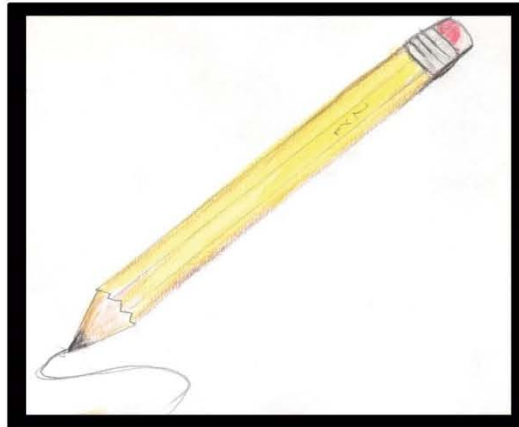
Close Up de Pigmento



PIGMENTO:
Ahora debemos
elegir lo que utili-
zaremos para dibu-
jar ¿Te parece bien
un lápiz

≠

Tight Shot del lápiz



PUPILO:
Sííí, Vamos ami-
guitos tomen un
lápiz

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

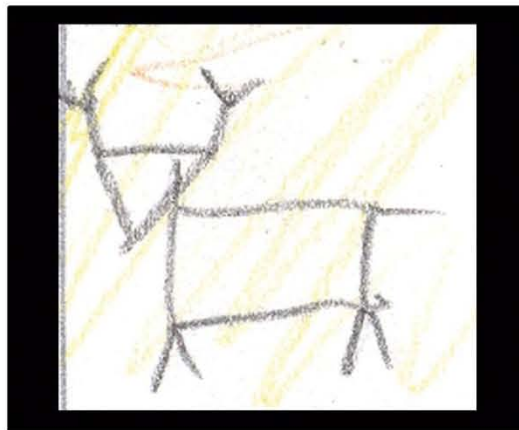
Two Medium Shot de
Pigmento y Pupilo



PIGMENTO
(ENTUSIASTA):
Ahora sí... ¿Están
listos para comenzar?
PUPILO
(CONTENTO):
Sííí... estamos listos



Full Shot de dibujo de
reno



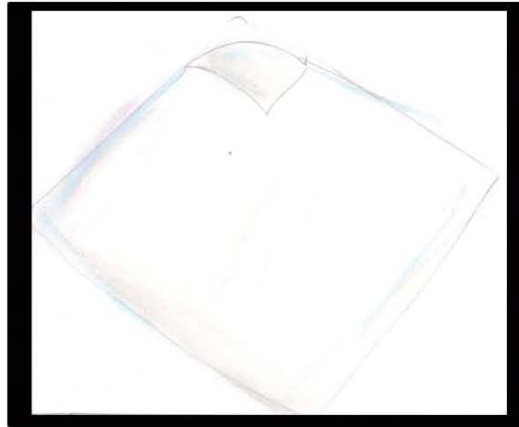
VOZ EN OFF PIG-
MENTO:
Hoy aprenderemos a
dibujar un reno con fi-
guras geométricas.

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

Tight Shot de un pliego de papel bond liso.

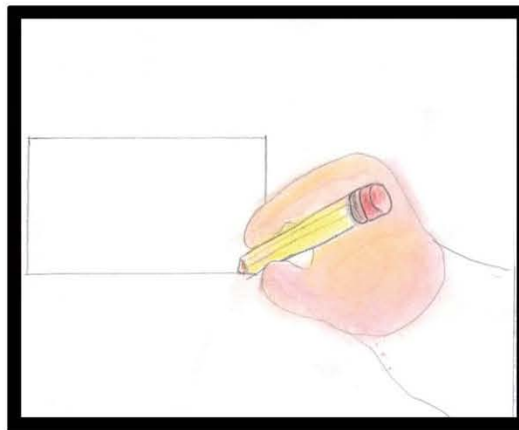


VOZ EN OFF DE PIG-
MENTO:
Pongan mucha aten-
ción, y traten de seguir-
me...

Zoom in

Tight Shot de mano dibujando un rectángulo muy lentamente.

(Repetición del mismo trazo más rápido)



Primero, dibujaremos un rectángulo así...
VOZ EN OFF
PUPILO:
Sí

VOZ EN OFF PIG-
MENTO:
Obsérvalo bien otra vez...

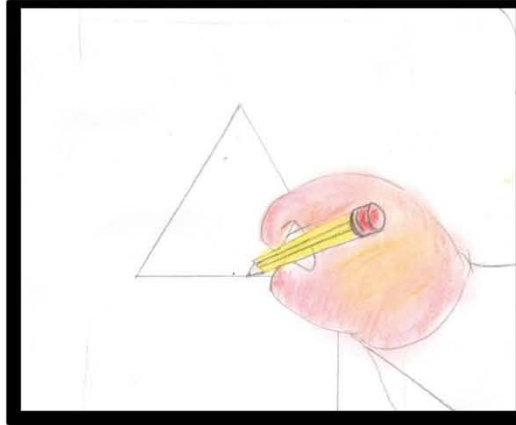
PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

Tight Shot de la mano que dibuja el triángulo.

