

**VIDA FICCIONADA: CONTENIDOS TELEVISIVOS**

**Estudio de caso**

**Estudiantes de grado quinto del colegio Liceo Panamericano de Pereira**

**ANDRÉS FELIPE VANEGAS RAMOS  
MARÍA ALEJANDRA NOREÑA MORENO**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESCUELA DE ESPAÑOL Y  
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**PEREIRA**

**2019**

**VIDA FICCIONADA: CONTENIDOS TELEVISIVOS**

**Estudio de caso**

**Estudiantes de grado quinto del colegio Liceo Panamericano de Pereira**

**ANDRÉS FELIPE VANEGAS RAMOS  
MARÍA ALEJANDRA NOREÑA MORENO**

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciados en Comunicación e Informática  
Educativa

Directora de trabajo de grado  
**DRA. OLGA LUCÍA BEDOYA**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESCUELA DE ESPAÑOL Y  
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**PEREIRA**

**2019**

## **Agradecimientos**

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida; por darnos la fuerza y la motivación que necesitamos a lo largo de todo el proceso, gracias a nuestras familias por su amor y por su apoyo incondicional en todo instante de este importante momento de nuestras vidas y a las demás personas que de alguna u otra manera nos asesoraron en la construcción del presente trabajo de grado.

Un agradecimiento al Colegio Liceo Panamericano, por abrirnos las puertas y permitirnos realizar nuestra investigación, gracias a la coordinadora Luz Eliana Motato González y la directora de grupo del grado quinto Leidy Milena Velásquez Guzmán por su importante ayuda en todo el proceso.

Expresamos especial agradecimiento nuestra directora y asesora de trabajo Dr. Olga Lucía Bedoya, por su importante orientación y apoyo durante el desarrollo de esta investigación.

## **Tabla de contenido**

Introducción.....	7
<b>1. Capítulo I- Estado del Arte.....</b>	<b>13</b>
<b>2. Capítulo II- Marco Teórico.....</b>	<b>20</b>
<b>3. Capítulo III- Metodología.....</b>	<b>29</b>
<b>4. Capítulo IV- Relación Teoría Dato.....</b>	<b>84</b>
Conclusión.....	96
Bibliografía.....	98

## Lista de figuras

<b>Figura 1:</b> Zonas de desarrollo. Fuente: Elaboración propia.....	<b>26</b>
<b>Figura 2:</b> Pregunta N.1 Encuesta. Fuente: Elaboración propia.....	<b>67</b>
<b>Figura 3:</b> Pregunta N.2 Encuesta. Fuente: Elaboración propia.....	<b>69</b>
<b>Figura 4:</b> Pregunta N.3 Encuesta. Fuente: Elaboración propia.....	<b>72</b>
<b>Figura 5:</b> Pregunta N.4 Encuesta. Fuente: Elaboración propia.....	<b>73</b>
<b>Figura 6:</b> Pregunta N.5 Encuesta. Fuente: Elaboración propia.....	<b>75</b>
<b>Figura 7:</b> Características de los contenidos televisivos más vistos. Fuente: Elaboración propia.....	<b>77</b>
<b>Figura 8:</b> Nodo 1. Fuente: Elaboración propia.....	<b>78</b>
<b>Figura 9:</b> Nodo 2. Fuente: Elaboración propia.....	<b>79</b>
<b>Figura 10:</b> Nodo 3. Fuente: Elaboración propia.....	<b>79</b>
<b>Figura 11:</b> Nodo 4. Fuente: Elaboración propia.....	<b>80</b>
<b>Figura 12:</b> Nodo 5. Fuente: Elaboración propia.....	<b>81</b>
<b>Figura 13:</b> Nodo 6. Fuente: Elaboración propia.....	<b>82</b>
<b>Figura 14:</b> Nodo 7. Fuente: Elaboración propia.....	<b>82</b>
<b>Figura 15:</b> Nodo 8. Fuente: Elaboración propia.....	<b>83</b>
<b>Figura 16:</b> Pregunta N.1 Encuesta. Fuente: Elaboración propia.....	<b>88</b>
<b>Figura 17:</b> Pregunta N.3 Encuesta. Fuente: Elaboración propia.....	<b>89</b>
<b>Figura 18:</b> Pregunta N.4 Encuesta. Fuente: Elaboración propia.....	<b>89</b>

**Figura 19:** Características de los contenidos televisivos más vistos. Fuente: Elaboración propia.....**90**

**Figura 20:** Nodo 1. Fuente: Elaboración propia.....**91**

**Figura 21:** Nodo 4. Fuente: Elaboración propia.....**91**

**Figura 22:** Nodo 5. Fuente: Elaboración propia.....**93**

**Figura 23:** Nodo 6. Fuente: Elaboración propia.....**93**

## **Introducción**

Los medios de comunicación actualmente hacen parte indispensable en la sociedad colombiana y hoy en día es notorio el consumo masivo de estos medios por parte de muchas personas, más cuando de televisión de habla. Este medio a través de los años se ha consolidado notablemente como uno de los medios de comunicación con mayor consumo no sólo entre adultos y jóvenes, sino también dentro de la población infantil, segmento poblacional en la que estará basada esta propuesta investigativa

La programación televisiva que están consumiendo los niños, y que integran a sus rutinas de videncia, tiene la capacidad de incidir en sus contextos de desenvolvimiento particular y afectar su cotidianidad y el entorno en el que se desarrollan.

El contexto educativo, es un ambiente en el que viven los estudiantes gran parte de su tiempo, aprenden de ese ambiente y consecuentemente son el resultado de las interacciones allí presentadas, en estos ambientes, gran parte de los niños estimulan sus conocimientos, pero sin duda una porción significativa de sus aprendizajes se da por fuera de la institución educativa, a través de la mediación con las pantallas, los niños logran adquirir y asimilar información significativa para su proceso cognitivo. Además adoptan formas de actuar y personalidades del contenido consumido.

Los contenidos de la televisión incentivan a los estudiantes a copiar y consecuentemente a imitar todo lo que desde allí se ve y esto de alguna manera se ve reflejado en el colegio, ya que el aula de clases es un espacio que estimula a los menores a copiar actos que consideran “novedosos” para ejecutarlos y así los estudiantes transforman los espacios educativos en espacios donde interactúan a partir de todo lo que ven a través de la pantalla del televisor.

En este proceso, esta población no distingue la ficción de la realidad y esto hace que el consumo constante de los contenidos, pueda construir realidades ficcionadas, ya que la televisión como medio masivo de comunicación y de recepción permite a su audiencia ser participe directamente de lo que allí se muestra, sea un programa, una novela, una serie, película o demás. La programación televisiva irrumpe a los hogares con pocos filtros de parte de los adultos y los niños siempre tienen acceso a ella de manera muy libre, sin que se medie con ellos reflexiones frente a sus contenidos.

Las principales características que representan los contenidos hoy en día vistos por los estudiantes, son la gracia y la violencia que estos imparten, los contenidos cargados de violencia sobresalen y generan identificación de parte de la población infantil, imitan personajes, situaciones y patrones de esta programación con normalidad, y los llevan a cotidianidad. Según cifras, el 85% de programas de ficción tienen contenido violento de acuerdo a (Cardenal, 2017).

En ese sentido, en el modelo televisivo que ven los estudiantes, existe una relación entre la ficción televisiva y la vida real, ya que notablemente los programas televisivos promueven en sus espectadores actitudes favorables al uso de la ficción como medio de entretenimiento (Orozco Gómez, 2018). Teniendo en cuenta lo anterior, el contexto social juvenil hoy en día, se encuentra más vulnerable frente a lo que desde la pantalla del televisor se muestra y más cuando de ficción y realidad se habla.

Este medio llega a todos los núcleos familiares, pero en especial a aquellos niños que se encuentran frente a la pantalla durante extensos horarios sin supervisión de un adulto, cobrando especial relevancia algunas conductas, ya que a través de la pantalla, es posible observar muchas actitudes, que luego ellos pueden imitar. La televisión tradicionalmente se ha entregado a sus audiencias por segmentos o bloques de contenidos, entre los que se destacan géneros informativos, educativos, infantiles, de entretenimiento y de ficción, que con el paso de los años se han convertido para los jóvenes, en un escenario de actividad y entretenimiento, y primordialmente en un modelo de socialización.

Teniendo en cuenta lo anterior se formuló la siguiente pregunta de investigación:  
¿Podríamos identificar los contenidos televisivos a los que están expuestos los estudiantes de grado quinto del Colegio Liceo Panamericano de Pereira (10-11 años) y la selección de elementos que hacen de los mismos? Desde ese horizonte, como objetivo general, se planteó identificar los contenidos televisivos a los que están expuestos y la selección de elementos que hacen de los mismos, los estudiantes de grado quinto del Colegio Liceo Panamericano de Pereira y los objetivos específicos cumplidos fueron: Conocer los tipos de contenidos que los

estudiantes consumen y las características por las que estos se identifican, identificar los elementos seleccionados por los estudiantes al consumir contenidos televisivos y clasificar las características de los contenidos televisivos vistos por los estudiantes.

La metodología de investigación usada con el fin de cumplir los objetivos expuestos, se hizo a partir de una encuesta adaptada con preguntas abiertas y cerradas las cuales estaban direccionadas a encontrar elementos importantes que sustentaran la investigación, esta encuesta fue aplicada a los estudiantes de grado quinto y permitió identificar los contenidos televisivos consumidos por esta población, también permitió conocer estos contenidos e identificarlos para así poder clasificar las características con las que estos se distinguen, con la encuesta lo que se pretendía era hacer un proceso de recolección de información con fines constructivos en los cuales se buscaba relaciones a nivel teórico teniendo en cuenta el fenómeno estudiado.

Para la realización de esta investigación se tomaron dos categorías conceptuales, las cuales consolidaron el proceso investigativo, estas categorías son: Televisión y Educación. Cada una de estas categorías, fue construida a la luz de teóricos como el investigador mexicano Guillermo Orozco, quien afirma que: “la audiencia durante el proceso de recepción se basa en unas mediaciones, las cuales son las más importantes para comprender el papel de la audiencia, las mediaciones son conocidas como micromediaciones y macromediaciones” (Orozco, 1997).

Orozco apunta también, que las audiencias abordan una transformación significativa de las estructuras mentales y sociales de quien está al frente de la pantalla del televisor, ya que desde la academia, se percibe que la audiencia puede ser muchas cosas a la vez, aunque todavía no se comprende bien sus múltiples roles y mediaciones, ya que mientras se es audiencia no se deja de ser sujetos sociales, históricos y culturales; es decir que hay diferentes criterios de segmentación de las audiencias, la edad, el género, el lugar de residencia, el estrato socioeconómico, el nivel educativo y por último y no menos importante, las preferencias programáticas de recepción. Todos estos son criterios posibles e indicadores a su vez de distintos tipos de recepción.

Para la categoría conceptual educación se tomó como referente al psicólogo Lev Vygotsky y al también psicólogo César Coll, los cuales abordan temas significativos para nuestra investigación como lo son: las zonas de desarrollo por parte de Vygotsky, en donde se genera un enfoque en las habilidades difíciles de dominar por los niños pero que se pueden orientar o manipular por el apoyo de un mediador, que en este caso es la pantalla del televisor.

De otro lado están también los receptores de contenidos por parte de Coll, quien dice que estos van relacionando cada aprendizaje con su entorno, sintiéndose familiarizados con ellos mismos y es así, como de esta manera interiorizan con más facilidad la temática expuesta desde la televisión (Coll, 1996).

En este orden de ideas, el trabajo investigativo se compone de cinco capítulos; el capítulo I contiene el estado del arte donde se encuentran las bases de datos y los artículos sobre investigaciones que se tuvieron en cuenta como referencia para este trabajo, en el capítulo II se encuentra el marco teórico donde se habla detalladamente de las bases teóricas de esta investigación, en el capítulo III se encuentra la metodología de investigación ejecutada, allí están las encuestas realizadas por los estudiantes y la posterior observación que se hizo con las respuestas encontradas con su respectivo análisis, en el capítulo IV se encuentran la relación teoría- dato, la síntesis y los hallazgos, los datos fueron analizados con base en el protocolo de análisis y síntesis de información cualitativa de la Dra. Olga Lucía Bedoya y finalmente se encuentra la conclusión y la bibliografía en la cual se aluden todas las fuentes bibliográficas de indagación que fueron citadas en este trabajo de investigación. Se pone a disposición del lector esta investigación con el ánimo de aportar a la discusión central.

## Capítulo I - Estado del arte

Como primer paso del desarrollo en la búsqueda de investigaciones o artículos realizados sobre temáticas afines o en el mismo eje temático, se revisaron bases de datos y el repositorio de la Universidad Tecnológica de Pereira, donde se hallaron trabajos pertinentes y que dieron luces para nutrir esta investigación; además se hicieron revisiones de otros trabajos en el motor de Google y otros repositorios que nos permitieran tener un acercamiento bibliográfico con las corrientes conceptuales ya existentes sobre nuestro tema.

En estas bases de datos se realizó la búsqueda, utilizando palabras claves como: “educación”, “transformación social” y “modelos televisivos”. Partiendo desde los resultados originados por las anteriores palabras, se procedió a seleccionar de manera minuciosa los artículos más pertinentes a la hora de revisar el estado de la temática con respecto a otras investigaciones y experiencias realizadas alrededor del mundo.

Teniendo en cuenta los documentos encontrados e indagados se pudo notar la importancia que tienen otras personas por indagar frente al tema, esta característica utilizada de manera articulada con nuestro trabajo fue de gran ayuda para afianzar los fundamentos de lo que aquí se plantea.

De lo anterior, se crearon unos conjuntos bajo parámetros de palabras claves: Televisión, educación y violencia y a partir de esto se pasó a determinar, cuál fue el aporte que dieron a esta investigación, desde lo que cada una plantea y de lo que se concluyó.

Tomando la palabra violencia como concepto clave en nuestro campo investigativo abordamos la siguiente investigación:

Sentidos sociales de la violencia: una mirada comprensiva desde el contexto escolar, Trejos García & Quintero Vásquez (2013). Repositorio Institucional UTP. Las investigaciones de este tipo, que se centran más específicamente en un entorno educativo ayudan a nuestro trabajo a consolidar planteamientos frente a la violencia que se evidencia en los colegios, en este caso en la IESHM. De esta manera para esta investigación, es significativo ahondar más sobre este factor que afecta notablemente a una gran porción de la población estudiantil.

Seguidamente, se tomó la palabra educación, en donde a partir de este concepto abordamos las siguientes investigaciones.

Tolerar para convivir, Reyes Giraldo, Rendón Zuluaga & Grisales Muñoz (2011). Repositorio Institucional UTP. Teniendo en cuenta esta área investigativa, las investigaciones realizadas nos referencian sobre las problemáticas que viven hoy las escuelas y los colegios y cómo desde distintos puntos se generan unas posibles soluciones a estos problemas. Esta investigación consecuentemente nutre nuestra investigación, ya que nos ayuda a tener principios sobre lo que vamos a investigar y nos favorece frente a nuestro tema e interrogante.

Violencia en las aulas: práctica educativa, conflicto escolar y exclusión social, Viscardi Etchart (2015). Aquí la socióloga y experta en convivencia en centros educativos plantea que las violencias que tienen lugar en los actuales sistemas educativos nos obligan a reflexionar sobre los procesos que conforman la cultura y la práctica escolar, de allí parten tres preguntas muy importantes que plantea la autora, con el fin de llevar a cabo el tema, ¿qué efectos tienen las violencias en el espacio escolar y en la acción educativa? ¿Cómo incide la experiencia escolar en la conformación de la identidad del joven? ¿Qué papel puede jugar la escuela al respecto? Teniendo en cuenta el abordaje del tema desde esta mirada, nos ayuda a concluir que en definitiva la violencia en las aulas hoy en día se vive a diario en los centros educativos, lo cual es un detonante que nos lleva a investigar e indagar frente a los conflictos escolares que son generados por medio de este tipo de violencia.

Jóvenes escolares: entre el consumo, la mutación y la reproducción social, Arango Arango & Morales Miranda (2012). Repositorio Institucional UTP. Esta investigación nos adentra más en el contexto educativo y en todos los contextos que rodean el estudiante, puesto que para nosotros es importante tener conocimiento frente a la vida que tiene cada individuo en el colegio, teniendo en cuenta que el colegio permite disfrutar momentos que causan diferentes emociones que los llevan a vivir sus vidas de otras formas y a socializarse con todo tipo de personas, las cuales les permiten ir más allá de lo que realmente ellos quieren.

Por último tuvimos en cuenta la palabra televisión y a partir de ésta tomamos la información que se encuentra a continuación.

La múltiple audienciación de las sociedades contemporáneas, Orozco Gómez (2018). Google académico/ Disertaciones. Este artículo nos plantea sobre las audiencias desde los procesos de contacto, intercambio, producción, recepción, uso, envío y transmediación a través de diversos canales, lo que implica diferentes modos de vincularse, de “estar” como audiencias. Si bien como audiencias crecemos, como audiencias no nacemos, sino que nos hacemos o nos hacen de una determinada manera, donde se puede percibir que probablemente los jóvenes son los que deciden qué ver y qué apropian al estar en el rol como audiencias.

Medios, audiencias y mediaciones, Orozco Gómez (1997). Google académico/  
Comunicar Guillermo Orozco, nos da una clave específica para nuestro trabajo de investigación, porque ubica el fenómeno a investigar, desde la aparición e inserción social con los medios de difusión que conocemos, caracteriza a las audiencias desde criterios de segmentación, ya sea por la edad, género, estrato socioeconómico, nivel educativo, diferencias programáticas y tipos de recepción. Partiendo de esto logramos definir un grupo de acuerdo a una edad determinada y nivel educativo para empezar a analizar nuestra investigación.

Narco contenidos: recepción y mediación imagen de barrio, de los estudiantes de la institución educativa Gonzálo Mejía Echeverry, Montoya Ríos, Guarín Quiceno & García Huelgo (2011). Repositorio institucional UTP. Esta investigación sustenta lo que nosotros pretendemos abordar, ya que los narco contenidos están actualmente inmersos en la televisión colombiana y posterior a eso, parte de los temas que allí se ven incluidos son temas del diario vivir, lo que lleva de alguna manera a que los estudiantes sean más vulnerables y se sientan más identificados con lo que ven a través de la televisión.

