

**PROCESOS DE RECEPCIÓN TELEVISIVA:
EL CASO DE PHINEAS Y FERB DEL CANAL DISNEY XD EN NIÑOS DE 10 A
12 AÑOS DEL LICEO BILINGÜE EL POBLADO.**

LAURA DANIELA CORREDOR SÁNCHEZ

CATALINA VÁSQUEZ CORTÉS

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS

PEREIRA

2014

**PROCESOS DE RECEPCIÓN TELEVISIVA:
EL CASO DE PHINEAS Y FERB DEL CANAL DISNEY XD EN NIÑOS DE 10 A
12 AÑOS DEL LICEO BILINGÜE EL POBLADO.**

LAURA DANIELA CORREDOR SÁNCHEZ

CATALINA VÁSQUEZ CORTÉS

**Trabajo de tesis para optar al título de Licenciatura en Comunicación e
Informática Educativas**

Director

Gonzaga Castro Arboleda

Director Escuela de Español y Comunicación y audiovisual

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS

PEREIRA

2014

Nota de aceptación

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por darme el tiempo, la rigurosidad y disciplina para llevar a feliz término este proyecto y quien guía cada paso de mi vida.

A mi familia por su apoyo incondicional durante mi proceso formativo, por su comprensión y amor. En especial a mis padres María Teresa Sánchez y Danilo Corredor, quienes me han enseñado la importancia de la formación académica, y quienes me acompañaron fielmente en este trasegar.

A la familia Ruiz Barragán por sus cuidados y apoyo espiritual.

Con mucho amor, a mi hermana Andrea quien estuvo pendiente del proceso, por su apoyo y animo en las etapas más trascendentales.

A mi compañera y amiga Catalina por su compromiso y dedicación en todo este tiempo.

Laura Daniela Corredor S

Quiero Agradecer primeramente a Dios quien hace cinco años me dio esta gran oportunidad de aprender y alcanzar mis sueños. Quiero agradecer también a mi madre y abuelos quienes desde el inicio de este proceso me han acompañado y apoyado incondicionalmente.

Quisiera agradecer también a mi esposo quien por su amor, comprensión, paciencia, dedicación y apoyo es que hoy puedo alcanzar esta meta, a mi compañera Laura corredor por su dedicación, compromiso y entrega ya que sin ella hubiera sido imposible culminar este proceso de investigación.

Quiero agradecer también a mis profesores quienes me formaron y dieron todo lo mejor de sí para que pudiera avanzar en este proceso de aprendizaje.

Catalina Vásquez Cortés

A la profesora Victoria Eugenia Valencia por su dedicación y apoyo durante el desarrollo del trabajo, por impulsarnos en la vida académica e imprimirnos la pasión en este largo procesos de aprendizaje.

A nuestro asesor y director Gonzaga Castro por su presencia incondicional, sus apreciados y relevantes aportes, comentarios y sugerencias durante el desarrollo de esta investigación, por su constante y paciente seguimiento y asistencia compartiendo su tiempo de manera generosa durante el desarrollo del presente trabajo.

Laura y Catalina

TABLA DE CONTENIDO

CAPITULO I GENERALIDADES.....	12
1.1 Formulación del problema.....	12
1.2 Justificación.....	14
1.3 Objetivos.....	16
1.3.1Objetivos Generales.....	16
1.3.2 Objetivos Específicos.....	16
1.4 Estado del arte.....	17
1.4.1 Recepción y mediaciones. Casos de investigación en América Latina (2002). Guillermo Orozco.....	22
1.4.2 Televidencia. Perspectivas para el análisis de los procesos de recepción televisiva (1994). Orozco Guillermo.....	21
1.4.3 CENECA. (Centro de experimentación e investigación en cultura y comunicación)	23
1.4.4 Televisión abierta y audiencia en América Latina (2002). Valerio Fuenzalida.....	24
1.4.5 Cambios en la relación de los niños con la televisión. Publicado en la revista Comunicar N° 30, vol. XV, marzo 2008. Valerio Fuenzalida.....	24
1.4.6 Recepción de la televisión desde la familia y la escuela. Guillermo Orozco.....	24
1.4.7 Expectativas educativas de las audiencias televisivas (2005). Valerio Fuenzalida.....	25