(Repetición del mismo trazo más rápido)



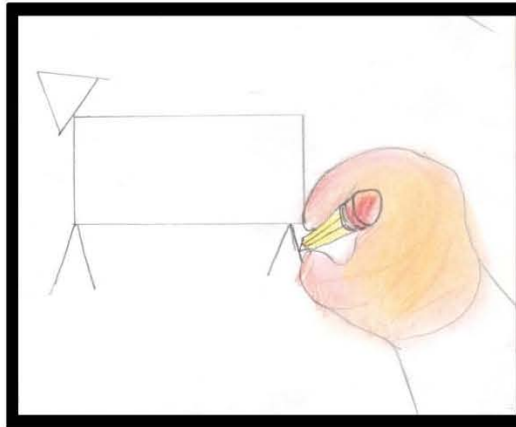
VOZ EN OFF PIG-
MENTO:
Ahora dibuja

VOZ EN OFF
PUPILO:
De acuerdo...
Mmmmmm

VOZ EN OFF PIG-
MENTO:
Muy bien, ve el trazo
de nuevo...

Tight Shot de la mano que dibuja cuatro líneas rectas como patas.

(Repetición del mismo trazo más rápido)



VOZ EN OFF PIG-
MENTO:
Ahora siguen las patas
del reno...

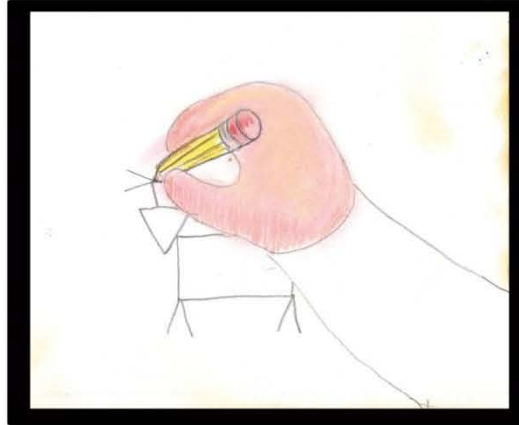
VOZ EN OFF PIG-
MENTO:
¿Lo observaste bien
Pupilo?

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Tight Shot del papel,
se ve pintar la cornamenta del reno.

(Repetición del mismo
trazo más rápido)



≠

Close up de Pigmento
que simula que mira
los dibujos del televidente



AUDIO

VOZ EN OFF PIG-
MENTO:
Ahora dibujaremos los
cuernos del reno...

VOZ EN OFF PIG-
MENTO:
Observa de nuevo.

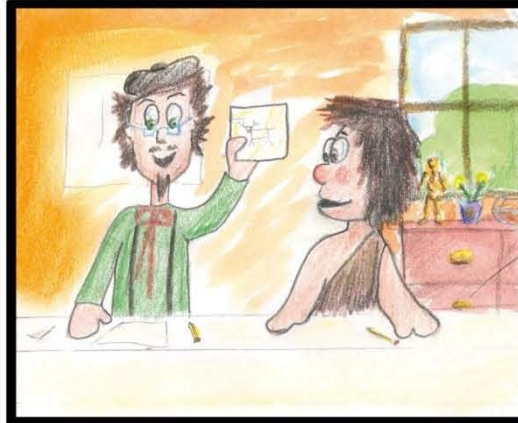
PIGMENTO:
Muy bien,amiguitos,
muéstrenme sus dibujos
(Pausa) Mmmm,
excelente, lo hicieron
muy bien.
Ahora...¿Por qué no
cierran sus ojos e
imaginan otro animal
con estas figuras?...
vámos, no tiene que ser
uno real, creen su
propio animal y
dibújenlo, ah y
recuerden poner todo en
su lugar.

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

Two Shot, Pigmento levanta el dibujo de Pupilo y lo felicita.



PIGMENTO:
Excelente, muchacho... te felicito, hoy aprendiste muchas cosas.

≠

Close Up de Pupilo que mira a la cámara.