La mirada moral sobre la violencia en la televisión. Un análisis de los discursos de los espectadores, Revilla, Fernández Villanueva & Domínguez Bilbao (2011). Revista Internacional de Sociología (RIS). Esta investigación busca ver las perspectivas de la audiencia sobre la violencia de los medios, enfatizando el papel activo de esta en relación con los mensajes mediáticos. Sobresale también la mirada moral que caracteriza la orientación de la audiencia hacia la violencia en los medios, pues algunas formas de ver la violencia en televisión se consideran aceptables y otros inaceptables. Este análisis puede ser de gran utilidad ya que tiene una gran relevancia en diferenciación de los diferentes términos de violencia hasta llegar a los mensajes mediáticos que apropia la audiencia.

Los efectos de la televisión sobre el comportamiento de las audiencias jóvenes desde la perspectiva de la convergencia y de las prácticas culturales, Sandoval Escobar (2006). En el análisis e intervención sobre el comportamiento social de los niños y adolescentes entre el consumo de la televisión y las conductas agresivas que este posee, se plantea que es un fenómeno social global y que hay una la relación entre el medio televisivo y el comportamiento de las audiencias que trasciende a una intervención de la conducta individual.

Este artículo revisa la evidencia a favor de la hipótesis de efectos nocivos de la televisión, muestra un marco más integrador para comprender el efecto del medio televisivo desde la perspectiva de las prácticas culturales, desde acá, podemos tomar para nuestra investigación evidencias a favor de nuestra problemática, desde dos perspectivas; llevándola a la práctica o basada con el simple hecho de autores posicionados sobre el tema.

Las consultas realizadas en el presente estado del arte fueron de gran utilidad para nuestro trabajo y para el desarrollo de nuestra propuesta de investigación, a pesar de que unas no están direccionadas en el mismo enfoque investigativo, si están abordadas con objetivos similares a los nuestros, y se convirtieron en insumos conceptuales importantes, para consolidar planteamientos y para investigar más detalladamente alrededor de los mismos. A pesar que nuestra investigación fue pensada para identificar los contenidos televisivos a los que están expuestos los estudiantes, y la selección de elementos que los estudiantes hacen de los mismos. Logramos de allí, obtener importantes aportes para la posterior construcción de la propuesta investigativa.

A partir de lo encontrado también pudimos referenciar sobre las problemáticas que viven hoy en día las escuelas, los colegios y los estudiantes alrededor del consumo televisivo, ya que para nosotros fue muy importante tener un acercamiento de la vida de cada estudiante en el contexto educativo, entendiendo que el espacio educativo, es un espacio que permite que toda su población disfrute momentos, los cuales causan diferentes emociones que los llevan a vivir sus vidas de otras maneras.

Con base en los diferentes autores expuestos aquí presentes, pudimos centrarnos y enfocarnos en las categorías conceptuales que nos ocupan, categorías como Audiencia, que nos ayudó a entender los diversos criterios a tener en cuenta, así como los distintos tipos de recepción, esto le permitió a la investigación, definir un grupo de acuerdo a una edad determinada y el nivel educativo de los estudiantes a investigar.

## **Capítulo II - Marco teórico**

La inclinación por identificar los contenidos televisivos a los que están expuestos los estudiantes de grado quinto del Colegio Liceo Panamericano de Pereira, conduce a una mirada detallada de varios puntos de referencia, que nos permitan situar desde la teoría la investigación que se pretende realizar. A continuación se presentarán los referentes teóricos desde los que pretendemos abordar el problema de investigación que nos ocupa.

Las categorías conceptuales que abarcan esta investigación son: Televisión y Educación, en primera instancia se muestra el campo de acción en cuanto a la incidencia que tiene la televisión en la audiencia, que poco a poco ha venido afectando principalmente a los jóvenes. En este orden, atendiendo al problema central se sitúan los entornos educativos, ya que es allí donde los jóvenes toman las prácticas y los comportamientos que ven a través de la televisión, las instituciones educativas al ser uno de los lugares que más frecuentan los jóvenes y donde más tienen relaciones con otros individuos se convierte en un centro de relación de la recepción televisiva.

## **Televisión**

En el proceso de recepción de la televisión, el público puede involucrarse en gran medida con lo que está observando desde distintas posturas, activa o pasiva (Orozco Gómez, 2018). El sujeto puede dejarse llenar la cabeza por lo que ve y no hacer un análisis, pero también puede ser crítico y determinar qué tanto esos contenidos son importantes para sus vidas, o qué enseñanza le está dejando. Por tal razón la televisión maneja diferentes actividades paralelas, en donde el lenguaje ejerce mediaciones significativas para todo el desarrollo social y cognitivo del sujeto. La audiencia durante el proceso de recepción se basa en unas mediaciones, estas son las más importantes para comprender el papel de la audiencia, para entender estas mediaciones, Orozco propone tener en cuenta dos tipos, éstas son; Micromediaciones y Macromediaciones (Orozco Gómez, 1997).

La micromediación según Orozco, proviene del ámbito individual, aquí los sujetos y la audiencia son sujetos particulares, con características propias, donde las experiencias de cada uno denotan cierta especificidad como miembro de la audiencia; no obstante, los sujetos individuales, miembros de una audiencia concretizan estrategias televisivas, inspirados en lo que les es característico como individuos, formando contratos de videncia, desde donde se conectan con los de los otros conformando comunidades de apropiación e interpretación (Orozco Gómez, 2001). Por esto, la televidencia por más individualizada que pueda parecer, es un proceso altamente culturizado, que se hace presente en grupos de interlocución donde se comenta y se

expresa lo vivido, encontrando patrones creativos y expresivos que muestran la pertenencia a comunidades mayores.

La macromediación, que también se señala en el libro “Televisión, audiencias y educación”, Orozco (2001) apunta que, “No hay televidencias puras, porque existen otras mediaciones diferentes a las individuales, situacionales y contextuales; hay otros factores que son mediadores indirectamente y que se manifiestan en otros escenarios” (p.35).

Según lo rastreado, nuestro trabajo de investigación está inclinado hacia una audiencia de macromediaciones, ya que son los estudiantes del Liceo Panamericano del grado 5 quienes serán estudiados a través de escenarios indirectos, como el colegio, el grupo de amigos y otras características. De esta manera las vivencias transcurren siempre de manera multimediada. Dentro de los escenarios indirectos se dan las siguientes macromediaciones: Identidad e identidades, que pueden ser momentáneas, de moda, esencialistas, dependiendo de la configuración identitaria que se manifiestan frente al mensaje. Orozco (2001) afirma “Estas identidades profundas latentes, afloran de maneras diversas e inesperadas en las interacciones y apropiaciones de los referentes mediáticos, mediándolos y encausando los posibles usos que se hacen del mismo” (p.20).

Otra macromediación es la percepción y percepciones, denominado por Orozco como un proceso cognoscitivo- afectivo-significante, a la vez multimediado desde otras fuentes; las Instituciones e Institucionalidades y la familia y las familiaridades, también hacen parte de este tipo de mediaciones.

Centrándonos más precisamente en las audiencias, para este autor estas abordan una transformación significativa de las estructuras de quien está al frente de la pantalla del televisor, ya que desde la academia, se percibe que la audiencia es muchas cosas a la vez, aunque todavía no se comprendan bien sus múltiples roles y mediaciones, ya que mientras se es audiencia no se deja de ser sujetos sociales, históricos y culturales; es decir que hay diferentes criterios de segmentación de las audiencias, la edad, el género, el lugar de residencia, el estrato socioeconómico, el nivel educativo y por último y no menos importante, las preferencias programáticas de recepción. Todos estos son criterios posibles e indicadores a su vez de distintos tipos de recepción.

Llevando estos criterios de segmentación de las audiencias a nuestro campo de investigación, podemos decir que esta población de niños y niñas estudiantes de grado quinto se encuentra en un margen que va entre los 10 y 11 años y que residen en su mayoría en el barrio el parque industrial de la ciudad de Pereira, el cual es un barrio estrato 2 y 3.

Partiendo desde esto, podemos investigar con más precisión nuestro objeto de estudio a la luz de las teorías de este autor, que sin embargo afirma que, desde una perspectiva humana, la audiencia somos todos, con nuestras resistencias y complacencias a consumir lo ofertado por los medios ya que las audiencias son activas y a veces, hiperactivas, capaces de construir a partir de su vinculación con los medios, pero también capaces de dispersarse y perderse en lo banal, somos sujetos capaces de tomar distancia de los medios y sus mensajes, pero también sujetos ansiosos de encontrar en ellos lo espectacular, lo novedoso, lo insólito, todo eso que nos

emocione, nos estremezca, nos divierta y nos haga salir, aunque sea por momentos de nuestra rutina y existencia cotidiana.

La investigación de las audiencias tiene tres vertientes que corresponden a tres características importantes a indagar, la primera es conocer cómo se asume la audiencia; es decir si se le asume como espectadora o como participante, como ignorante o inteligente, como pasiva o activa, como objeto de ventas y/o persuasión, cómo sujeto capaz de discernir y argumentar, como interlocutora, como cómplice, como coautora del contenido, o como productora transmedia, la segunda característica es conocer cómo se le representa; es decir obtener información sobre si los roles de los personajes mostrados en la pantalla son de ciudadanos empoderados o desempoderados, a partir de televidenciar situaciones donde esos personajes reproducen o por el contrario hacen evidentes roles tradicionales de subordinación o de negociación o asertividad por clase, género o raza y la tercera es conocer cómo se le interpela desde los diversos productos audiovisuales con los que entabla contacto; esta se enfoca en compartir elementos de las anteriores características, pero busca explícitamente mover a la audiencia para producir, intercambiar y enviar lo producido a otros, busca invitar y motivar a la audiencia y a involucrarse en un intercambio con otros sujetos de la misma audiencia.

El resultado de la televisión ha sido por lo general el espejo de nuestra propia realidad, el entretener con relatos, experiencias y vivencias basadas en hechos reales y deseos (Rincón, 2006). Dando así un apoyo a nuestra concepción de recepción, en donde los individuos que conforman la audiencia se ven identificados con lo que se transmite y de esta manera puede ser

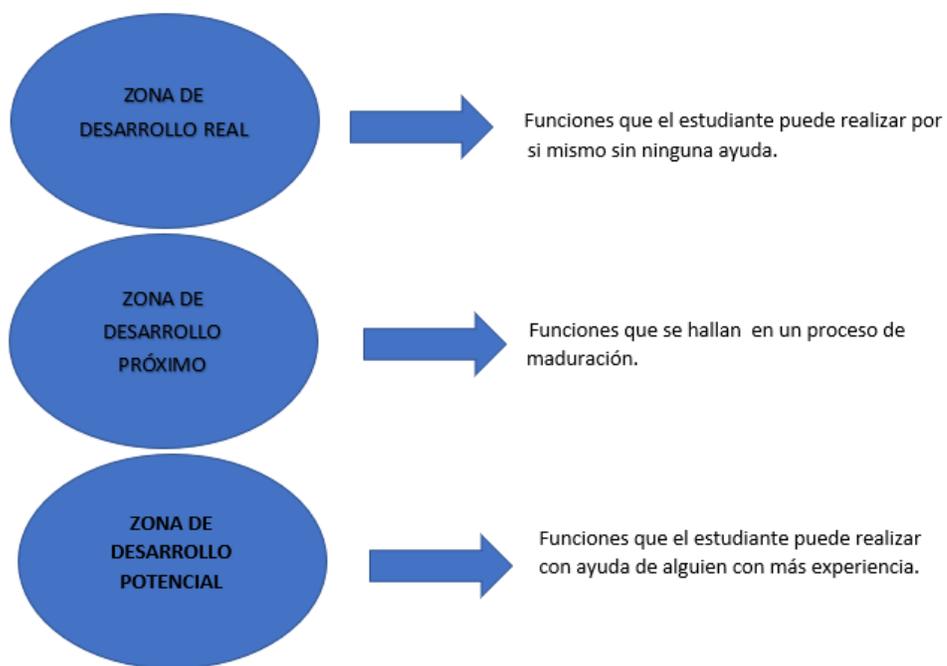
mucho más significativo el acto de ver televisión cuanto se representa algo que no es ajeno al diario vivir, llamando la atención.

## **Educación**

Para nuestra investigación es importante hablar sobre una de las teorías más sobresalientes del aprendizaje como lo es la teoría socio cultural del autor Lev Vygotsky, psicólogo soviético de origen judío y uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo y fundador de la psicología histórico cultural (Vila, 2018).

Este autor basa su teoría sobre el papel fundamental de la interacción social en el desarrollo de la cognición del niño, ya que creía firmemente que la comunidad juega un rol central en el proceso del desarrollo, donde el ser humano no se aísla, más bien está en una constante interacción. Según Vygotsky, el desarrollo individual del niño no puede ser entendido sin el contexto social y cultural en el que se está sumergido, teniendo en cuenta esto, se habla del concepto de zona de desarrollo próximo o proximal (ZDP), donde se genera una interacción entre la persona que ya domina el conocimiento o la habilidad y aquella que está en proceso de adquisición del mismo, aquí aprendizaje y el desarrollo son dos procesos que interactúan, para que el aprendizaje se produzca más fácilmente en situaciones colectivas.

Figura 1: Zonas de desarrollo.



Fuente: *Elaboración propia.*

La zona de desarrollo próximo o proximal se enfoca directamente en las habilidades difíciles de dominar para el niño, pero que se pueden orientar o manipular por el apoyo de un mediador que en este caso es la pantalla del televisor, en donde a partir de lo que el niño sabe y conoce interactúa con la sociedad, basado en lo que ve en el contenido televisivo generando así una incidencia en su desarrollo educativo.

Para nuestra investigación es clave hablar de esta teoría, ya que estamos poniendo en juego la percepción del niño ante una pantalla, el referente para esta investigación es la pantalla, que funge como mediador para determinar rutinas de videncias, es ahí donde se conecta el niño ante el mediador, apropiando y asociando esa interactividad para ponerla en práctica ante su sociedad, dicha interactividad juega un rol importante ante esta teoría puesto que sin la sociabilidad no se puede pretender llegar a algún conocimiento.

La adquisición del lenguaje proporciona un paradigma para el problema de la relación entre el aprendizaje y el desarrollo, el lenguaje surge desde un primer momento como un medio de comunicación entre el niño y las personas de su entorno (Vigotsky, 1978). Con base en la anterior afirmación específicamente de nuestro campo de estudio, este entorno al que se refiere el autor, es el entorno educativo en el que se mueve el niño y precisamente allí es donde él pone en práctica todo lo visto por medio del canal comunicativo. Esto ilustra una ley evolutiva general para las funciones mentales superiores, que puede ser aplicada en su totalidad a los procesos de aprendizaje en los niños puesto que lo que crea la zona de desarrollo próximo es un rasgo esencial de aprendizaje que genera una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el individuo está en interacción con las personas de su entorno y una vez se han internalizado estos procesos se convierten en parte de los logros evolutivos independientes del niño.

Psicólogo y catedrático de psicología evolutiva y de la educación de la universidad de Barcelona, ha impulsado y dirigido trabajos de investigación sobre las implicaciones pedagógicas de la psicología (Coll, 1996).

También ha investigado sobre el análisis de los procesos de interacción en situaciones educativas y la evaluación de los aprendizajes escolares y así mismo, ha realizado tareas de asesoramiento y consultoría educativa especialmente en temas psicopedagógicos (Rigo Lemini, Barriga Arceo, & Hernández Rojas, 2005)

Para hablar del proceso de incidencia en la educación que tienen los estudiantes de grado quinto del Colegio Liceo Panamericano de Pereira, tomamos como base la encuestas ejecutadas en el salón de clases por todos los estudiantes, esta encuesta fue fundamental para nuestra investigación, ya que allí se corrobora lo planteado por el autor, quien dice que los receptores de contenidos, en este caso lo estudiantes van relacionando cada aprendizaje con su entorno, sintiéndose familiarizados con los mismos y de esta manera interiorizan con mayor facilidad la temática expuesta desde la televisión; este planteamiento determina de alguna manera que los estudiantes van creando nuevas concepciones sobre lo que van viendo en la televisión, teniendo en cuenta la manera en cómo se articulan sus conocimientos previos y de esta manera generar actitudes y comportamientos relacionados con los contenidos violentos que ven a través de la pantalla del televisor.

### **Capítulo III – Metodología**

En el presente problema investigativo la metodología de investigación ha sido llevada alrededor de la información y del dato que se ha encontrado en torno al objeto de estudio que nos importa. A partir de lo encontrado se ha hecho un proceso constructivo en el cual se pretenden relaciones a nivel teórico teniendo en cuenta el fenómeno estudiado.

A partir de las metodologías de investigación se realizó una encuesta a los estudiantes de grado quinto del Colegio Liceo Panamericano de Pereira, quienes son la población objeto de estudio, dicha encuesta realizada con el fin de tener un acercamiento con la población y principalmente de obtener la mayor información en cada respuesta de los estudiantes.

Como segundo paso procedimos a analizar detalladamente una a una las encuestas respondidas por los estudiantes, e hicimos clasificaciones estadísticas con el fin de obtener información más precisa, posterior a esto se hizo una lectura a los textos y a los dibujos hechos por ellos y de esta manera logramos consolidar todos los datos allí encontramos para poder realizar todo el trabajo metodológico que se encuentra a continuación.

A continuación se presenta la encuesta que fue ejecutada:

**ENCUESTA**

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

\_\_\_\_\_

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

\_\_\_\_\_

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Si
- B. No
- C. Tal vez

4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Si
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Gracias.

La encuesta fue aplicada a 18 estudiantes, a continuación se muestran las encuestas de los estudiantes y posteriormente las respuestas generales de todo el grupo.