1.4.8 Los niños y la televisión. Revista Latinoamericana de comunicación CHASQUI. (2006). Valerio Fuenzalida.....	26
1.4.9 Los niños frente a las pantallas: Ignacio Blanco y Max Römer. (2010).....	26
1.4. 10 El consumo televisivo del niño. Universidad de Barcelona. Nuria García.....	27
1.4.11 Los padres y madres, principal referente de lo que los niños ven en la pantalla. Carmen Marta Lazo. Madrid (España).....	28
1.4.12 Niños, televisión y violencia: una propuesta de educación para la recepción.....	29
1.4.13 Observar TV»: Un observatorio infantil de televisión para la interlocución de los niños. Jair Vega y Andrea Lafaurie.....	30
1.5 Relación y similitudes encontradas en los resultados de búsqueda.....	33

CAPITULO II DESARROLLOS TEÓRICOS.....35

2.1 Las agendas y las audiencias: un mirada desde el observatorio nacional de televisión (ONTEL).....	35
2.2 Valerio Fuenzalida.....	37
2.2.1 Los dibujos animados.....	43
2.2.1.1 Los esquemas estructurales o esquemas lúdico-dramáticos.....	43
2.3 Guillermo Orozco.....	47
2.4 Daniel Prieto Castillo.....	50
2.4.1 Claves para la interpretación de los dibujos animados.....	50

CAPITULO III ESTRATEGIA METODOLÓGICA.....53

3.1 Tipo de investigación.....	53
--------------------------------	----

3.2 Categorías.....	53
3.3 Fases de la investigación.....	57
3.4 selección de la muestra.....	59
3.5 recolección de la información.....	59
3.5.1 Observación participante.....	59
3.5.2 Técnica proyectiva.....	60
3.5.2.1 Plantilla para técnica proyectiva.....	61
3.5.3 Grupo de discusión.....	62
3.6 Perfil personajes de los personajes.....	62
3.7 Sistematización de la información.....	71
3.7.1 Observación participante.....	73
3.7.2 Técnica proyectiva.....	77
3.7.2.1 Jerga.....	78
3.7.2.2 Canciones.....	79
3.7.2.3 Prototipos y arquetipos	80
3.7.2.4 Esquemas lúdico- dramáticos Esquemas lúdico - dramáticos.....	87
3.8 Identificaciones con el seriado animado.....	90
3.9 <i>Grupos de discusión</i>	94
3.9.1 Percepciones Colectivas a partir de los grupos de discusión.....	94
3.10 Resultados y análisis de la información.....	96
3.10.1 Objetivos específicos.....	96

3.10.1.1 Objetivo número uno.....	96
3.10.1.2 Objetivo número dos.....	101
3.10.1.3 Objetivo número tres.....	102
CAPITULO IV CONCLUSIONES.....	116
BIBLIOGRAFÍA.....	120
ANEXOS.....	122

INTRODUCCIÓN

La televisión siendo uno de los medios masivos de comunicación con mayor recepción y accesibilidad, se convierte en una fuente de información, entretenimiento y diversión. Debido a su gran influencia resulta ser como una “ventana” generadora de gustos, estereotipos y modelos de formas de ser y actuar, de manera que re significa en gran medida los valores, tanto sociales como individuales de la sociedad.

Los estudios de CENECA (centro de investigación y experimentación en cultura y comunicación) afirman de acuerdo a sus investigaciones, que la población infantil sin tener criterios de selección apropiados para elegir programación de acuerdo a su edad, es la que más recibe televisión, generalmente sin acompañamiento por parte de sus padres o de adultos responsables. A su vez, las investigaciones demuestran que los niños prefieren recibir programas televisivos que, para los adultos y maestros son considerados inapropiados por contener altos índices de violencia y promover anti valores; allí se encuentran los dibujos animados, los cuales coincidentalmente son el género más recibido por ellos. (CNTV, 1998; Fuenzalida 1999).