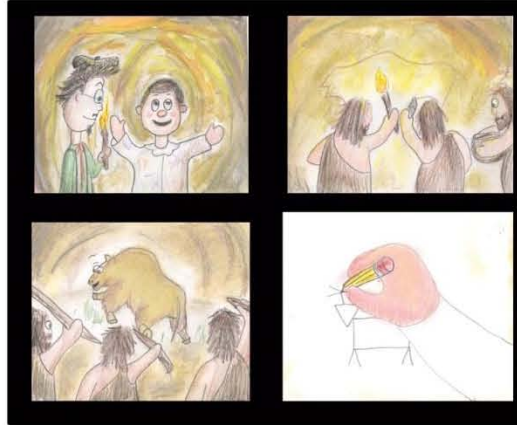


PUPILO:
Sí, profesor, y seguro que tú también aprendiste mucho, amiguito...

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Secuencia de imágenes de stock del mismo programa.



≠

Pupilo señala en la parte inferior de la pantalla el SÚPER DE LA DIRECCIÓN



AUDIO

Estuvimos en la cueva de Altamira, España, donde observamos unas pinturas rupestres.

Aprendimos que la pintura rupestre pertenece al periodo paleolítico superior, 35 mil años antes de Cristo. Eso es hace muuucho tiempo. También que el hombre representaba a los animales de su entorno con un sentido mágico para tener éxito a la hora de cazarlos.

Aprendimos que utilizaban carbón vegetal y minerales para elaborar sus pigmentos.

Y por último aprendimos a dibujar un reno con figuras triángulos y rectángulos.

Amiguitos espero que sigan dibujando muchas pinturas más y nos las envíen al programa a esta dirección. ¡Queremos conocer sus obras de arte!

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

Medium Shot de Pigmento que lleva el dibujo de Pupilo en la mano y camina hacia una pared; pega el dibujo en la pared



AUDIO

PIGMENTO (CONTENTO):
Y para felicitarte mi pequeño aprendiz... de ahora en adelante quiero dedicar una pared de mi taller a tus obras de arte... Se llamará "El muro de Pupilo"...

≠

Medium Shot de Pupilo



PUPILO (FELIZ):
Gracias, profesor Pigmento Godete, y...¿ahora sí podré pintar tan bonito como usted?

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

Medium Shot de Pig-
mento



PIGMENTO:
Claro Pupilo...sólo
después de que me
digas lo que sabes del
color y línea



Zoom In hasta Close
Up de Pupilo que se
lleva las manitas a las
mejillas y grita.
Entra efecto de Wipe
circular que se cierra
en la boca abierta de
Pupilo.



FX DE SUSPENSO
PUPILO
(GRITANDO):
¿Color y línea?!

PROGRAMA SOMORGUJO
EPISODIO 1 ¿PINTURA RUPESTRE?

ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS

AUDIO

Entra efecto de Wipe circular que se cierra en la boca abierta de Pupilo.

Negras



ENTRA MÚSICA DE
SALIDA DEL PRO-
GRAMA

Entran créditos sobre negro y en un recuadro se ven dibujos que supuestamente dibujó Pupilo, como si fueran pinturas rupestres, por ejemplo, el dibujo de un gato, de un perro, de un pez, de un ave y del profesor Pigmento y Pupilo

FADE OUT



BAJA MÚSICA Y
SALE
SILENCIO

4.10 Presupuesto tentativo

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN Y ADQUISICIÓN DE MATERIAL EXTRANJERO

Formato de presupuesto

Nombre del programa o serie:	SOMORGUJO	Preproducción	12	semanas
Presupuesto No.:	1	Producción	12	semanas
Fecha:	Oct-08	Locación 1		días
Vigencia:	1 mes	Locación 2		días
Número de capítulos:	12	Locación 3		días
Duración de episodio en minutos:	25	Grabación en foro	24	días
Formato de grabación:	BCT Digital	Días de grabación	24	
Casa productora:	La Feme Publicidad	Postproducción	12	semanas
Productor responsable:	Gilberto A. Costo	Costo total X episodio	118,240.85	
		Costo efectivo X episodio	70,216.60	
		Total presupuesto	#####	