## Encuesta N. 1

**ENCUESTA**

Nombre: Emmanuel Edad: 9

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?  
4 horas casi siempre

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?  
capitan tsuvasa

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

A. Si  
 B. No  
 C. Tal vez

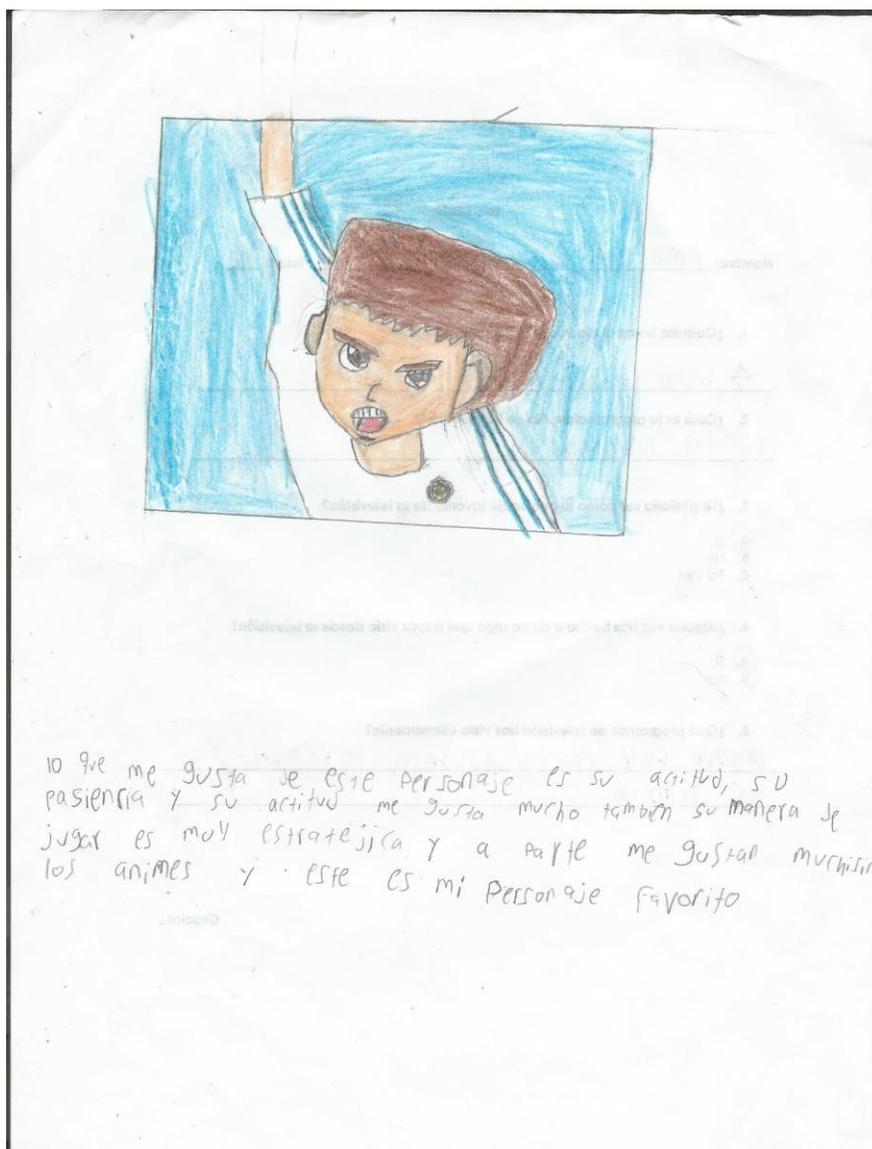
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

A. Si  
 B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?  
Dragon ball, capitan tsuvasa, Pokemon y  
los simson

**Gracias.**

0



En esta encuesta se puede notar, cómo el estudiante desde su personaje favorito destaca diferentes características y actitudes, las cuales hacen que dicho personaje llame su atención, características positivas dentro del campo de investigación que nos importa, como lo son su actitud, su paciencia y su manera de jugar enfocándose directamente en la estrategia de juego empleada en la cancha. Aquí podemos observar como este programa incide de alguna manera en

el estudiante, aunque su incidencia no es netamente violenta si se logra observar la familiaridad que tiene el estudiante con las estrategias realizadas por el personaje.

### Encuesta N. 2

ENCUESTA

Nombre: Juan David Edad: 9

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?  
1 hora

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?  
capitán tsubasa

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

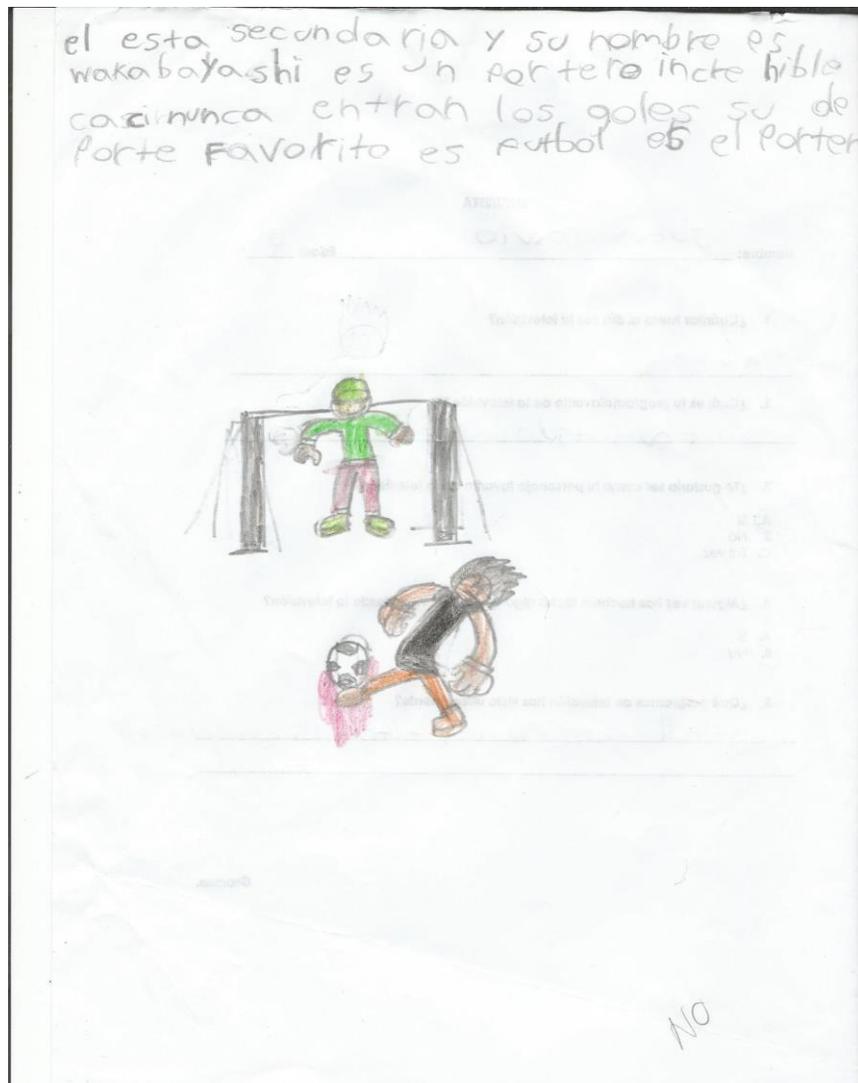
A. Sí  
 B. No  
 C. Tal vez

4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

A. Sí  
 B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?  
gumball y darguin, titanes, esodolosos

Gracias.



Aquí en esta encuesta se puede evidenciar cómo el estudiante tiene una fuerte conexión con el personaje, ya que lo define como un “portero increíble” destacando en él su forma de jugar y la destreza para lograr tapan todos los goles que le apuntan al arco. Se logra notar como tal personaje y tal contenido televisivo ha hecho que el estudiante se sienta identificado de tal manera que lo destaca con características positivas dentro del campo de investigación que nos ocupa.

### Encuesta N. 3

#### ENCUESTA

Nombre: sebastian velez suaza Edad: 10

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

una hora y media

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

el increíble mundo de gumball

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Si
- B. No
- C. Tal vez

4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Si
- B.  No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

dragon ball z y el increíble mundo de gumball

Gracias.



La gracia y la diversión que según el estudiante tienen estos personajes, hacen que sean llamativos y por tal razón son sus favoritos. En esta encuesta se puede observar cómo por medio de la diversión que el programa emite, el estudiante logra tener una empatía con las características y con las diferentes acciones que hacen los personajes.

## Encuesta N. 4

ENCUESTA

Nombre: sofia urán santos Edad: 9

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

2 HORAS

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

CUP Y CAMI

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

A. Si  
 B. No  
 C. Tal vez

4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

A. Si  
 B. No \*

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

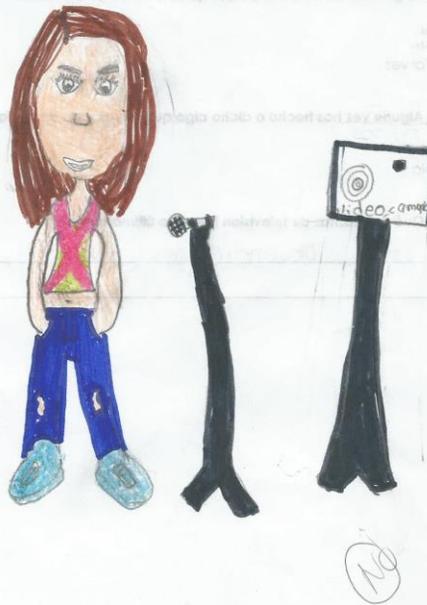
zombies, Decendientes, Avengers, la voz kid

Gracias.

0

## Cop y cami

my personaje favorito de este programa es cami.  
me gusta ese personaje por lo cool por la mane-  
ra de hablar, su lux de el pelo y de la ro-  
pa, por que canta lindo y por sus movimienta.  
ella me hace sentir que todo es posible y que  
siempre hay que ayudar. v



En esta encuesta se puede observar como tal personaje es llamativo para la estudiante por su apariencia física y por su talento para cantar y bailar. Aquí se puede notar una fuerte conexión de dicha estudiante con el personaje, ya que ella afirma que gracias al personaje puede sentir que todo es posible y que siempre hay que ayudar, claramente se evidencia que el contenido de tal programa ha logrado cambios significativos en la estudiante, cambios que son positivos en su proceso personal.

## Encuesta N. 5

### ENCUESTA

Nombre: Samuel Bueno Valencia Edad: 9

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

9 horas

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

los simpson

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Si
- B. No
- C. Tal vez

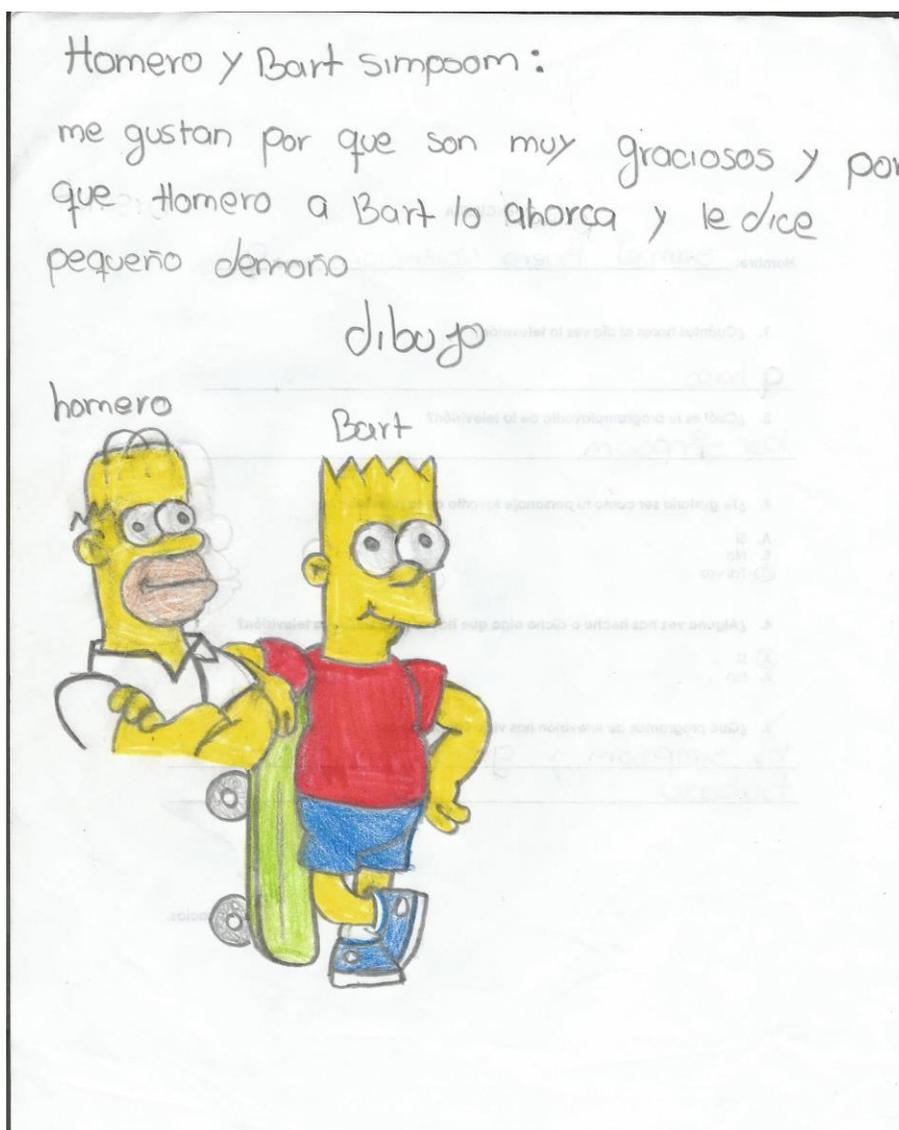
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Si
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

los simpson y gumball y capitan tsubasu

Gracias.



En esta encuesta se logra evidenciar el objeto central de nuestro tema de investigación, pues se logra observar como la violencia que se ve a través de la televisión incide en los estudiantes, aquí el estudiante afirma que le gustan estos personajes no sólo por ser graciosos sino también porque generan violencia entre los mismos personajes, pues realizan actos que van en contra del otro generando violencia física y verbal, características que aparentemente llaman mucho la atención del estudiante.

## Encuesta N. 6

### ENCUESTA

Nombre: Juan Pablo Sotelo Edad: 9

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

30 minutos

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

los Juegos Titares

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Sí
- B. No
- C. Tal vez

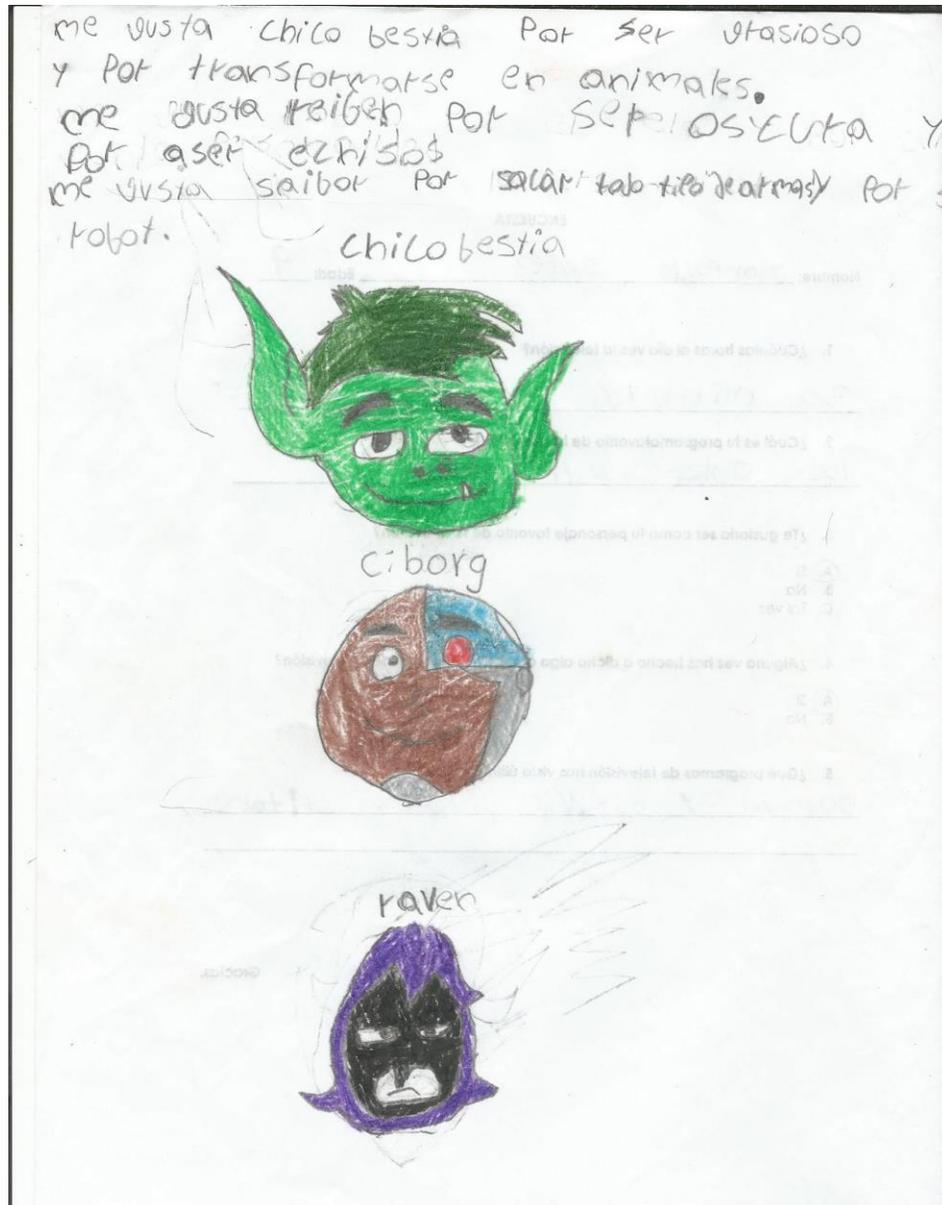
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Sí
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

Jombal y da Wit, Juegos Titares,

Gracias.



Jóvenes Titanes es un grupo de súper héroes y el estudiante de esta encuesta se enfoca principalmente en tres personajes que son: Chico Bestia, Ciborg y Raven. Él destaca estos personajes como graciosos, por sus transformaciones, por sus hechizos y por el uso de armas. Aquí se pueden notar varias características definidas por el alumno, características que parten no sólo desde el entretenimiento y la aventura, sino también desde el uso de las armas de dichos personajes.

## Encuesta N. 7

### ENCUESTA

Nombre: Daniel Felipe Edad: 10

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

2 horas

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

los simpsons

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Si
- B. No
- C. Tal vez

4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Si
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

los simpsons increíble mundo de gumball  
clarence capitán tsubasa

Gracias.



Los simpsons son unos personajes que usan en su dialecto y en su comportamiento características violentas, no sólo verbales si no también físicas. Así como se puede observar en esta encuesta, el estudiante afirma que tales personajes son sus favoritos y gusta de ellos por la forma graciosa en que se comportan y por la violencia que tiene Homero contra su hijo Bart, violencia que es impartida por medio de acciones y por medio de palabras.