En cuanto a la pertinencia de los dibujos animados recibidos por los infantes se generan ciertos interrogantes como: ¿qué es lo que realmente los niños apropian de los contenidos televisivos que reciben? o ¿cuál es el proceso de recepción que los niños hacen de un programa televisivo determinado? Si se lograra dar cuenta de estos cuestionamientos se podría entender la influencia real que los dibujos animados podrían tener sobre los niños, evidenciando que aspectos del programa televisivo son los que realmente apropia los pequeños en la medida que es expuesto a dichos contenidos.

Teniendo en cuenta los cuestionamientos anteriores, los cuales han sido resultados de las investigaciones sobre recepción, surge la necesidad de identificar los procesos de recepción que los niños hacen de los contenidos que les proporcionan los canales especializados. Para este caso, el interés se centra en el programa televisivo Phineas y Ferb transmitido por el canal Disney XD.

En cuanto a la población objeto de estudio para dicha investigación, se encuentran los niños de los grados 5 y 6 de la Institución Educativa Liceo Bilingüe El Poblado, el cual pertenece a un estrato socioeconómico medio alto y está ubicado en el barrio El Poblado II etapa de la ciudad de Pereira. La escogencia de un colegio de estrato socioeconómico medio alto, se hace teniendo en cuenta que para efectos de la realización de este estudio son necesarios unos elementos mínimos como el hecho de que los niños tengan televisión por cable, para no limitar el estudio solo a la recepción de canales nacionales.

Para el desarrollo de lo expuesto este trabajo está estructurado en las siguientes partes: un primer componente que recoge las generalidades del trabajo y expone el formulación del problema acompañado de la justificación y los correspondientes objetivos a lograr en su desarrollo y ejecución. Posteriormente se presenta el componente de los desarrollos teóricos, los cuales conforman el argumento teórico que soportará el desarrollo del trabajo hasta la comprobación de los objetivos propuestos, seguidamente el lector se encontrará con la estrategia metodológica la cual trazó el camino para alcanzar los objetivos y, por último se encontrará las conclusiones las cuales recogen los resultados de la investigación.

CAPITULO 1: GENERALIDADES

1.1 Formulación del problema

A mediados de los años 80 se expanden las investigaciones en torno a la recepción televisiva y su estrecha relación con los receptores, los cuales a través del tiempo toman el nombre de audiencias, luego de descubrirse que los receptores son sujetos activos frente aquello que ven; por ello las investigaciones comienzan a proponer que existen muchos tipos de audiencias, las cuales tienen intereses particulares con relación a aquello que ven, es decir, que cada una de éstas tiene gustos y tendencias específicas. Bajo este nuevo paradigma, al conocer la conformación de las audiencias, se sitúan debates desde los cuales se encuentra que las audiencias se clasifican por sexo, edad, intereses, estrato socio económico, entre otros. Desde dichas posturas se encuentra que las audiencias infantiles no eran asumidas por la programación televisiva tradicional como verdaderos interlocutores, y que tampoco lo eran por la programación alternativa, cultural y educativa.

A diferencia de los debates de aquella época, hoy en día la programación ofrecida por los canales públicos brinda propuestas televisivas para los infantes introduciendo seriados animados en sus parrillas de programación, sin embargo, en términos de producción, éstas han sido hechas bajo las concepciones de los adultos, pensando los programas desde sus propias posturas y dejando de lado los verdaderos gustos e intereses que tiene la audiencia infantil; así lo reveló en el 2010 el congreso Nacional para productores de Televisión infantil en el periódico nacional “El tiempo” en donde especificaron que alguna de las fallas en la producción infantil es mirar a los niños como adultos y no a partir de su universo.

Contrariamente a la oferta de la televisión pública, en los canales especializados los niños se reconocen como los destinatarios de estos, ya que transmiten las 24

horas y están diseñados solo para ellos (Fuenzalida, Comunicar 2008), un ejemplo de esto son los canales como: Cartoon Network, Nickelodeon, Discovery Kids, Jetix, Disney Channel, los cuales han ocupado consistentemente y por años los primeros lugares en el total general de la sintonía al cable según Ibope Media.