CTA.	DESCRIPCIÓN	CANT.	UNIDAD	X	COSTO	TOTAL	EFFECTIVO
1000	DESARROLLO CREATIVO						
	Productor ejecutivo de desarrollo	1	único	1	20,000.00	20,000.00	20,000.00
	Responsable de contenidos	1	mes	1	10,000.00	10,000.00	10,000.00
	Guionista	1	mes	1	14,000.00	14,000.00	14,000.00
	Investigador	1	mes	1	10,000.00	10,000.00	10,000.00
	Consultor creativo	1	mes	1	10,000.00	10,000.00	10,000.00
	Consultor pedagogo	1	mes	1	10,000.00	10,000.00	10,000.00
	Asistente general	1	mes	1	4,000.00	4,000.00	4,000.00
	Creador de contenidos	1	mes	1	10,000.00	10,000.00	10,000.00
	Asesor de contenidos	1	mes	1	10,000.00	10,000.00	10,000.00
	TOTAL CUENTA 1000					98,000.00	98,000.00
1100	SCOUTING						
	Scouter						
	Viáticos						
	TOTAL CUENTA 1100						
1200	PRODUCTORES Y ADMINISTRADORES						
	Productor/Director de serie pre @ 50%	1	meses	1	5,000.00	5,000.00	5,000.00
	Productor/Director de serie prod @ 100%	1	meses	1	5,000.00	5,000.00	5,000.00
	Secretaria de producción pre @ 50%	1	meses	1	2,500.00	2,500.00	2,500.00
	Secretaria de producción @ 100%	1	meses	1	2,500.00	2,500.00	2,500.00
	Administrador de producción pre @ 50%	1	meses	1	3,000.00	3,000.00	3,000.00
	Administrador de producción @ 100%	1	meses	1	3,000.00	3,000.00	3,000.00
	TOTAL CUENTA 1200					21,000.00	21,000.00
1300	OFICINAS DE PRODUCCIÓN						
	Alquiler de oficina	1	meses	1	3,650.00	3,650.00	3,650.00
	Gastos oficina (1)	1	meses	1	3,000.00	3,000.00	3,000.00
	Alquiler laptops	1	meses	2	2,310.00	4,620.00	4,620.00
	TOTAL CUENTA 1300					11,270.00	11,270.00
1400	REALIZACIÓN						
	Realizador	1	mes	1	15,000.00	15,000.00	15,000.00
	Continuista	1	mes	1	5,000.00	5,000.00	5,000.00
	Asistente de dirección	1	mes	1	5,000.00	5,000.00	5,000.00
	2o asistente de dirección	1	mes	1	2,500.00	2,500.00	2,500.00
	Director de esena	1	mes	1	5,000.00	5,000.00	5,000.00
	Videoasist						
	Story Board	1	único	1	5,000.00	5,000.00	5,000.00
	TOTAL CUENTA 1400					37,500.00	37,500.00
1500	REPARTO						
	Andres Bustamante	1	episodio	1	10,000.00	10,000.00	10,000.00
	Operador de marioneta *	1	episodio	12	2,500.00	30,000.00	30,000.00
	Conductor 3						
	Entrevistados						
	Extras						
	Casting						
	TOTAL CUENTA 1500					40,000.00	40,000.00
	TOTAL ABOVE THE LINE "A"					207,770.00	207,770.00

1600 EQUIPO DE PRODUCCIÓN							
Gerente de producción	1	mes	1	6,000.00	6,000.00	6,000.00	
Coordinador de producción	1	mes	1	6,000.00	6,000.00	6,000.00	
Asistentes de producción	1	mes	1	4,000.00	4,000.00	4,000.00	
Primeros auxilios	1	mes	1	4,000.00	4,000.00	4,000.00	
TOTAL CUENTA 1600					20,000.00	20,000.00	
1700 ARTE							
Agencia de arte (2)	1	paquete	1	40,000.00	40,000.00	40,000.00	
Asistentes arte							
Coordinador de arte							
Ambientador							
Utilero (3)	1	paquete	1	15,000.00	15,000.00	15,000.00	
Compras y rentas							
Diseño de escenografía							
TOTAL CUENTA 1700					55,000.00	55,000.00	
1800 VESTUARIO							
Coordinador de vestuario							
Asistente de vestuario							
compra y renta de vestuario							
TOTAL CUENTA 1800							
1900 MAQUILLAJE							
Maquillista							
Lote maquillaje							
Peinadora							
TOTAL CUENTA 1900							
2000 CONSTRUCCIÓN							
Escenografía						*Ver 1700	
TOTAL CUENTA 2000							
2100 CÁMARA							
Director de fotografía	1	mes	1	5,000.00	5,000.00	5,000.00	
Camarógrafo	1	llamado	4	2,000.00	8,000.00	8,000.00	
Asistente de cámara	1	llamado	4	500.00	2,000.00	2,000.00	
Equipo							
Paquete portátil	1	hora		200.00			
Planta de energía 175 kw Cummins	1	hora		280.00			
Unidad móvil	1	hora		3,160.00			
Camión de iluminación	1	hora		100.00			
Cámara Mini DV	1	hora		400.00			
Cámara fotográfica Mavika	1	hora		50.00			
Daños y pérdidas de iluminación							
Seguro equipo							
TOTAL CUENTA 2100						15,000.00	
2200 SONIDO							
Microfonista	1	mes	1	5,000.00	5,000.00		
Asistenete de microfonista	1	mes	1	2,500.00	2,500.00		
Equipo							
Rep. y grabador de audio DAT con TCV	8	hora	1	25.00	200.00		
Radio de intercomunicación (walkie talkies)	8	hora	4	10.00	320.00		
Materiales							
DAT-65	1	pieza	2	74.19	148.38		
DA8MP-60		pieza		90.70			
TOTAL CUENTA 2200					8,168.38		
2300 ILUMINACIÓN							
Iluminador	1	llamado	1	3,000.00	3,000.00	3,000.00	
Asistente de iluminación	1	llamado	2	1,000.00	2,000.00	2,000.00	
TOTAL CUENTA 2300					5,000.00	5,000.00	
2400 ENCARGADOS DE EQUIPO							
Encargado de móvil							
Encargado de dolly							
TOTAL CUENTA 2400							