## Encuesta N. 8

### ENCUESTA

Nombre: Alexandro Edad: 10

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

30 minutos

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

los simpsons

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Si
- B. No
- C. Tal vez

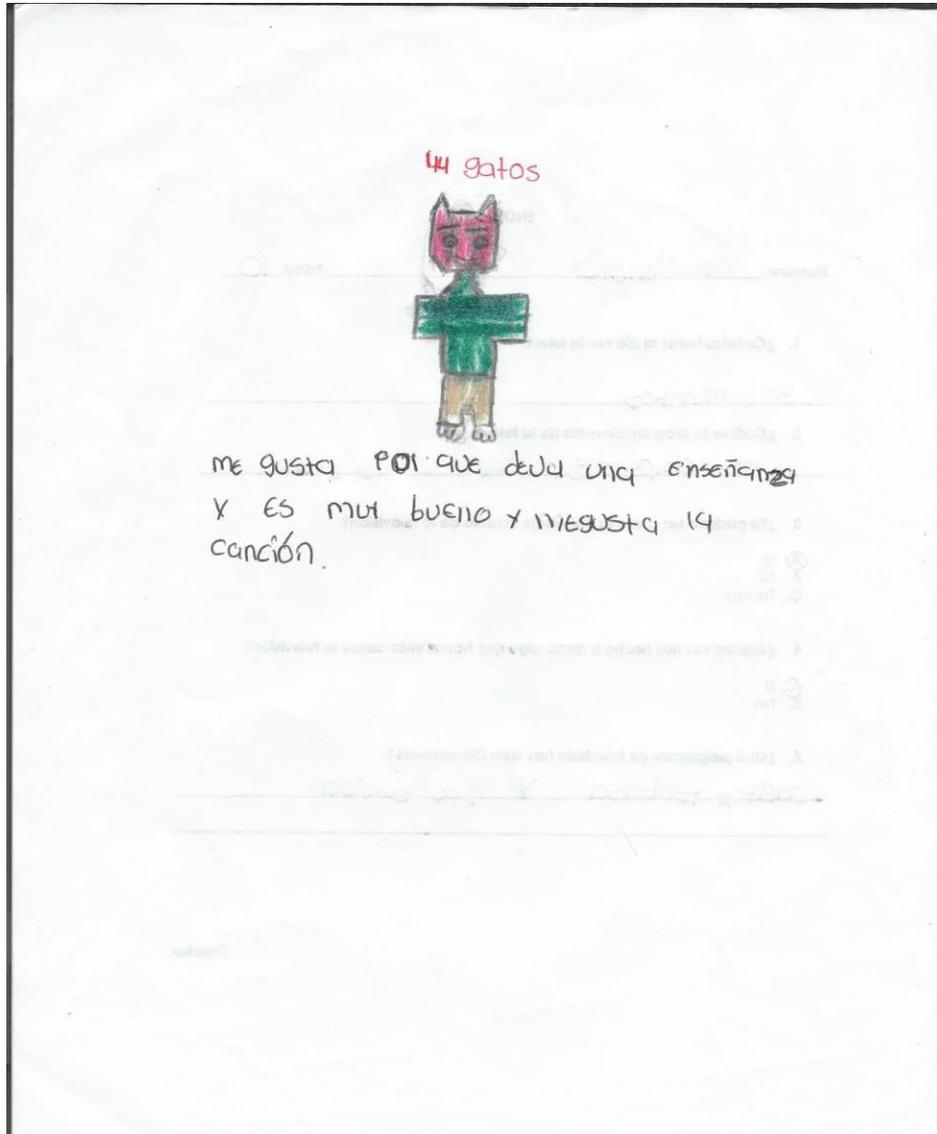
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Si
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

carita ksubasa y los simpson

Gracias.



En esta encuesta se puede observar como el estudiante desde su personaje favorito, apropia las características que más le gustan de él para hacer tal descripción, aquí la incidencia se nota desde un punto de vista más educativo, ya que afirma que el programa deja una enseñanza aparte de ser llamativo por la música que emite. Se evidencia que el contenido de tal programa ha logrado cambios significativos en el estudiante, tanto que él mismo es consciente de la enseñanza que el programa le deja.

## Encuesta N. 9

### ENCUESTA

Nombre: Maria fernanda Gutierrez Edad: 17

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

6 horas

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

stranger things

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Si
- B. No
- C. Tal vez

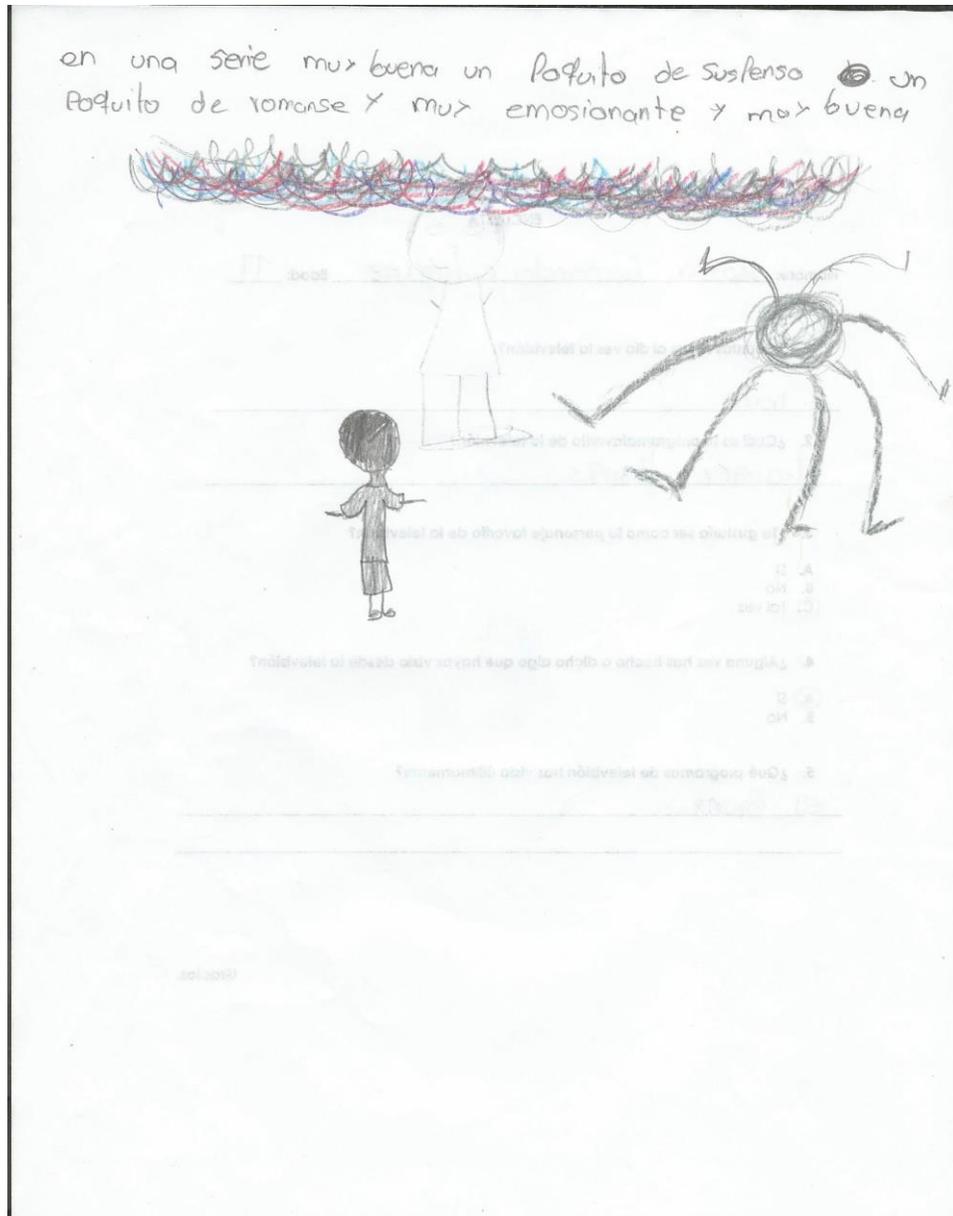
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Si
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

el Bronx

Gracias.



El suspenso, el romance y la emoción hacen de esta serie un contenido llamativo para el estudiante, se puede observar como la serie desde estas características incide en la estudiante logrando una fuerte conexión con el contenido que allí se muestra generando en las audiencias diferentes pensamientos sobre ficción y realidad.

## Encuesta N. 10

### ENCUESTA

Nombre: Valeria Edad: 9

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

veo 2 horas

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

Daily moon y la familia

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Sí
- B. No
- C. Tal vez

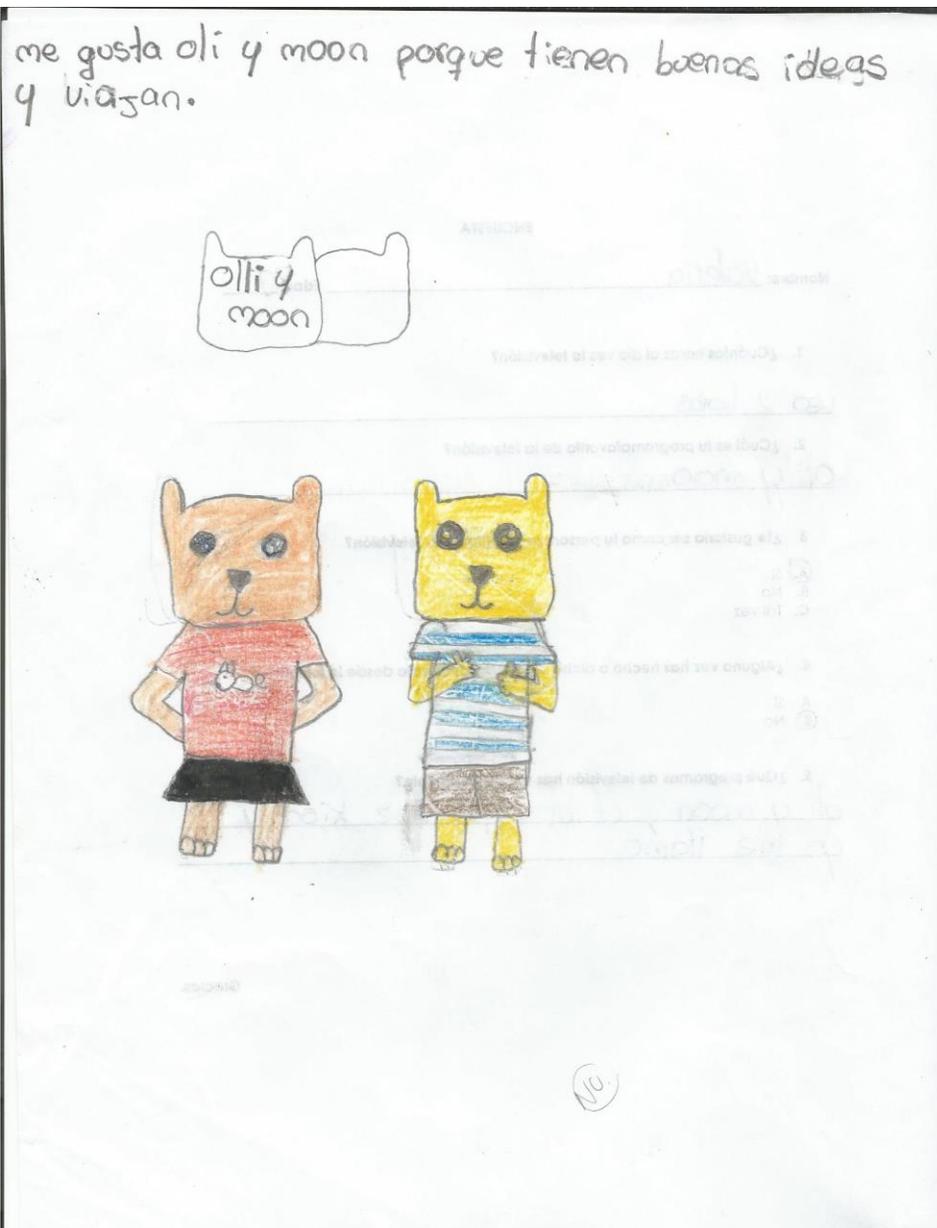
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Sí
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

di y moon, el Bronx, la voz kids y  
yo me llamo

Gracias.



Este programa hace referencia a las aventuras de dos pequeños amigos felinos que viven viajes muy divertidos, tienen el don de transformar cada hecho de sus vidas en una experiencia entretenida y llena de aprendizaje, se evidencia cómo el estudiante genera nuevas ideas a partir de este programa, allí hace una construcción de su propia realidad a partir de una realidad ficcionada generando emociones e ideas.

## Encuesta N. 11

### ENCUESTA

Nombre: Anyela Morales Toro

Edad: 9

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

media hora

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

barbie

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Si
- B. No
- C. Tal vez

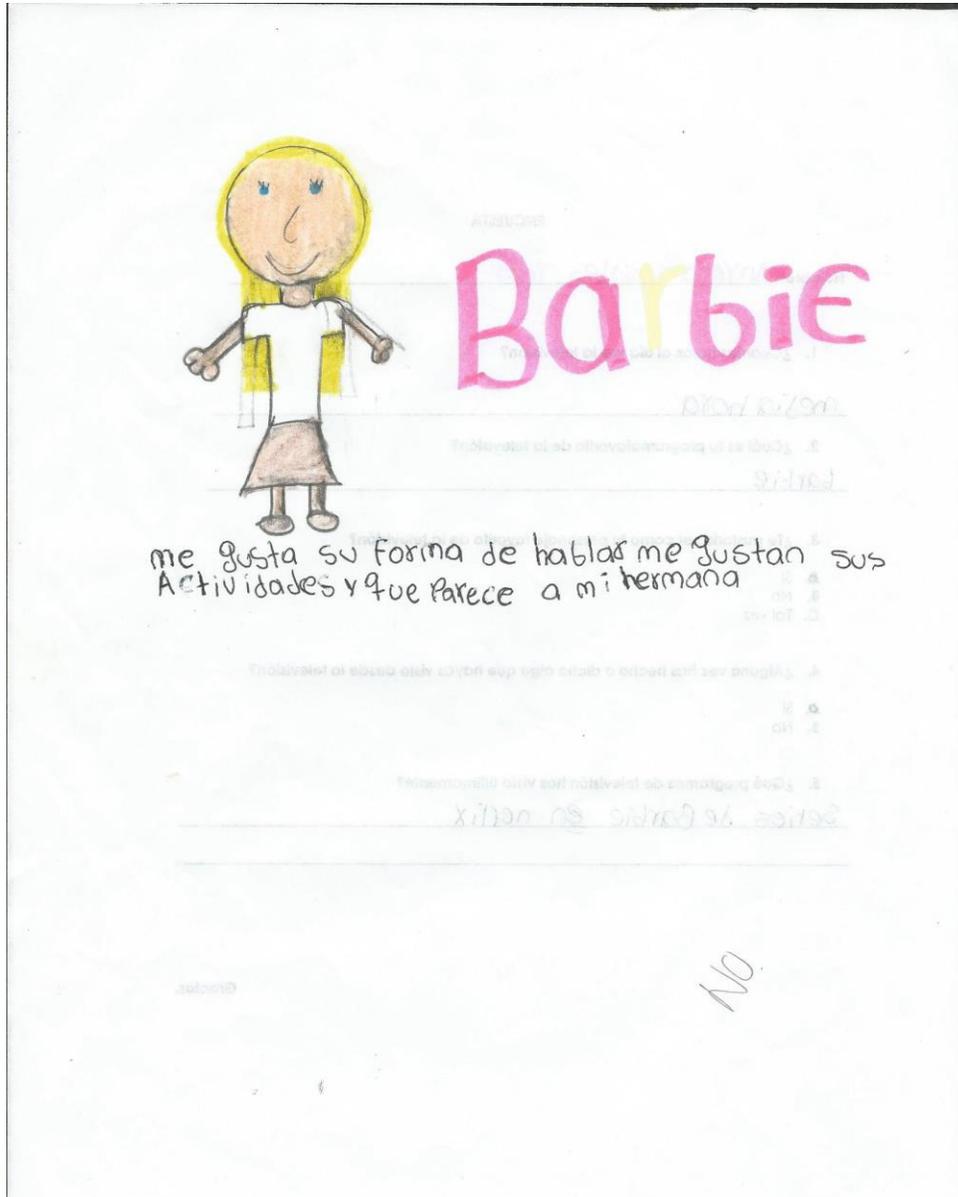
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Si
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

Series de Barbie en Netflix

Gracias.



Esta encuesta nos evidencia como la estudiante asocia su vida real con la del programa, pues hace semejanzas ante la descripción física de la protagonista principal del programa, en este caso la Barbie con la de su hermana, pues introduce un comentario “*Se parece mucho a mi hermana*”, es muy común que las personas puedan manifestar sus simpatías hacia personajes ficticios con más facilidad porque solemos tener claro el contexto y las circunstancias que lo rodean.