De otro lado, el fuerte gusto de las audiencias infantiles por la recepción de dibujos animados ha generado diversos debates en cuanto a la pertinencia de estos para los menores; por un lado hay quienes consideran que son inapropiados por contener altos índices de violencia y promover anti valores y por otro lado, algunos teóricos de la comunicación como Valerio Fuenzalida afirman que el mensaje televisivo podría brindarle a la audiencia infantil actitudes y destrezas para enfrentar la vida , los cuales él denomina esquemas lúdico - dramáticos.

Teniendo en cuenta lo anterior y reconociendo las dinámicas que se han presentado a través de la historia en las investigaciones de recepción televisiva en niños, es importante resaltar que el público infantil es diverso, activo y tiene intereses particulares que varían según su estrato socio económico y su cultura, entre otros factores. Es por ello que el presente trabajo evidencia los procesos de recepción que tienen los niños en relación con uno de sus seriados favoritos, dicha investigación se ha aplicado en niños de 10 a 12 años ya que luego de considerar las dificultades para la recolección de la información en niños más pequeños, la edad propicia y en términos de recolección y aplicación se hace más factible en dicho rango de edad, el cual está comprendido por estudiantes entre quinto y sexto grado quienes transitan de la niñez a la adolescencia pero, quienes convergen para este caso en la recepción de Phineas y Ferb un programa acorde a su edad.¹

¹ DISNEY, ABC TELEVISION GROUP. Programación niños Disney XD {en línea}. http://www.disneyabctv.com/division/index_xd.shtml > {citado 11 septiembre del 2013}.

1.2 Justificación:

Desde que la televisión tomó un lugar significativo en los hogares se ha investigado permanentemente su influencia en los niños. Dichos estudios se han realizado desde distintos enfoques, analizando los efectos cognitivos, afectivos y en el comportamiento. Algunas de esas investigaciones describen que los infantes imitan en sus relaciones con los otros niños las pautas de interacción y las formas de expresión que vieron en la televisión. Los pequeños se habrían comportado tanto más agresiva y dominantemente, cuanto más se hubiesen expuesto a mensajes violentos. En otras experiencias se concluye que no existe una relación de causa-efecto entre la violencia simbólica de los relatos televisivos y las actitudes asociales de los niños.²

Manuel Martin Serrano menciona que los niños familiarizados con la pequeña pantalla son más creativos y menos estereotipados en sus manifestaciones fabuladoras. En contraste a ello otras investigaciones aseguran que el niño interioriza de un modo más crédulo los valores dominantes en la televisión por el simple hecho de que los asimilan con menos resistencia cuando se presentan en relatos audiovisuales. Según la revista de Tecnología y Comunicación Educativas del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, esos valores son proclives a legitimar la violencia institucional y la sumisión acrítica a la autoridad. Considerando así, que los niños culturizados en las imágenes serían menos autónomos que aquellos otros que aprenden sus códigos morales en los libros de cuentos.

² Manuel Martin serrano. La participación de los medios audiovisuales en la construcción de la visión del mundo de los niños. Revista electrónica de tecnología y comunicación educativas del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa. Año 2000.

De acuerdo con lo anterior, las diferentes investigaciones que se han realizado en el ámbito comunicativo con relación al público infantil, han arrojado posturas y argumentos claves en cuanto a la influencia de la televisión, sin embargo, los estudios no han sido concluyentes y proclamadores de una sola verdad; claro está, ello también se debe a que los tiempos son cambiantes, la manera en que los niños se relacionan con el mundo, y las propuestas televisivas no son las mismas de hace 10 años. Es por ello que se pretende investigar los procesos de recepción que los niños hacen de un programa televisivo, comprendiendo que no simplemente ven el contenido de manera pasiva, sino que lo transforman y lo re significan con relación a su cultura, contexto y al interactuar con otros niños.