2500 ANIMALES							
Encargado de animales							
TOTAL CUENTA 2500							
2600 EFECTOS ESPECIALES							
Partida							
TOTAL CUENTA 2600							
2700 FORO							
Foro A, B, C y D	1	hora	384	350.00	134,400.00		
Foro D		hora		650.00			
Cabina A y C		hora		1,050.00			
Cabina E		hora		750.00			
Cabina D	1	hora	384	1,150.00	441,600.00		
Sala de ensayos							
Renta de locaciones							
Vigilancia en locación							
Bodega (4)	1	meses	1	3,100.00	3,100.00	3,100.00	
Limpieza en locación							
TOTAL CUENTA 2700					579,100.00		3,100.00
2800 ALIMENTACIÓN							
Alimentación	1	día	24	3,000.00	72,000.00	72,000.00	
TOTAL CUENTA 2800					72,000.00		72,000.00
2900 RENTA VEHICULOS							
Combi producción (5)	1	días	2	1,570.00	3,140.00	3,140.00	
Transporte arte							
Transporte escenografía (6)	1	días	1	785.00	785.00	785.00	
Combi scouting							
Choferes							
Camper							
Gasolinas	1	días	4	200.00	800.00	800.00	
TOTAL CUENTA 2900					4,725.00		4,725.00
3000 GASTOS PRODUCCIÓN							
Gastos de producción varios	1	episodio	1	1,000.00	1,000.00	1,000.00	
Envíos							
Radiocomunicación							
Teléfono							
Celular	1	mes	5	1,000.00	5,000.00	5,000.00	
Pasajes							
Viáticos producción campo							
Premios							
Gastos concursos							
Imprevistos	1	único	1	2,000.00	2,000.00	2,000.00	
TOTAL GASTOS DE PRODUCCION					8,000.00		8,000.00
TOTAL PRODUCCION					751,993.38		182,825.00
4000 POSTPRODUCCIÓN							
Agencia de postproducción (7)	1	episodio	1	10,000.00	10,000.00	10,000.00	
Músico							
Diseñador de audio (8)	1	único	1	15,000.00	15,000.00	15,000.00	
Asistente diseñador de sonido							
TOTAL CUENTA 4000					25,000.00		25,000.00
4100 EDICIÓN IMAGEN EN VIDEO							
Editor							
Asistente de edición							
Equipo y servicios							
Edición BCT a BCT		hora		220.00			
Transfer BCT a BCT		hora		200.00			
Calificación BCT		hora		120.00			
Transfer DVD a BCT		hora		200.00			
Transfer Mini DV a BCT		hora		200.00			
Transfer BCT a VHS con TCV		hora		200.00			
Sala On line		hora		700.00			
DV Xpress		hora		500.00			
Ingesta		hora		1,200.00			
Avid Adrenaline		hora		1,200.00			
Copias a DVD							
TOTAL CUENTA 4100							