## Encuesta N. 12

### ENCUESTA

Nombre: Luis Fernando Edad: 10

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

1 hora

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

Los 7 Pecados Capitales

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A.  Sí
- B.  No
- C.  Tal vez

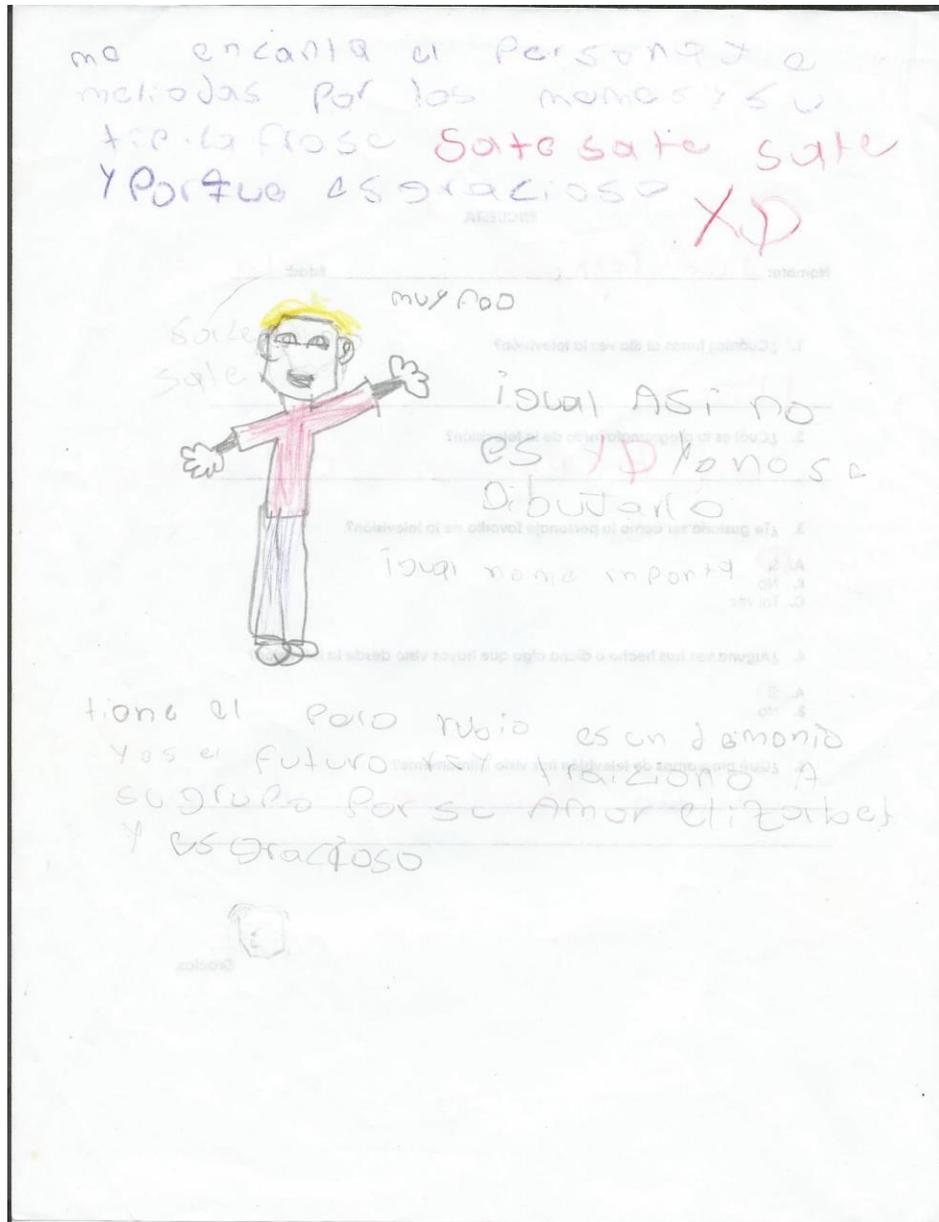
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A.  Sí
- B.  No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

Intercog, Avengers, Avion Play

Gracias.



En esta descripción podemos tener una relación con las demás encuestas donde sigue interviniendo los gustos por las características de los personajes principales, donde prima que el personaje sea gracioso generando una emoción particular que conmueve ya sea de manera positiva o negativa al estudiante.

## Encuesta N. 13

### ENCUESTA

Nombre: Danna sofia trejos Edad: 9

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

2 horas

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

El man es german y club 57

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Sí
- B. No
- C. Tal vez

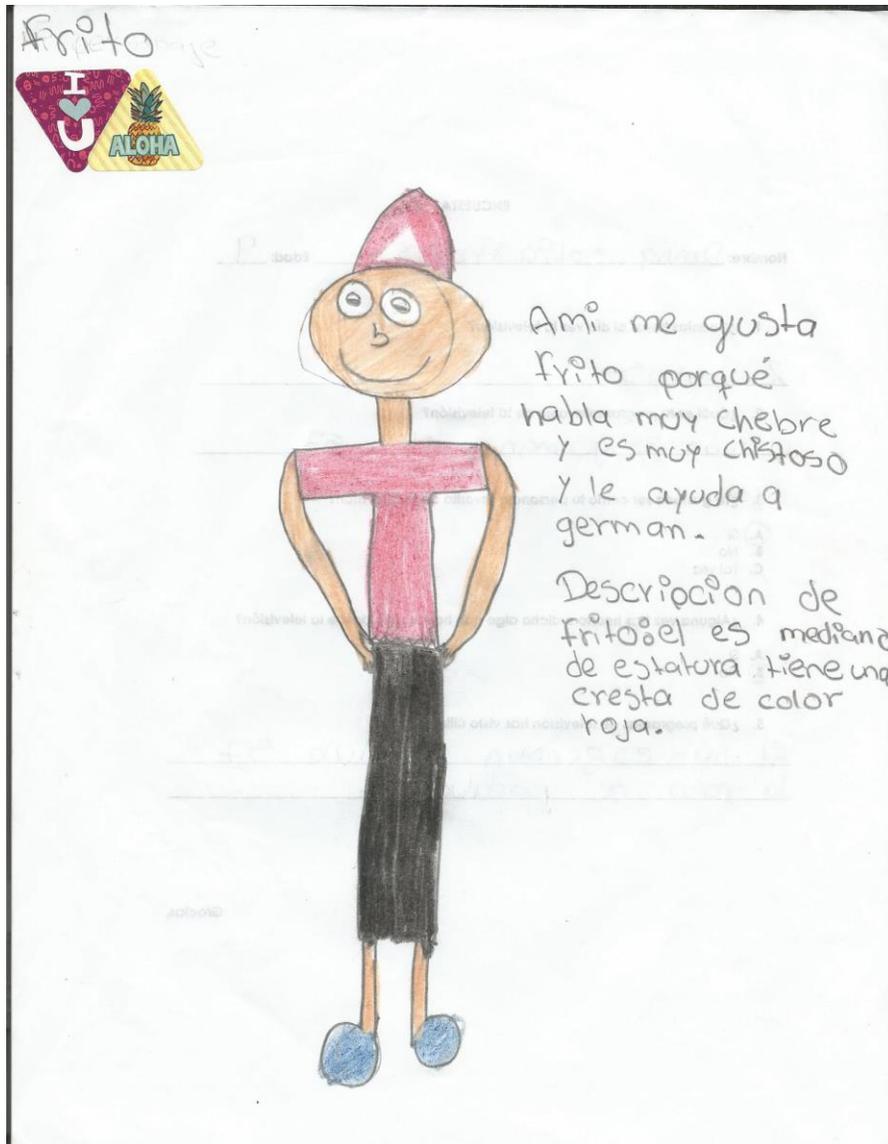
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Sí
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

El man es german y club 57  
la rosa de guadalupe

Gracias.



Esta descripción significativa del personaje Frito, nos confronta ante puntos positivos de acuerdo a la descripción que el estudiante hace, pues nos da sus primeros indicios al sentir quizás emociones cuando el personaje en sus series se preocupa por el otro, sin importar lo que digan los demás, aquí puede incrementarse el cuidado por el otro y por sus alrededores.

## Encuesta N. 14

ENCUESTA

Nombre: thomas ruiz Edad: 9

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?  
30 minutos

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?  
once por que es de futbol

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

A. Si  
 B. No  
 C. Tal vez

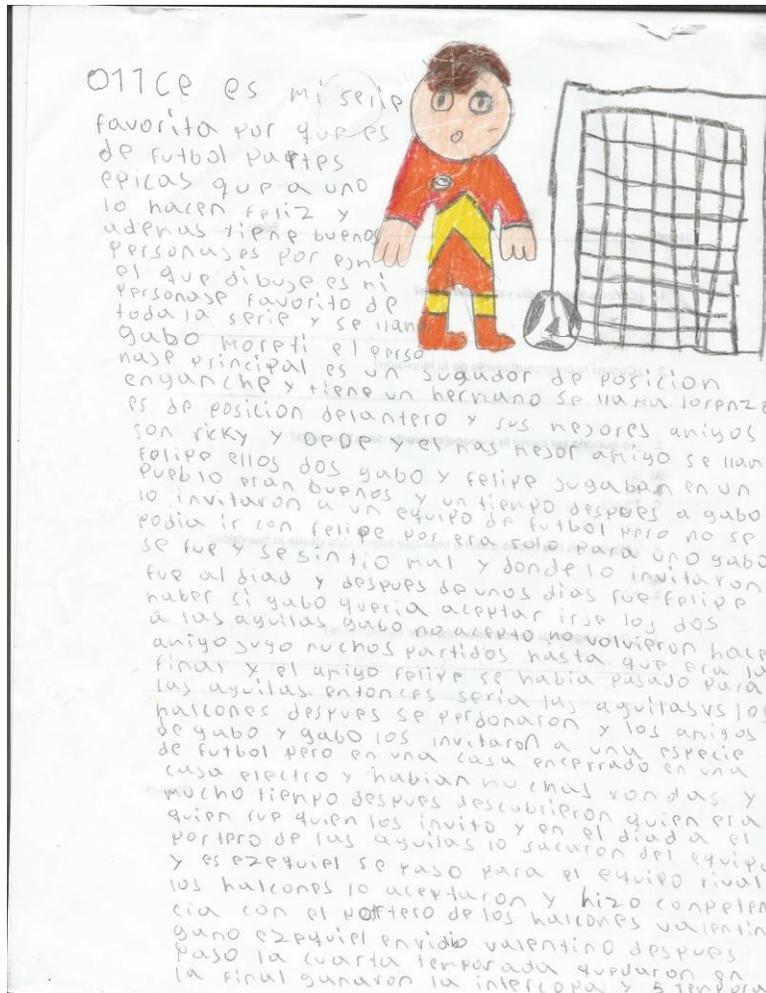
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

A. Si  
 B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?  
destino final 5 4 3 2 y 1

Gracias.

0



Esta encuesta genera de alguna manera muchos detalles de la serie, generando un gusto más a fondo por lo que allí se presenta, desde amistades generosas hasta ciertos detalles de jugadas ficcionadas que genera el programa. Se evidencia como este estudiante al entregar sus respuestas genera mucha emoción compartiendo sus gustos y deseos por llegar a ser como estos jugadores, realizando jugadas inesperadas jamás vistas por jugadores reales, se evidencia mucha emoción por parte del estudiante.

## Encuesta N. 15

**ENCUESTA**

Nombre: Sofía Bentelica Edad: 9 años

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?  
30 minutos

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?  
Me solo mi vida

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

A. Sí  
 B. No  
 C. Tal vez

4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

A. Sí  
 B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?  
El bratz - maria madalena - la mellamo - la voz kids

Gracias.



## Encuesta N. 16

### ENCUESTA

Nombre: Juan José Hurtado Edad: 72

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

2 horas

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

Titanes en acción

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Sí
- B. No
- C. Tal vez

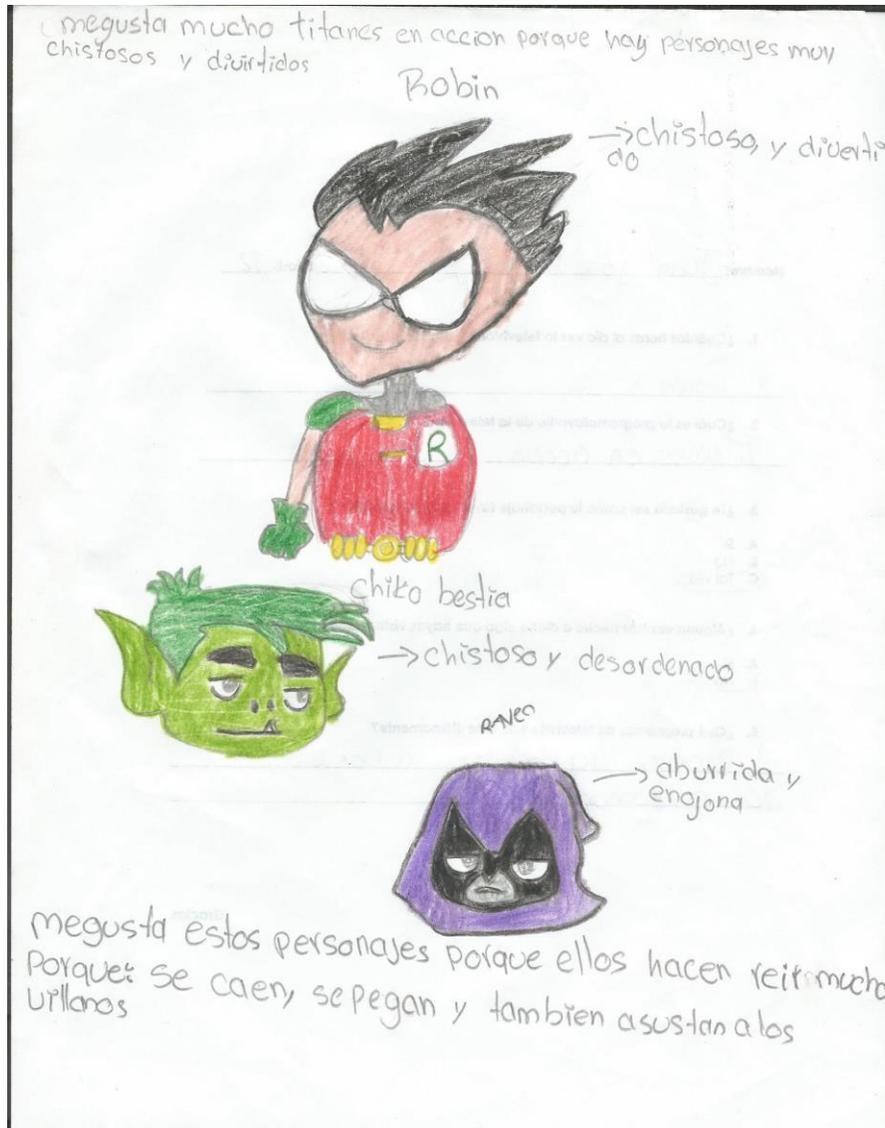
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Sí
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

el Bronx, la biblia, la Uos kids,  
Yo me llamo

Gracias.



La caracterización que le dan a los personajes sigue confrontando la ficción, con la realidad, pues al tratarse de gustos por personajes que les genere risa, que tengan rasgos diferentes, que generen discusión, que conlleven a una agresión polémica entre personaje hace que vayan generando ideologías culturales entre sí.

## Encuesta N. 17

ENCUESTA

Nombre: Isabella Ospina Velez Edad: 10

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?  
2 horas

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?  
el increíble mundo de Gumball

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

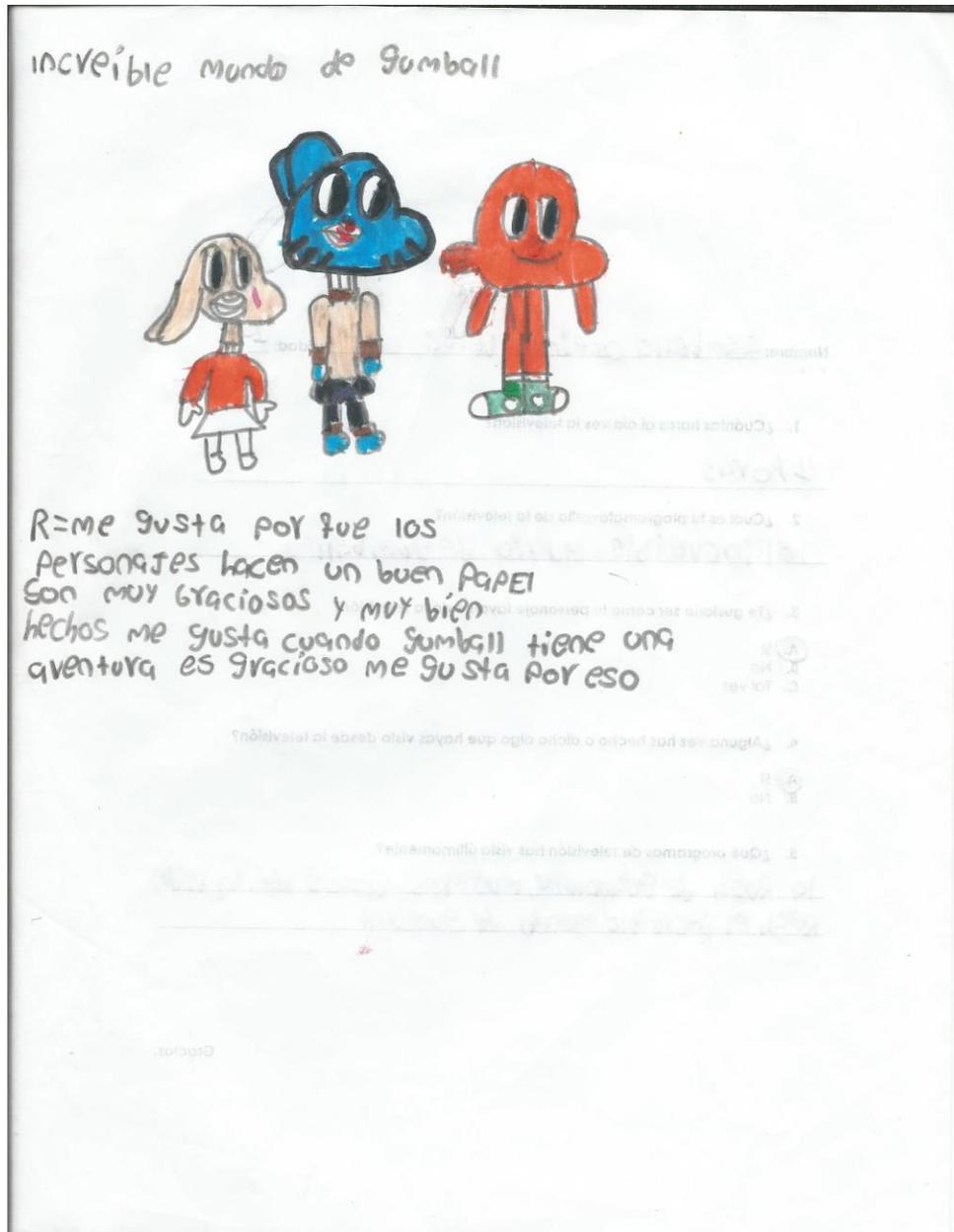
A. Sí  
 B. No  
 C. Tal vez

4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

A. Sí  
 B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?  
la Rosa de Guadalupe, mejores casos de la vida real, el increíble mundo de Gumball

Gracias.



Las aventuras han sido una de las características más comunes ante las encuestas respondidas por los estudiantes, pues ha sido un generador de emociones ante una fantasía y una realidad que particularmente tienen esta serie de programas, partiendo de la imaginación y concepción que tenga el estudiante frente a lo que ve desde la pantalla.

## Encuesta N. 18

### ENCUESTA

Nombre: maria valentina C. Edad: 9

1. ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

1 hora o 30 minutos

2. ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

decondientes o ver en Netflix y oli y moon

3. ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

- A. Si
- B. No
- C. Tal vez

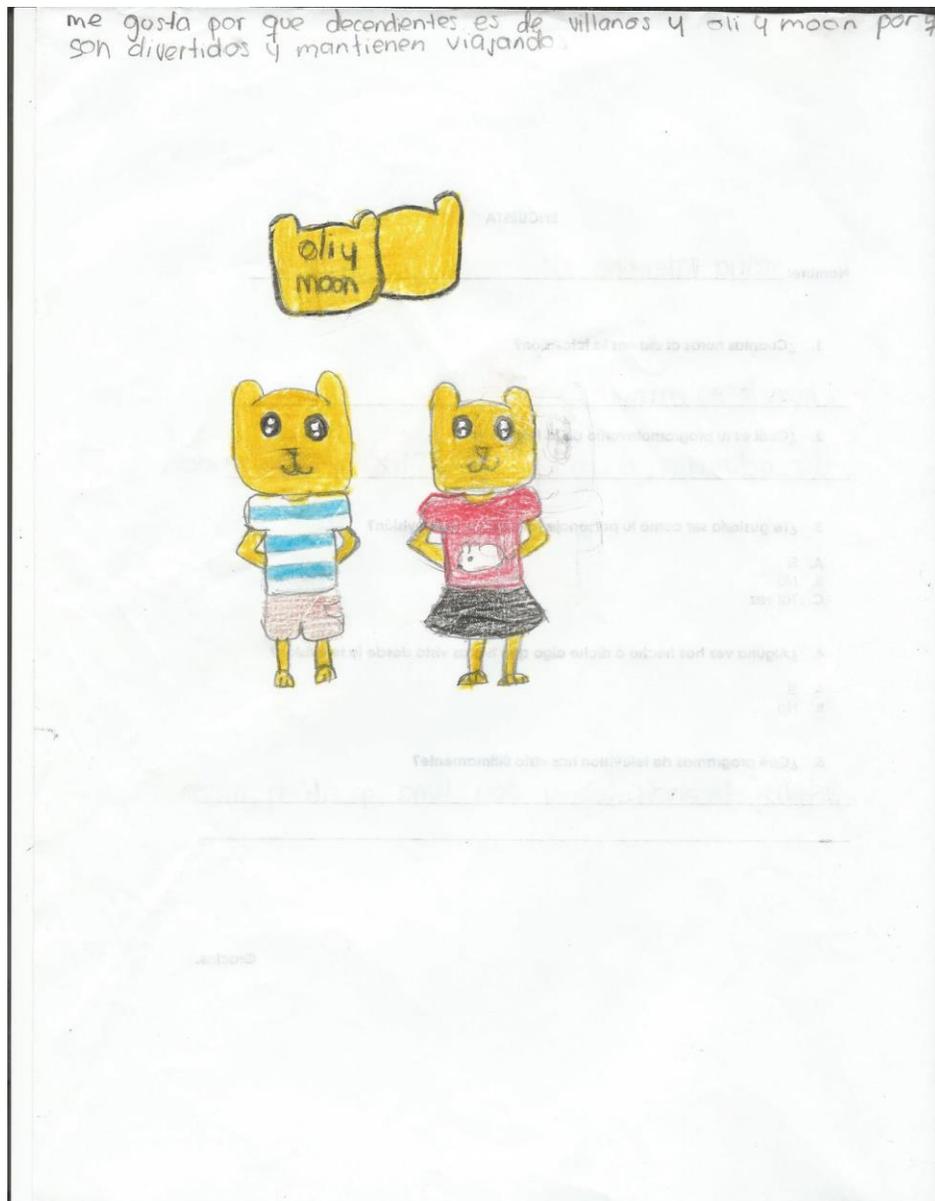
4. ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

- A. Si
- B. No

5. ¿Qué programas de televisión has visto últimamente?

Netflix, decondientes y soy luna y oli y moon

Gracias.

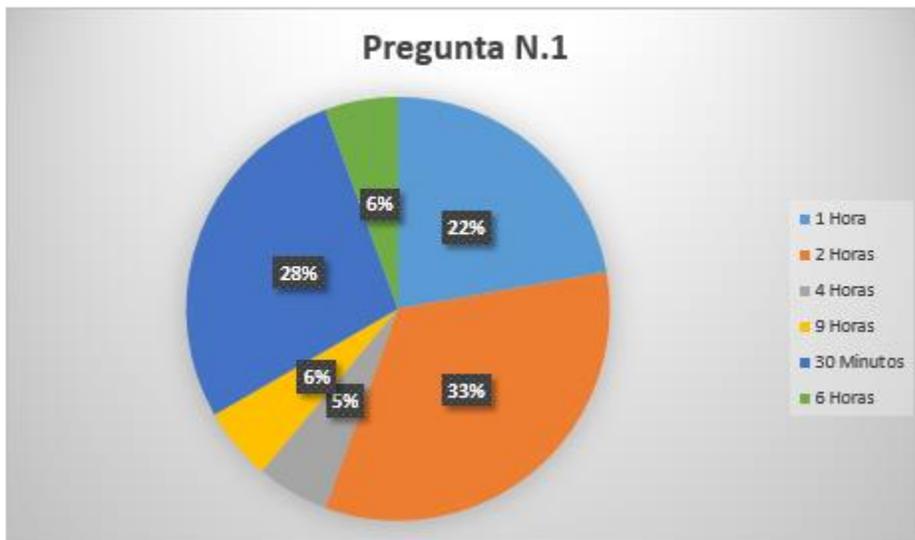


En esta encuesta lo primero que nos indica el estudiante es la descripción de los personajes favoritos, que se da desde el personaje que tiene el rol villano y sus viajes, ya sean reales o ficcionados, pero que generan cierta emoción, en este caso su programa favorito le genera impacto a su propia realidad.

A continuación presentaremos cada una de las descripciones de las respuestas encontradas en las encuestas dadas por los estudiantes del grado Quinto del Colegio Liceo Panamericano. Estas respuestas nos llevan por el camino investigativo desde el momento en que los estudiantes empiezan a indicar, que si consumen tiempo frente al televisor, desde este punto se puede empezar a indagar, haciendo el rastreo de sus programas más vistos.

Pregunta 1: ¿Cuántas horas al día ves televisión?

Figura 2: Pregunta N.1 Encuesta.



Fuente: Elaboración propia.

Según las respuestas encontradas en esta pregunta el 33% de la población estudiantil del grado quinto del Colegio Liceo Panamericano de Pereira, pasan 2 horas frente a la pantalla del televisor, seguido de un 28% que diariamente consumen 30 minutos de dicho contenido. Esta información es indispensable para nuestro proceso de investigación, ya que nos permite darnos cuenta del alto consumo de televisión que tiene esta población.

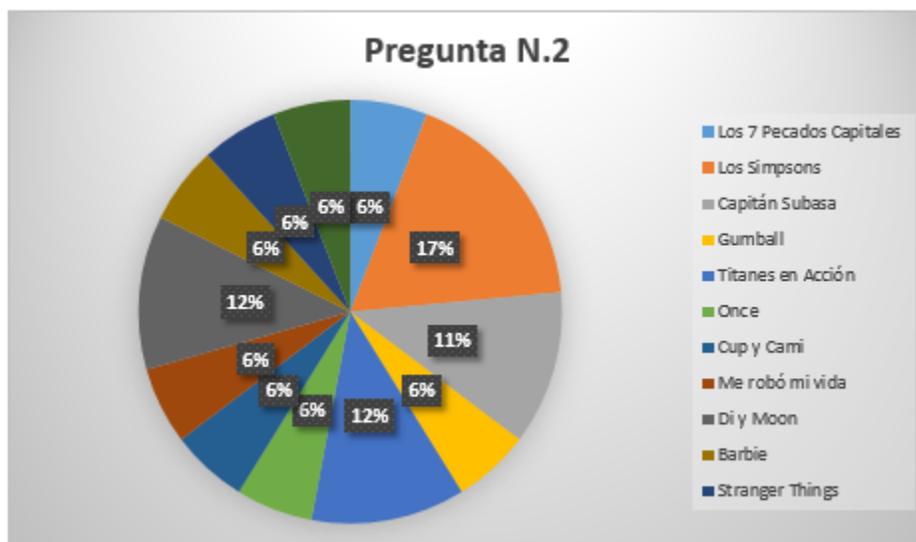
Teniendo en cuenta las estadísticas arrojadas por el ministerio de cultura basándose en la encuesta de consumo cultural hecha por el DANE , precisamente en el documento llamado aproximación a los hábitos de consumo de contenidos mediáticos por parte de los niños y niñas en Colombia, sobre el consumo televisivo del año 2012, los niños entre 5 y 11 años de edad tienen una participación del 97% frente a la pantalla del televisor, dicho resultado nos confronta frente a los porcentajes encontrados en la pregunta número 1 de la encuesta realizada en la institución educativa, esto nos afirma que realmente la edad por la que están pasando estos estudiantes es una edad que se ve muy permeada por el fuerte consumo mediático de la televisión (MINCULTURA, 2019)

Los estudiantes del grado quinto del liceo panamericano oscilan entre los 9 y 11 años de edad, de acuerdo con cifras del DANE, en lo que respecta a clasificación por rango de edad, los niños y niñas de 9 años consumen un 97%, los de 10 años un 98% y los de 11 años un 97% (DANE, 2019).

En el 2017 según encuesta arrojada por el DANE, el 93.9% de los hogares colombianos cuentan con televisores, esta es una de las actividades más realizadas por los menores, pues ocupa el segundo lugar el consumo televisivo con un 62% (DANE, 2019).

Pregunta 2: ¿Cuál es tu programa favorito de la televisión?

Figura 3: Pregunta N.2 Encuesta.



Fuente: Elaboración propia.

Es evidente que los estudiantes observan diversos programas que ven en sus tiempos libres, entre los más destacados son:

17% Los Simpsons

12% Coop y Cami

11% Capitán Tsubasa

Es importante tener en cuenta los rasgos comunes y distintos que caracterizan los programas que son más vistos por esta población, para de esta manera encontrar ciertas relaciones entre los contenidos televisivos de los programas.

Los Simpsons, es el programa según la encuesta más visto por los estudiantes con un 17% de consumo, este programa tiene unas características bastante particulares, encontramos padres poco cariñosos con sus hijos, con dificultades para establecer normas y límites claros, dan sensación de desorganización general y circulan los dobles mensajes en su modo de comunicación, además son transgresores de las normas sociales y de convivencia. Los hijos son muy distintos entre sí, Bart es impulsivo, desobediente, inquieto y muy ocurrente; por su parte Lisa es ordenada, inteligente, respetuosa, racional y tranquila. La hija más pequeña, Maggie no participa demasiado en las distintas situaciones.

Coop y Cami según la encuesta tiene un consumo televisivo del 12% por parte de los estudiantes, es el segundo más visto por ellos, dicho programa es un producto adolescente de Disney Channel, donde, los menores, además de ser protagonistas, son “mini-adultos con buen juicio”. La falta de personajes responsables, en este caso, no se evidencia con la ausencia de padres, sino con la presencia de una madre infantil, con pretensiones de protagonismo y ganas de llamar la atención, pero, eso sí, con un resquicio de buenas intenciones. Un canal en la red gestionado por adolescentes, con miles de seguidores, donde se proponen retos y encuestas.

El programa es un fiel retrato de una parte de la realidad actual, caracterizada por la cultura de la inmediatez y el universo de los “influencers”. Si antes sorprendía el vestuario de los jóvenes actores, las exageraciones o su comportamiento, ahora ya casi no se diferencia de lo que puede verse fuera de la pantalla. No obstante, aún resultan llamativos ciertos aspectos como la sobreactuación de la protagonista, no solo ante las cámaras de su canal, sino durante el resto de su día o la rapidez con que consiguen todo (Amat, 2018)

Capitán Tsubasa a partir de la encuesta es el tercero más consumido por los estudiantes, con un porcentaje del 11%, este programa es basado en las aventuras de Oliver y Benji, es una serie de anime conocida en el mundo como Campeones, que tienen como tema central el fútbol. La serie narra las aventuras de Tsubasa Ozora y sus amigos desde la infancia hasta que son profesionales y llegan a formar parte de la selección nacional de Japón. La trama se centra en la relación y la vida de un chico, Tsubasa (Oliver Atton), y su sueño de conquistar la Copa Mundial de Fútbol, en este serial se ve la rivalidad hacia sus oponentes, los entrenamientos, la competición y los acontecimientos en cada uno de los partidos que se juegan. Estos partidos se caracterizan por las detalladas, espectaculares y, a menudo, imposibles jugadas que llevan a cabo los personajes. (ECURED, 2018)

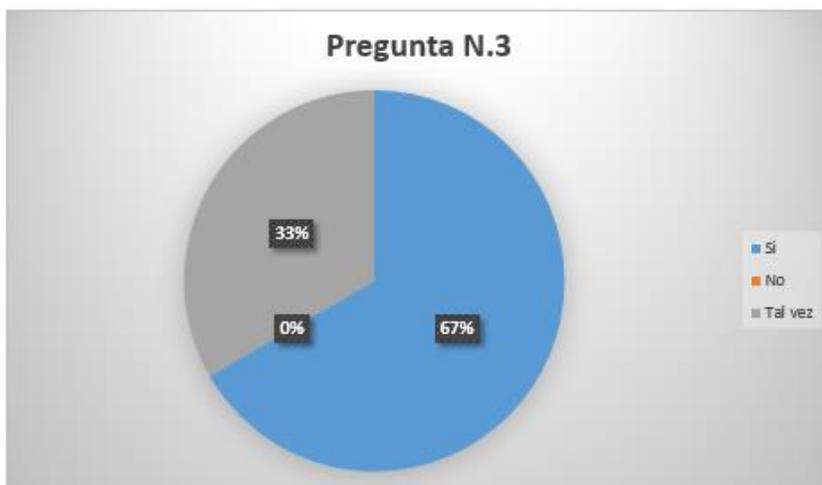
Dentro de estos tres programas encontramos rasgos comunes con los que se caracterizan los personajes y los programas en general, estos rasgos son las aventuras, la competencia entre los personajes, los mensajes con doble intención, rivalidad, desobediencia de las reglas, los retos y el desorden. También se pueden encontrar rasgos que logran distinguir un programa de otro, como los influencers que sólo es utilizado por el programa de Coop y Cami y el fuerte vocabulario utilizado por los personajes de los Simpsons.

De acuerdo a lo encontrado y teniendo en cuenta los rasgos comunes y distintos de cada programa, podemos deducir que estos programas pueden generar unas emociones a partir de una realidad y una ficción generadas por las aventuras y por el contenido de tales programas.

Partiendo de la pregunta número 1 y número 2 de la encuesta realizada, la influencia de las audiencias televisivas resulta de gran importancia desde la perspectiva de los estudios enfocados en los estudiantes, teniendo en cuenta la encuesta como metodología de investigación, es interesante observar cómo los rasgos de los personajes también influyen de manera importante en las expectativas de los estudiantes frente a su desarrollo personal o plan de vida y como estos referentes se constituyen en factores de gran importancia en la percepción de la realidad teniendo en cuenta los procesos de formación de identidad que se desarrollan en estas edades.

Pregunta 3: ¿Te gustaría ser como tu personaje favorito de la televisión?

Figura 4: Pregunta N.3 Encuesta.



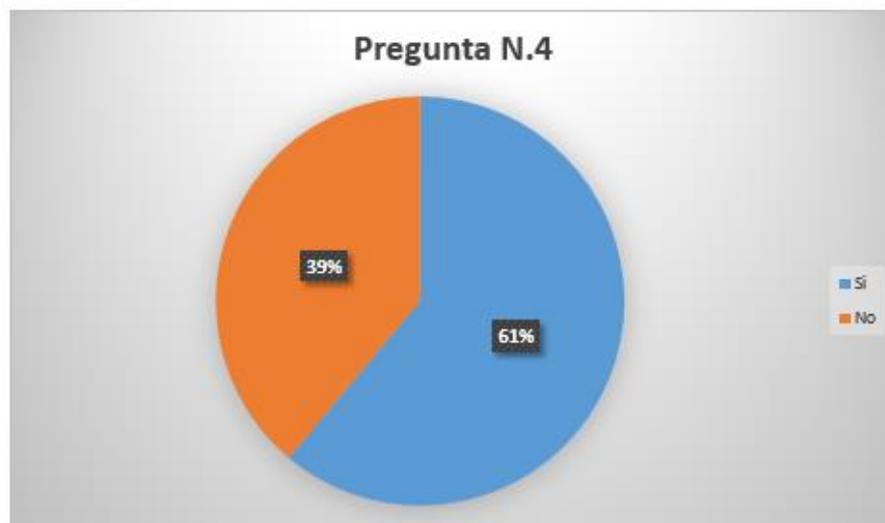
Fuente: Elaboración propia.

El 67% de los estudiantes respondieron sí a esta pregunta, mientras que el no dio como resultado 0% lo que nos afirma que efectivamente la población si se ve muy inmersa en los contenidos televisivos.

Con la respuesta que arrojó esta pregunta nos podemos dar cuenta de la estrecha relación que tiene el estudiante con el personaje visto a través de la pantalla del televisor, en este punto se ve el interés y las preferencias que tienen hacia los personajes generando una interacción hacia la recepción del programa y diferentes contenidos en donde tales programas se vuelven referentes de conductas y rasgos de personalidades de diferentes personajes.

Pregunta 4: ¿Alguna vez has hecho o dicho algo que hayas visto desde la televisión?

*Figura 5: Pregunta N.4 Encuesta.*



*Fuente: Elaboración propia.*

Esta pregunta es de gran importancia para esta investigación pues aquí los niños nos empiezan a indicar si en algún momento han hecho o interpretado algo que representen desde la pantalla, es relevante saber para la investigación, que un 61% de los estudiantes respondieron que sí.

Según lo observado en la respuesta de esta encuesta, la relación entre televisión y audiencia se ha visto modificada ya que como se puede notar esta población ha apropiado en sus comportamientos acciones imitadas de sus programas favoritos en distintos contextos, principalmente en su contexto educativo transmitiendo información modificada a partir de lo visto desde la pantalla.