4200 EDICIÓN SONIDO							
Grabación de voz off	1	hora			1,200.00		
Protocols	1	hora			900.00		
TOTAL CUENTA 4200							
4300 SERVICIOS DE GRÁFICOS Y ANIMACIÓN							
Animaciones							
Paquete gráfico						*Ver 4000	*Ver 4000
TOTAL CUENTA 4300							
4400 MATERIALES DE VIDEO							
BCT SP-90	1	pieza	30		237.42	7,122.60	
BCT SP-60		pieza			186.26		
BCT SP-30		pieza			111.52		
BCT SP-10		pieza			91.27		
BCT SP-5		pieza			82.43		
VHSPR-120		pieza			28.12		
VHSPR-60		pieza			23.29		
VHSPR-30		pieza			21.17		
VHSB-60		pieza			6.34		
VHSB-30		pieza			4.86		
DVM-60		pieza			48.11		
DVDBR-23		pieza			528.62		
Hi8-60		pieza			118.12		
TOTAL CUENTA 4400						7,122.60	
4500 SERVICIOS DE SONIDO							
Músicos							
Sala de grabación							
Derechos de librerías							
Servicios de musicalización							
TOTAL CUENTA 4500							
POSTPRODUCCION						32,122.60	25,000.00
SUBTOTAL PRODUCC						991,885.98	415,595.00
5000 GASTOS LEGALES Y ADMINISTRATIVOS							
Servicios legales X%	1	único	1		10,000.00		10,000.00
Fianzas	1	único	1		92,367.00		92,367.00
Gastos administrativos	1	5%	1		46,183.00		46,183.00
Gastos financieros	1	5%	1		46,183.00		46,183.00
Gastos contables	1	único	1		30,000.00		30,000.00
6000 MARK UP							
Mark up x%	1	10%	1		92,367.00		92,367.00
TOTAL CUENTA 5000 Y 6000					317,100.00		317,100.00
TOTAL ABOVE THE LINE "A"						207,770.00	207,770.00
TOTAL PRODUCCION						751,993.38	182,825.00
POSTPRODUCCION						32,122.60	25,000.00
TOTAL CUENTA 5000 Y 6000						317,100.00	317,100.00
SUB TOTAL						1,308,985.98	732,695.00
IVA						109,904.25	109,904.25
TOTAL						1,418,890.23	842,599.25
COSTO TOTAL POR EPISODIO						118,240.85	
TO EN EFECTIVO POR EPISODIO						70,216.60	

1 * Incluye papelería, internet y teléfono

2 * (Susana Valdez) Incluye diseño, construcción de escenografía total de los 12 episodios, diseño y producción de marionetas, entrega y montaje en el estudio

3 * Incluye utilería total de los 12 episodios

4 *Incluye mantenimiento

5 * Para 15 pasajeros

6 * Para 1.5 toneladas

7 * (Luis Berman) Incluye edición no lineal con paquetería Final cut, avid, after effects, efectos especiales, animación y asesoría en la producción X episodio.

8 * (Octavio Serra) Incluye música original, efectos, lait motiv, ambiental, voces y voces en off)

CONCLUSIONES

Durante la realización de este trabajo de titulación hubo dos claros retos: 1) Fundamentar teóricamente una propuesta de programa televisivo cuyo objetivo fuera educar, en el entendido de educación no formal y 2) Identificar el público objetivo de nuestra propuesta televisiva en función de su desarrollo físico y mental.

Para resolver el primer reto, notamos que los conocimientos adquiridos durante la carrera no eran suficientes para desarrollar una propuesta de televisión educativa cuyo fundamento se basara en alguna o algunas perspectivas pedagógicas, razón por la cual nos vimos en la necesidad de formarnos académicamente en este tema a través un Diplomado en Guionismo para Televisión Educativa y Cultural impartido por el Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa (CETE), gracias al cual encaminamos nuestra idea de proyecto.

Así pues, por adaptarse a las necesidades del tema de nuestro programa, es decir, las artes plásticas, encontramos viable la aplicación del modelo Constructivista para televisión educativa en el primer episodio de la serie. Dicho modelo caracterizado por 8 momentos didácticos inspirados en perspectivas constructivistas y teorías instruccionales, es una propuesta de la Maestra Elva Rosa Morales Lara, coordinadora de investigación en la Dirección General de Televisión Educativa, guionista y coordinadora de series de televisión educativa y cultural.

Por otro lado, resolvimos el reto de estudiar a los niños y su relación con la televisión en los diferentes estadios de su desarrollo evolutivo, y aún lejos de poderse establecer saberes absolutos en este tema, gracias a los trabajos de Jean Piaget y sus seguidores, el panorama se esclarece para quienes nos interesamos por crear productos comunicativos para este sector de la población.

Además de la investigación bibliográfica en este tema, consideramos de vital importancia tener un acercamiento con niños de entre 6 y 11 años de edad por lo que participamos en el taller Derechos Informativos de los Niños y

Recepción Crítica de los Medios de Comunicación, impartido por la Asociación Civil Comunicación Comunitaria en el cual pudimos convivir con niños de estas edades estudiantes de primarias públicas y habitantes de la delegación Coyoacán en el Distrito Federal.

Este taller resultó muy enriquecedor por el acercamiento que tuvimos con estudiantes de pedagogía, cineastas y comunicólogos de diversas universidades y por el acercamiento que logramos con los niños asistentes mediante entrevistas y observación participante, gracias a lo cual corroboramos que la elección del tema de nuestro programa había sido acertada ya que los niños del taller mostraban un gusto generalizado por la pintura, el dibujo y las artes plásticas en general.