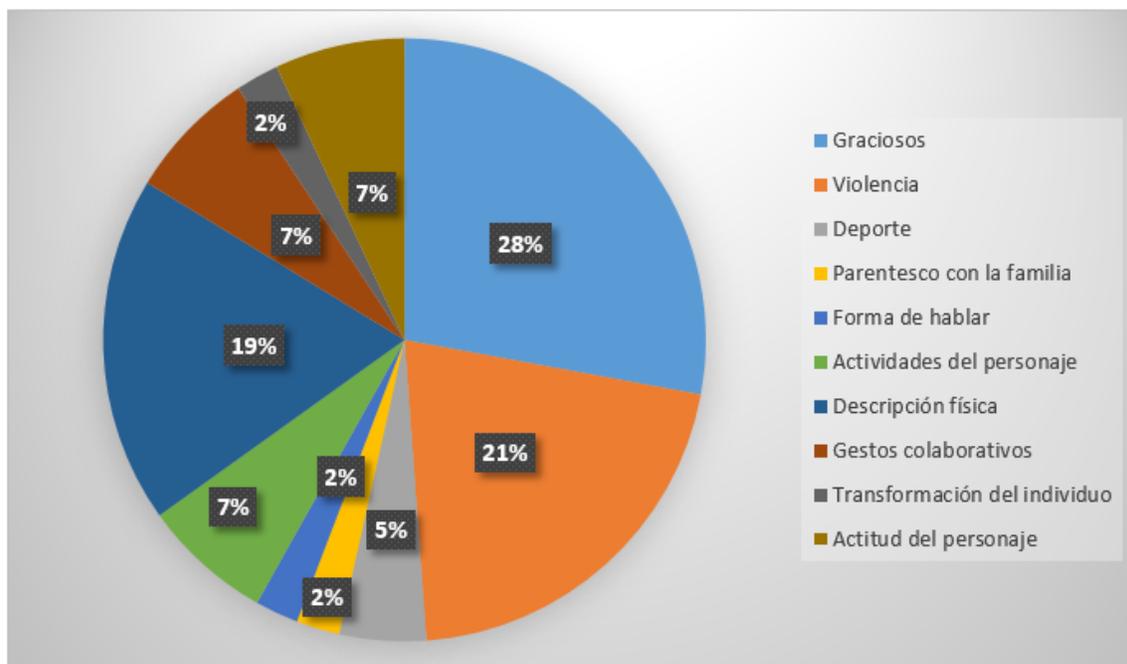
La gran mayoría de personajes descritos por los estudiantes tienen características particulares que llaman su atención, dichas características son de personajes graciosos, aventureros, fantasiosos y algunos de cierta manera presentan comportamientos violentos. Con lo anterior se puede deducir entonces que dicha incidencia puede llegar a ser tan fuerte en la vida de los estudiantes que su preferencia por su personaje favorito es más íntima que la relación que tienen con los últimos programas de televisión vistos por ellos.

En el sexto y último punto de la encuesta se le pidió a cada estudiante que describiera y dibujara su personaje de televisión favorito. Dicha descripción nos permitió encontrar elementos muy significativos e importantes para nuestro problema de investigación, elementos los cuales nos adentran en los gustos televisivos de la población y sobre todo en las características principales que tiene cada programa que ven los alumnos a través de la pantalla del televisor.

Teniendo en cuenta la información encontrada en la encuesta y principalmente en el sexto punto de la misma nos basamos en el texto de la Dra. Olga Lucia Bedoya sobre el protocolo de análisis y síntesis de información cualitativa para abordar todo lo encontrado con base en las encuestas.

Como primer paso se leyó una a una la respuesta que escribió cada estudiante y a partir de esto se hizo una selección de las características de los personajes que ellos describieron. A continuación estadísticamente se encuentra la selección de elementos significativos, que en este caso es cada característica hallada en el sexto punto de la encuesta:

Figura 7: Características de los contenidos televisivos más vistos.



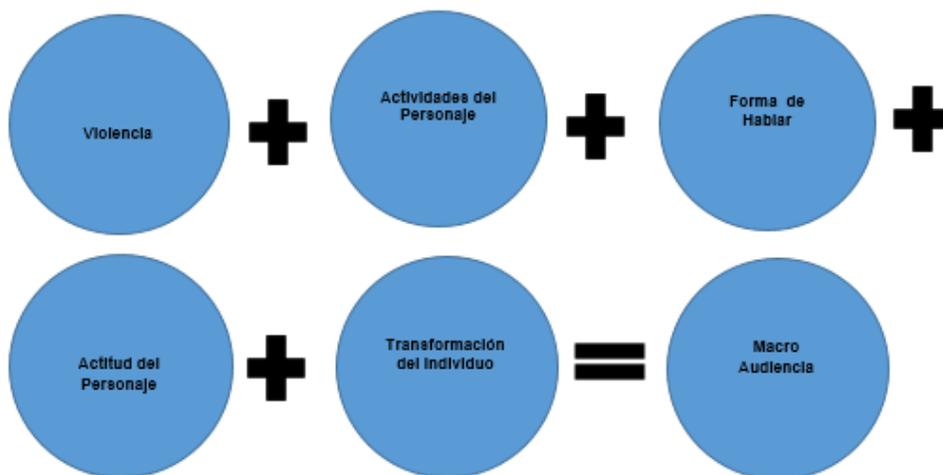
Fuente: Elaboración propia.

Esta última gráfica nos presenta las características de los contenidos televisivos como resultado de los programas más vistos por los estudiantes del grado Quinto del colegio Liceo Panamericano, en este caso las características más notables son: 28% Representado en el gráfico como contenido gracioso por y 21% Representa en el gráfico como contenido violento.

A partir de lo anteriormente encontrado en la selección de los elementos significativos se realizó la nominación de cada característica con el fin de agruparlas a partir de la distinción de un rasgo común. A continuación se encuentran la nominación de los grupos construidos en base a dichas características:

## Nodo 1:

Figura 8: Nodo 1.



Fuente: Elaboración propia.

En esta primera agrupación interfiere, la violencia, las actividades de los personajes, su forma de hablar, actitudes del personaje al igual que la transformación del individuo llevando a cabo una clasificación que da como respuesta macro audiencias, donde la identidad de cada uno de los estudiantes puede ser momentánea, por el simple hecho de encajar en subgrupos que están a la moda.

## Nodo 2:

Figura 9: Nodo 2.

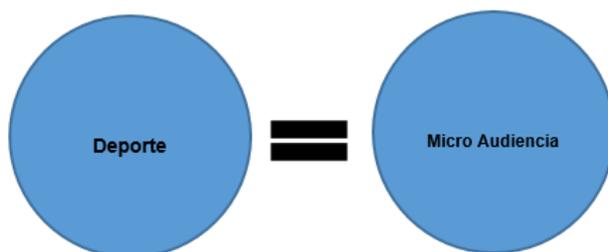


Fuente: Elaboración propia.

Ese nodo nos indica dos puntos claves como los gestos colaborativos y los parentescos con la familia, esto nos conlleva a mirar el significado de la micro audiencia que proviene de la parte individual de cada sujeto, donde hace parte el proceso cultural pertenecientes a grupos creativos y expresivos que comentan lo que han vivido a partir de su experiencia, se habla más de una socialización.

## Nodo 3:

Figura 10: Nodo 3.

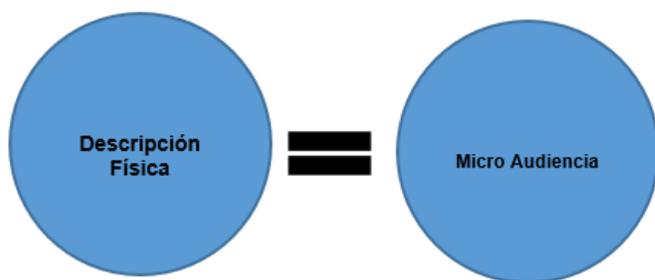


Fuente: Elaboración propia.

El deporte entra a un rasgo particular que se encontró en el dato, queriendo aportar desde la micro audiencia particularidades selectivas, desde una buena jugada hasta un movimiento fallido, es allí donde se crea el medio de socialización.

#### **Nodo 4:**

*Figura 11: Nodo 4.*



*Fuente: Elaboración propia.*

La descripción física de los personajes es una fuente clave para distinguir entre una micro y macro audiencia, pues dependiendo de la posición, juega un papel interactivo de condiciones a partir de las experiencias, sugerencias o aportes. Por otro lado la descripción física puede ser una guía para la estigmatización social.

Después de hacer una observación detallada de lo encontrado en cada una de las encuestas respondidas por los estudiantes, se encontraron características que nos permitieron realizar la construcción de nuevos nodos, los cuales nos ayudan a profundizar mucho más en las respuestas encontradas en la metodología de investigación ejecutada.

A continuación se encuentran los nuevos nodos construidos:

### **Nodo 5:**

*Figura 12: Nodo 5.*

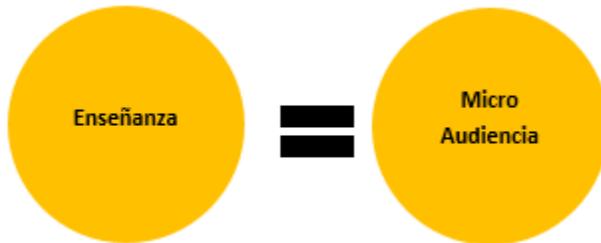


*Fuente: Elaboración propia.*

El término apropiación y la conexión con los personajes se evidenciaron notablemente y en gran cantidad en las respuestas realizadas por los estudiantes, pues allí ellos definieron tales personajes con una conexión bastante particular, en donde las características de los programas vistos a través de la pantalla eran copiados por ellos en todo momento y en donde hasta dichos personajes eran comparados con integrantes de sus familias.

## Nodo 6:

Figura 13: Nodo 6.

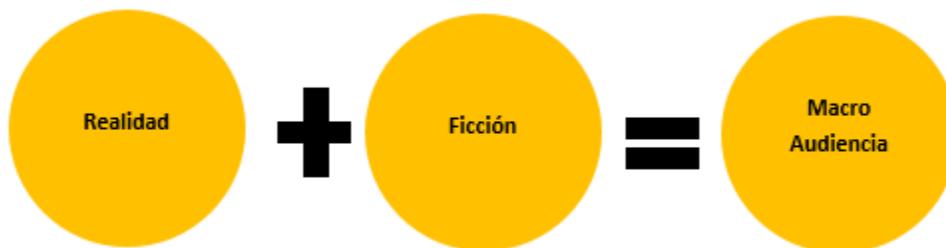


Fuente: Elaboración propia.

Algunos estudiantes resaltaron que su programa favorito de alguna u otra manera dejan una enseñanza para sus vidas, argumentaron que con el consumo del programa podrían tener en cuenta muchos factores positivos en su entorno. Sin embargo dicha característica fue resaltada por muy pocos estudiantes, pues la mayoría hizo la descripción desde otro punto de vista.

## Nodo 7:

Figura 14: Nodo 7.



Fuente: Elaboración propia.

La realidad y la ficción juegan una parte fundamental en nuestra investigación ya que desde allí es de donde parte la problemática por la que hoy en día están pasando estos estudiantes. Principalmente este problema se concentra en que los estudiantes no saben diferenciar entre lo real y lo ficticio, es decir que creen que es posible hacer todo lo que se muestra en los contenidos televisivos y además creen que todo lo que se ve desde allí está correcto, por tal razón intentan imitar todo lo que allí se muestra.

**Nodo 8:**

*Figura 15: Nodo 8.*



*Fuente: Elaboración propia*

Algunos estudiantes manifiestan en sus respuestas el deseo de poder hacer todo lo que su personaje favorito hace y más cuando el contenido del programa contiene aventuras en las que los personajes viajan constantemente a diferentes sitios, su deseo es principalmente poder realizar esas aventuras que su personaje favorito hace.

## **Capítulo IV: Relación teoría dato**

Este trabajo de investigación indujo a una respuesta de acuerdo a lo observado y analizado por parte del objeto de estudio, en teoría, con lo encontrado se planea que el estudiante está permeado por el consumo masivo de entretenimiento a través de la pantalla, Sedeño (2005), había considerado que la televisión es un vínculo que une a la niñez y a la juventud ya que se genera una experiencia compartida en un mundo lleno de diferencias, construyendo retos que moldearán la vida de los jóvenes a través de nuevas experiencias.

La televisión a partir del momento en el que estamos frente a la pantalla nos brinda emociones, imaginarios, placeres, diversión, entretenimiento y en especial el contacto con otras realidades; generando nuevos saberes que nos permiten la construcción de nuevos conocimientos.

Las televidencias se desconstruyen en sus múltiples aspectos involucrados diferencialmente en la interacción con la televisión y sus referentes, distinguiendo las televidencias primarias y secundarias e incorporando en su análisis las macro y micromediaciones que son objeto de fuentes principales (Orozco Gómez, 2001).

De acuerdo con lo obtenido a partir del dato es notoria la construcción que hacen los estudiantes a partir de una realidad ficcionada dada a través de la pantalla, donde llevan estas experiencias a su vida personal y hacen una relación entre la asimilación y comprensión. Esto implica que su articulación no es por lógica sino que pone en juego la asociación, ya que estas son producidas dependiendo de su aprendizaje.

De la televisión el niño aprende información, conceptos, actitudes, conductas, valores, significados, y muchas veces aprende más de lo que se busca que aprenda, de aquello que se le quiere enseñar (Orozco Gómez, 2001).

La situación de la recepción de otros consumos televisivos culturales cambia, ya que se abandona la cotidianidad del hogar para ingresar en otro contexto de recepción. Por lo tanto el televidente en este caso, los estudiantes interactúan desde su memoria cultural y afectiva; construyendo su propio contexto (Fuenzalida, 2019)

Los estudiantes arrojaron en los datos algo que no se esperaba, pues la capacidad que tienen para construir su realidad en una vida ficcionada, donde sus personajes favoritos se convierten en gustos físicos, queriendo imitar sus actitudes ficcionadas, es decir ideas más generales con las cuales se encuentran conectados.

De acuerdo al dato y a lo observado, se confirma la existencia de una realidad ficcionada presentada en la vida diaria de los estudiantes. La profesora Leidy Velásquez, quien hace un acompañamiento diario con este curso, evidencia en gran medida estos deseos de interpretar

gustos e ideas de personajes a partir de un mundo ficcionado en donde los alumnos no diferencian entre realidad y ficción

### **Síntesis - Hallazgos**

Basándonos en conceptos como televisión y educación, palabras claves que se relacionan con nuestra investigación, pudimos abordar tesis, investigaciones, propuestas pedagógicas, libros, artículos y demás contenidos que nos proporcionaron información importante para nuestro proceso. Dicha información abordada desde distintos contextos, nos permitieron fortalecer y consolidar pensamientos y planteamientos frente al proyecto de investigación, ya que nos ubicaron frente a las problemáticas que padecen hoy en día las escuelas y posteriormente frente a los comportamientos y actitudes emitidas por los estudiantes que nos han permitido obtener bases sobre lo investigado.

De alguna u otra manera estos contenidos nos permiten conocer detalladamente las características por las cuales son identificados. Teniendo en cuenta el ámbito educativo; las investigaciones hechas alrededor de este campo nos concientizaron sobre la importancia de tener conocimiento frente a la vida que lleva cada individuo en su ámbito personal y social, contando con que el colegio permite disfrutar momentos que causan diferentes emociones que los llevan a vivir sus vidas en donde prima la relación con todo tipo de personas.

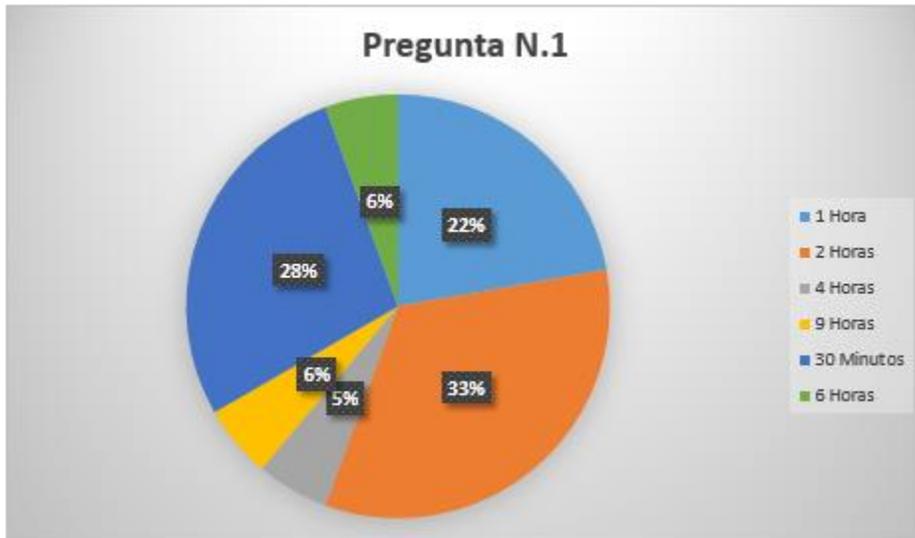
Todo lo encontrado y abordado con relación a la televisión nos aportaron conceptos importantes para adentrarnos más en la investigación como, la vulnerabilidad de la población frente a la pantalla del televisor, los mensajes mediáticos que se apropian y principalmente el concepto de audiencia y sus características. Posterior a eso pudimos guiarnos desde los distintos criterios que tiene la audiencia, como lo son la edad, género, estrato socioeconómico y principalmente los gustos televisivos de la población y fue así como partiendo de esto logramos definir la institución educativa, población y el grado para llevar a cabo la investigación.

A partir de la metodología de encuesta usada en nuestra investigación logramos obtener información y datos muy importantes los cuales nos dan un soporte y nos aportan significativamente en el proceso investigativo. Dicha encuesta fue ejecutada con el objetivo de obtener información del consumo televisivo y de la incidencia del mismo que tienen los estudiantes del grado quinto del colegio Liceo Panamericano de Pereira.

La encuesta estuvo compuesta por tres preguntas abiertas y dos preguntas cerradas, tales preguntas estuvieron enfocadas directamente, en saber qué tanto tiempo pasaban los estudiantes frente a la pantalla del televisor y qué tanto incidía en ellos lo que veían a través de esta pantalla, como sus comportamientos, actitudes, personificación, imitación, entre otras características encontradas.

Teniendo en cuenta las respuestas a las preguntas pudimos observar que el 33% de los estudiantes consumen productos televisivos 2 horas al día como se muestra en la siguiente figura.

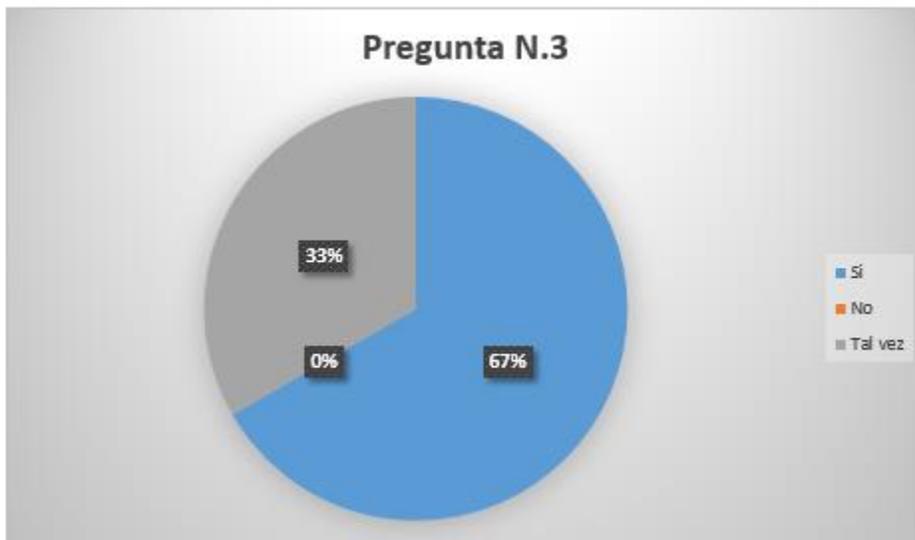
Figura 16: Pregunta N.1



Fuente: Elaboración propia.

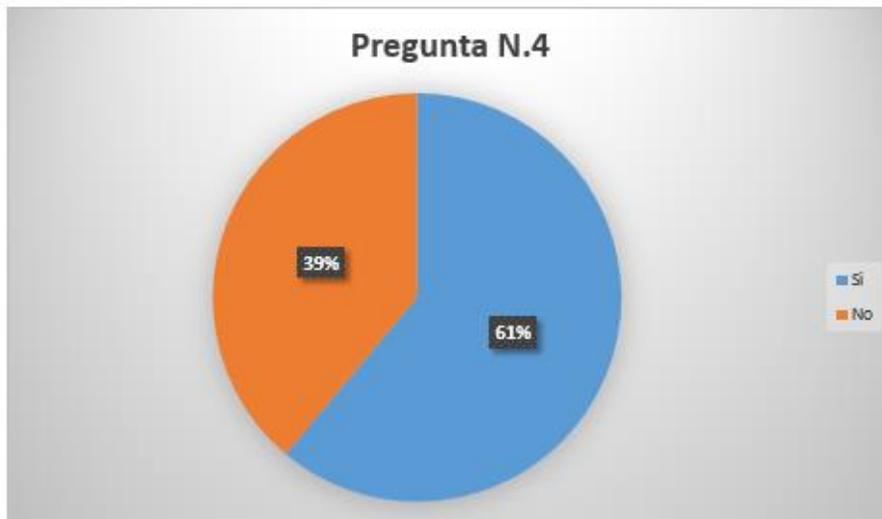
También se pudo evidenciar la fuerte conexión que tienen los estudiantes con los programas que consumen, conexión que no va únicamente por el gusto al programa sino que también va ligada con la imitación y por querer ser como tal personaje. En la pregunta n.3 y n. 4 donde hicimos un acercamiento con esa perspectiva, pudimos darnos cuenta de la fuerte incidencia que ha hecho la televisión en ellos. A continuación se observan las respuestas de estas preguntas, en donde un 67% de estudiantes respondieron sí, a la pregunta por si querían ser como su personaje favorito y un 61% de los estudiantes respondió sí, al igual que cuando se les indagó, si alguna vez habían hecho o dicho algo que hubieran visto desde la televisión.

Figura 17: Pregunta N.3 Encuesta.



Fuente: Elaboración propia.

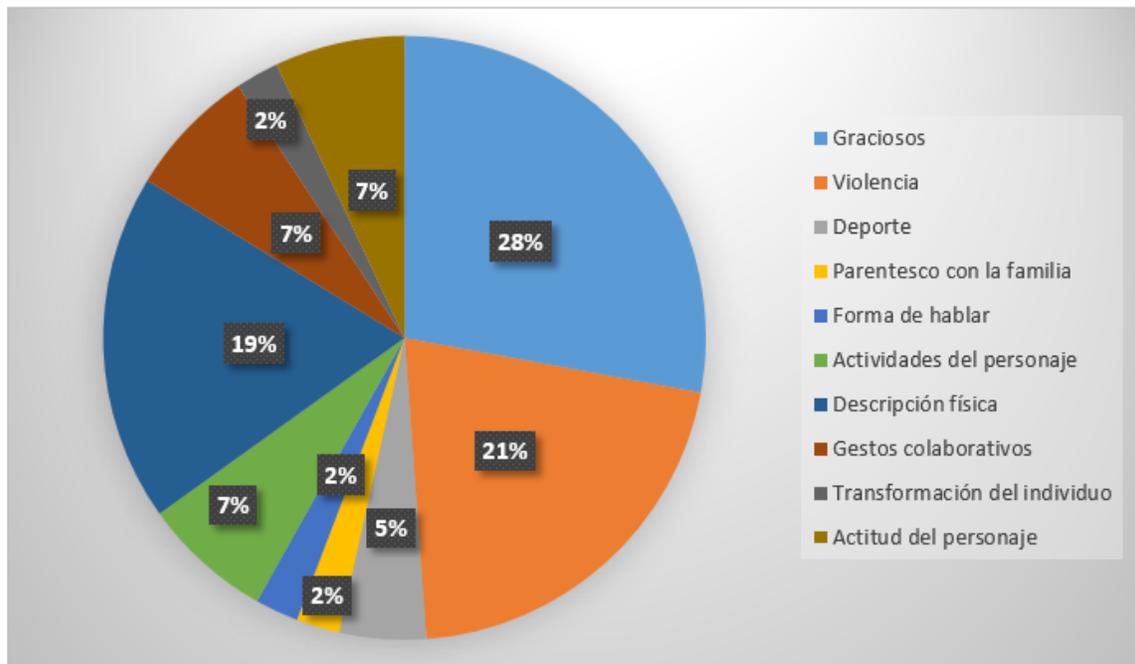
Figura 18: Pregunta N.4 Encuesta.



Fuente: Elaboración propia.

Seguidamente se hizo una recolección de datos sobre los programas de televisión más consumidos por esta población con el fin de encontrar características que identificaran cada uno de los personajes. Allí se recalcaron fuertemente dos características, en donde los contenidos graciosos se recalcan con un 28% y los contenidos violentos con un 21% como se muestra en la figura que está a continuación:

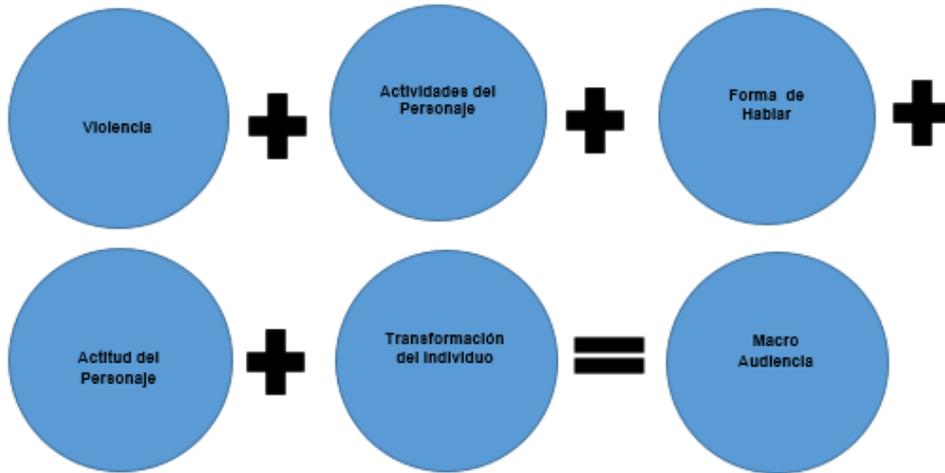
Figura 19: Características de los contenidos televisivos más vistos.



Fuente: Elaboración propia.

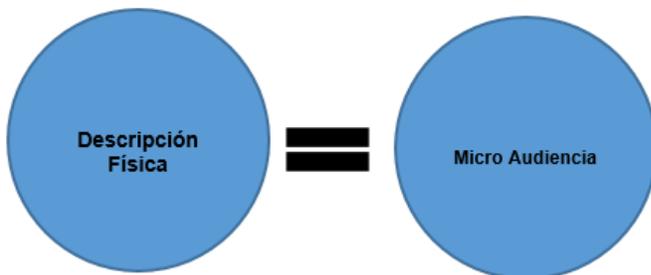
Teniendo en cuenta el objeto de estudio, se logra encontrar información clave y exacta entre una y una de las características con el propósito de crear nodos y clasificar todo lo encontrado entre macro audiencias y micro audiencias, dicha clasificación se hizo a partir de las relaciones que tienen estas características como se muestra a continuación

Figura 20: Nodo 1.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 21: Nodo 4.



Fuente: Elaboración propia.

A partir de lo encontrado en la primera observación se logran definir algunas características relevantes en la selección de los elementos, dando indicios inclinados a la violencia, donde interfiere de alguna manera diferentes gustos por los personajes de acuerdo a su manera de vestir, actuar e interactuar con el otro, los estudiantes adoptan estas actitudes para encajar de alguna manera a diferentes grupos sociales, ya que cada programa tiene su característica principal y es allí donde empiezan a crear una relación con su vida y la que quieren imitar.

En una segunda observación, el método de investigación nos brindó información más detallada, de acuerdo a las descripciones dadas por los estudiantes en la encuesta presentada, se logran encontrar nuevas características importantes de dichos personajes, ya que el estudiante muestra gran conexión con la vida del personaje, pues asocia estas actitudes frente a su propia vida, y las lleva a instancias familiares, actuando de una manera particular, relacionada con su personaje favorito partiendo de sus experiencias vividas frente a la pantalla.

En esta parte se logra evidenciar la asociación que hace el estudiante con la pantalla, donde a partir de su experiencia frente a ella, logra construir sus acciones, gustos y actitudes, haciendo referencia a una realidad ficcionada, creando sus propios mundos a partir de lo visto o dirigido por sus personajes favoritos.

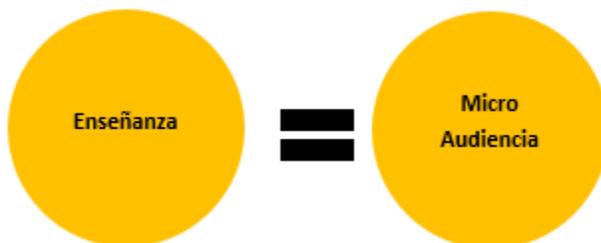
Estos programas y consecuentemente los personajes son caracterizados por muchos roles y actitudes que notablemente los estudiantes quieren apropiarse sin tener en cuenta que, lo que están viendo a través de la pantalla puede llevarlos a vivir en un mundo totalmente ficcionado apartado de la realidad. A continuación se muestran algunos de los nodos que fueron creados a partir de la segunda observación.

*Figura 22: Nodo 5.*



*Fuente: Elaboración propia.*

*Figura 23: Nodo 6.*



*Fuente: Elaboración propia*

### **Entrevista - Docente grado 5.**

En el trabajo de campo realizado en el Colegio Liceo Panamericano se evidenció en las encuestas, algunas reacciones tanto positivas como negativas por parte de los estudiantes, ellos relacionan su vida familiar y educativa con dichos programas, independientemente de gustos físicos o actitudes particulares que estos representan. Teniendo en cuenta las observaciones dadas, se opta por compartir lo hallado a la profesora Leidy Milena Velásquez Guzmán, directora de grupo del grado quinto asignado para nuestra investigación.

La profesora testifica que en el transcurso de este periodo los estudiantes presentaron comportamientos y actividades diferentes frente a un videojuego llamado FREE FIRE, el cual es un juego que consiste en una pelea a muerte entre 50 jugadores, de diferentes países del mundo, donde son lanzados por un paracaídas a una isla en busca de armas, suministros y equipo para aumentar el tiempo de vida en batalla y en especial para matar a otros jugadores, al final solo puede haber un ganador.

Los estudiantes a partir de este juego, según lo observado por la profesora, muestran que traen al contexto escolar, sus experiencias interactivas con el juego y trasladan este contexto a su vida personal y conductual. Las primeras reacciones más relevantes fueron:

- Compartir vivencias entre los estudiantes, es decir, hasta qué punto del juego llegaron a cumplir su misión.
- En el momento de realizar alguna actividad relacionada con temas libres como cuentos, libretos, obras de teatro, programas, dibujos o juegos libres se evidencia el consumo masivo de este, pero de una manera negativa, violenta y en algunos casos agresiva.

Para la profesora es desconcertante observar cómo en sus clases se distraen con este juego, sin algún cuidado o guía desde sus hogares, sin saber hasta qué punto de agresividad o de actitud violenta verbal o física, puedan presentar los estudiantes y qué tanto esto los pueda llegar afectar en su cotidianidad.

Este aporte es de gran utilidad para esta investigación, pues la interacción con cualquier tipo de pantalla juega un papel fundamental en la audiencia, pues conlleva a un tipo de micro y macro mediaciones sin que el estudiante diferencie su posición frente al contexto en el que se desarrolla.

## **Conclusión**

En el presente trabajo de investigación, a partir de las teorías abordadas y seguidamente de la encuesta como metodología de investigación realizada de acuerdo a la recepción televisiva y a los programas que observan los estudiantes de grado quinto del Colegio Liceo Panamericano de Pereira, se pudieron identificar los contenidos a los que esta población se encuentra expuesta y la selección de elementos que ellos hacen de los mismos; tras conocer los tipos de contenidos, las respectivas características, identificar los elementos seleccionados y hacer una clasificación de dichas características, se logró evidenciar la estrecha relación que los estudiantes tienen con sus programas de televisión favoritos, de los cuales manifiestan querer imitar y realizar todo lo que evidencian a través de la pantalla del televisor sin lograr distinguir entre la ficción y la realidad.

La población estudiada se encuentra expuesta ante distintos contenidos televisivos en donde se logró identificar con alto consumo Los Simpsons, Coop y Cami y Capitán Tsubasa. Estos contenidos anteriormente mencionados notablemente fueron seleccionados por los estudiantes por sus elementos característicos con los que cada programa se define, elementos como la violencia y el humor fueron los más encontrados en dichos contenidos.

Esta investigación demostró que la población estudiada, no logra hacer una distinción entre la ficción y la realidad, puesto que a partir de lo encontrado a la luz de la lectura de las encuestas, los estudiantes reflejan querer ser como sus personajes favoritos, no sólo desde sus actitudes y comportamientos, sino también desde su forma de hablar y de vestir.

Como conclusión final, con la ejecución de la encuesta como metodología de investigación se relacionaron los contenidos que consumen, las características de los programas y la selección de los estudiantes frente a ese contenido para lograr así comprender el contexto personal de la población investigada.

## Bibliografía

- Amat, P. (2018). *Crítica Coop y Cami*. Barcelona, España: Contraste: la guía del espectador crítico.
- Arango C, Morales J. (2012). *Jóvenes escolares. Entre el consumo, la mutación y la reproducción social*. Pereira, Colombia: Repositorio de la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.
- Cardenal, G. (2017). La violencia en la televisión. Managua, Nicaragua: *La Prensa*.
- Coll, C. (1996). Constructivismo y educación escolar: ni hablamos siempre de lo mismo ni lo hacemos siempre desde la misma perspectiva epistemológica. Barcelona, España: Anuario de Psicología.
- DANE. (2019). *¿Sabías qué...?*. Bogotá, Colombia: DANE, información para todos.
- DANE. (2019). *Indicadores básicos de tenencia y uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en hogares y personas de 5 y más años de edad*. Bogotá, Colombia: DANE.
- ECURED. (2018). *Capitán Tsubasa*. La Habana, Cuba: Ecured.
- Fuenzalida, V. (2019). *Educación para la Comunicación televisiva*. Santiago de Chile, Chile: Researchgate.
- MINCULTURA. (2019). *Aproximación a los hábitos de consumo y contenidos mediáticos Niños y Niñas en la ciudad de Cali-Colombia*. Cali, Colombia: MINCULTURA:
- Montoya J, Guarín J, García J. (2011). Narco contenidos: *Recepción y mediación imagen de barrio*. Pereira, Colombia: Repositorio de la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

- Orozco, G. (1997). *Medios, audiencias y mediaciones*. Huelva, España: Comunicar.
- Orozco Gómez, G. (2001). *Audiencias, televisión y educación: una deconstrucción pedagógica de la televidencia y sus mediaciones*. Madrid, España: Revista Iberoamericana de educación.
- Orozco Gómez, G. (2018). *La múltiple audienciación de las sociedades contemporáneas: desafíos para su investigación*. Bogotá, Colombia: Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones".
- Revilla J, Fernández C, Domínguez R. (2011). Un análisis de los discursos de los espectadores: *La mirada moral sobre la violencia de la televisión*. Madrid, España: Revista Internacional de Sociología (RIS).
- Reyes V, Rendón C, Grisales M. (2011). *Tolerar para convivir*. Pereira, Colombia: Repositorio de la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.
- Rigo Lemini, M. A., Barriga Arceo, F. D., & Hernández Rojas, G. (2005). *La psicología de la educación como disciplina y profesión. Entrevista con César Coll*. Madrid, España: Revista Electrónica de Investigación Educativa, Educared.
- Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Sandoval, M. (2006) *Los efectos de la televisión sobre el comportamiento de las audiencias jóvenes desde la perspectiva de la convergencia y de las prácticas culturales*. Bogotá, Colombia: Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia.
- Sedeño Valdellós, A. M. (2005). *Emoción y hábitos de los niños frente a la televisión*. Huelva, España: Dialnet.
- Trejos C, Quintero M. (2013). Sentidos sociales de la violencia: *Una mirada comprensiva desde el contexto escolar*. Pereira, Colombia: Repositorio de la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

Vigotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Grupo editorial Grijalbo.

Vila, I. (2018). *Lev S. Vigotsky: la psicología cultural y la construcción de la persona desde la educación*. Girona, España: ResearchGate.

Viscardi, N. (2015). *Violencia en las aulas: práctica educativa, conflicto escolar y exclusión social*. Montevideo, Uruguay: Convivencia Educativa.