Por otro lado, las entrevistas realizadas al cuerpo de guionistas así como al personal de producción de la Dirección General de Televisión Educativa, nos revelaron el desconocimiento del modelo que propone Elva Rosa Morales Lara y en este sentido, encontramos un área de oportunidad para difundir estas investigaciones con la finalidad de que sean aplicadas en las producciones que allí se realizan.

Así, esta tesina se concretizó también gracias a nuestra participación en el Seminario Fronteras de Tinta y a un arduo trabajo de investigación que se fue enriqueciendo con nuestro acercamiento a dos instituciones dedicadas a la televisión educativa: la Dirección General de Televisión Educativa y el canal 22 de Televisión Metropolitana, donde participamos como *staff* de producción y conversamos con productores, realizadores, técnicos, personal administrativo y talentos.

Respaldada por una institución como el CETE, la propuesta fue tomando forma, y el proceso de construcción de la misma encontró dificultades, desde los prototipos de personajes hasta la creación del *story board*. Por su lado, la redacción del guión fue lo más gratificante para nosotros por el tema y por la construcción de la historia sobre la estructura de los 8 momentos didácticos del modelo Constructivista.

Con esta base, llegamos a varias conclusiones; por un lado, consideramos que hemos propuesto un programa que puede jactarse de ser infantil y educativo, pues como apunta Jorge Landa, promueve la transmisión y adquisición de conocimientos, así como el desarrollo de habilidades; además cumple con las tres premisas que propone este autor para lograr los puntos anteriores, es decir, tiene una intencionalidad educativa pues busca educar en la acepción que Agustín García Mantilla hace de este concepto; tiene una serie de objetivos, mismos que están plasmados en el cuerpo del proyecto televisivo y la construcción del guión cuenta con una metodología traducida en el esquema guionístico del que ya hemos hablado; y finalmente focalizamos a la población objetivo del Programa y en función de sus características desarrollamos a los personajes y la historia contada.

Concluimos también, gracias a la consulta de material videográfico en las videotecas de la DGTVE y del ILCE, que existen programas infantiles educativos valiosos desde nuestro punto de vista y que merecen un espacio en la televisión mexicana abierta; por lo tanto, consideramos necesaria una reforma a la Ley de Radio y Televisión en función de los espacios que las televisoras concesionadas otorgan a las producciones de corte infantil-educativo ya sean privadas o públicas y que éstas se inserten en horarios accesibles para el público infantil.

Finalmente llegamos a la conclusión de que no sólo basta con la formación académica en comunicación y teorías pedagógicas para proponer televisión educativa dirigida al público infantil; se necesita tener cierta sensibilidad y afinidad por la cultura de lo infantil, gran capacidad de observación para encontrar y comprender las necesidades de los niños en la etapa formativa de la educación primaria, para así proponer productos creativos y útiles a los fines académicos y lúdicos de éstos.

Esperamos que este trabajo de titulación sirva de ejemplo a seguir por más estudiantes de comunicación que deseen proponer proyectos televisivos educativos y encuentren como primera dificultad un sustento teórico para los mismos. Así pues, con este trabajo intentamos acercar las investigaciones de una

autoridad en la materia como lo es la DGTVE a quienes no han tenido acceso a este tipo de propuestas académicas.

Así también, deseamos que este trabajo sirva de motivación a los interesados por incursionar en nuevas líneas de investigación sobre este tema, como el estudio de otros paradigmas educativos aplicables al lenguaje televisivo que sirvan a distinto fines como la capacitación, la educación para adultos o la educación para personas con discapacidad motriz o intelectual, así como el diseño de propuestas dirigidas a los distintos sectores de la sociedad de acuerdo a su edad, zona geográfica o condición socioeconómica.

Incluso, proponemos un trabajo conjunto entre profesionales de la educación y de la comunicación que podría dar frutos interesantes adaptados al contexto nacional y a las necesidades de los niños de la actualidad.

Finalmente no podemos dejar de expresar nuestra satisfacción por haber concluido una propuesta que esperamos no se quede en el tintero, para lo cual nos comprometemos a buscar los medios posibles con el objetivo de materializar una idea que nació desde nuestros días de universitarios y que deseamos profundamente trascienda.

FUENTES

BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, Joaquín de. *Dimensión y sistema de la televisión educativa*. Madrid, Editora Nacional, 1975, 226p.
- Baggaley, Jon y Steve Duck. *Análisis del mensaje televisivo*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1979, 217p.
- Castells, Paulino e Ignasi de Bofarull. *Enganchados a las pantallas. Televisión, videojuegos, internet y móviles*. Barcelona, Planeta, 2002, 232p.
- Charles, Mercedes y Guillermo Orozco. *Educación para la recepción. Hacia una lectura crítica de los medios*. México, Trillas, 1990, 246p.
- Cubero, Rosario. *Perspectivas constructivistas: La intersección del significado, la interacción y el discurso*. Barcelona, Graó, 2005, 201p.
- De Aguilera Gamoneda, Joaquín. *Dimensión y sistema de la televisión educativa*. Madrid, Nacional, 1975, 226 p.
- Eurasquin, Alonso, et. al. *Los teleniños*. México, Fontarama, 1988, 215p.
- Eurasquin, Alosnso, et. al. *Teleniños públicos y teleniños privados*. Madrid, De la Torre, 1995, 236p.
- Ferres, Joan. *Televisión y educación*. Buenos Aires, Paidos Ibérica, 1994, 240p.
- Ferres, Joan. *Video y educación*. Barcelona, Paidos, 1992, 213p.
- Forero, María Teresa. *Escribir televisión: Manual para guionistas*. Madrid. Paidos, 2002, 206p.
- Funayama, Shinichy y Neftalí Peñaflo. *Producción avanzada para televisión educativa*. México, CETE, SEP y UTE, 1992, 70p.
- Funayama, Shinichy y Néstor Rodríguez. *Producción básica para televisión educativa*. México, CETE, SEP y UTE, 1992, 68p.
- Gallego Badillo, Rómulo. *Discurso sobre constructivismo: Nuevas estructuras conceptuales, metodológicas y actitudinales*. Bogotá, Magisterio, 2001, 264p.
- García Galera, María del Carmen. *Televisión, violencia e infancia: El impacto de los medios*. Barcelona, Gedisa, 2000, 222p.

- García Mantilla, Agustín. *Una televisión para la educación: La utopía posible*. Barcelona, Gedisa, 2003, 254p.
- Iglesias, Francisco. *La televisión dominada*. Madrid, Rialp, 1990, 116p.
- Lizarazo Arias, Diego. *El espacio lúdico. Simbólica infantil ante la televisión*. México, TeleVisión Educativa, CETE, PIDCE, 2006, 263p.
- Marta Lazo, Carmen. *La televisión en la mirada de los niños*. Madrid, Fragua, 2005, 357p.
- Meléndez Crespo, Ana. *La TV no es como la pintan: Rutinas, moldes, discursos y programas*. México, Trillas, 2001, 272p.
- Montaner Pedro y Rafael Moyano. *¿Cómo nos comunicamos? Del gesto a la telemática*. México, Alhambra, 1989, 156p.
- Morales Lara, Elva Rosa. *Fundamentación pedagógica para la educación mediática*. México, Texto inédito, 40p.
- Morduchowics, Roxana. "Los medios de comunicación y la educación: un binomio posible" e *Revista Iberoamericana de educación*. Número 26, Mayo-Agosto 2001, pp. 1-14
- Navarro, Raúl. *Y TV...¿Quién eres?*. México, UAM, 1991, 223p.
- Pérez Tornero, José Manuel, et. al. *Alternativas a la Televisión Actual*. Barcelona, Gedisa, 2007, 303p.
- Perez Tornero, José Manuel. *El desafío educativo de la televisión. Para comprender y usar el medio*. Barcelona, Paidós, 1994, 276p.
- Peyrú, Graciela. *Papá, ¿puedo ver la tele?* Buenos Aires, Paidós, 1993, 224p.
- Poloniato, Alicia. *Géneros y formatos para el guionismo en televisión educativa*. México, ILCE, 1992, 358p.
- Rogozinzki, Viviana. *Títeres en la escuela: Expresión, juego y comunicación*. Buenos Aires, Novedades educativas, 2001, 159p.
- Tovar Santana, Alfonso. *El constructivismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. México, IPN, 2001, 111p.
- Trejo Delarbre, Raúl, et. al. *Televisa el quinto poder*. 5ª edición, México Claves de Análisis, 1991, 237p.
- Trueba Marcano, Beatriz. *Talleres integrales en educación infantil: Una propuesta de organización del escenario escolar*. Madrid, Ediciones de la Torre, 1989, 231p.

Urroa, Javier. *Televisión: Impacto en la infancia*. Madrid, Siglo XXI, 2000, 160p.

Vilches, Lorenzo. *La televisión. Los efectos del bien y del mal*. Barcelona, Paidós. 1993, 200p.

Olvera Durán, Pedro "Telesecundaria. Alcance del servicio educativo" en *Guía de Programación Red Satelital de Televisión Educativa (edusat)*. México, Secretaría de Educación Pública, Año 11, No. 67, 2008, p. 7-8

VIDEOGRÁFICAS

DA-DA-UMPA e Telescuola. La televisione negli anni '60" de la serie *Correva l'anno*. Via Teulada 66, Roma, s/f