Ahora bien, las investigaciones sobre recepción televisiva en niños generalmente se han dedicado a conocer los procesos de recepción en estratos socioeconómicos bajos, en donde se ha encontrado que éstos tienen fuertes tendencias de consumo horario de TV, considerando la televisión como un complemento a su educación. Por otro lado, los estudios en infantes pertenecientes a estrato socioeconómico alto, han arrojado que los padres y maestros ven la TV como un objeto de entretenimiento y, por ello la relación de los niños con éste medio tiene una gran diferencia con aquellos pertenecientes a estratos bajos.

En nuestro contexto regional existen muy pocos estudios sobre recepción en niños, por eso consideramos que nuestra carrera (Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas), la cual tiene un gran énfasis educativo en medios de comunicación y analiza el impacto que estos tienen en la sociedad, permite comprender las dinámicas que brindan los medios masivos de comunicación, y por ende los contenidos televisivos y su relación con las audiencias. Es por esto que realizar estudios de recepción y específicamente en la ciudad de Pereira, permitiría tener un panorama mucho más cercano y contextual sobre lo que los niños de nuestra ciudad están recepcionando y apropiando en cuanto a contenido televisivo.

1.3 Objetivos

¿Cuáles son los procesos de recepción que los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe El Poblado hacen del contenido del programa televisivo Phineas y Ferb del canal Disney XD?

1.3.1 Objetivo general

Describir los procesos de recepción que los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe El Poblado hacen del contenido del programa televisivo Phineas y Ferb del canal Disney XD.

1.3.2 Objetivos específicos:

Identificar los procesos de recepción que los niños de 10 a 12 años del liceo bilingüe El Poblado, hacen del contenido televisivo de Phineas y Ferb del canal Disney XD.

Identificar los procesos de apropiación del contenido televisivo Phineas y Ferb del canal Disney XD por parte de los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe El Poblado.

Comparar los resultados de los procesos de recepción de los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe, arrojados en la investigación, con lo planteado en la teoría de la recepción activa.

1.4 Estado del arte

A continuación se presentan las categorías de búsqueda y las bases de datos utilizadas, las cuales permitieron hallar información imprescindible para el proceso investigativo.

En primer lugar se ha de mencionar que las categorías de búsqueda permiten hallar información pertinente y oportuna para el proceso investigativo. Con relación a la presente investigación se encuentran: *Recepción, recepción televisiva, recepción activa, Recepción televisiva infantil, recepción - televisión-niños.*

Entre los buscadores empleados para obtener resultados se utilizó la Búsqueda especializada de Google *académico*. De dichos resultados sólo se tomaron ocho investigaciones que abarcan libros, artículos y revistas sobre los últimos hallazgos en torno a la recepción en niños los cuales son: *Recepción y mediaciones. Guillermo Orozco, Televidencia. Guillermo Orozco, CENECA (Centro de experimentación e investigación en cultura y comunicación), Recepción de la televisión desde la familia y la escuela. Guillermo Orozco, Cambios en la relación de los niños con la televisión. Valerio Fuenzalida, Televisión abierta y audiencia en América Latina (2000). Valerio Fuenzalida, Los niños y la televisión. Valerio Fuenzalida, Expectativas educativas de las audiencias televisivas (2005).*

Las bases de datos como Dialnet, Proquest y Digitalia permitieron hallar contenidos pertinentes para este estudio, de los cuales se seleccionaron cinco. A continuación se mencionan: *Los niños frente a las pantallas, «Observar TV»: Un observatorio infantil de televisión para la interlocución de los niños, El consumo televisivo del niño, Los padres y madres, principal referente de lo que los niños ven en la pantalla, Niños, televisión y violencia: una propuesta de educación para la recepción.*

Los resultados arrojados por cada una de las bases de datos utilizadas se especifican a continuación.

<i>Google académico – Búsqueda especializada de Google.</i> (Categorías de búsqueda)	
Recepción:	48.500.000 resultados.
Recepción televisiva:	497.000 resultados.
Recepción activa:	452.000 resultados.
Recepción - televisiva - infantil:	146.000 resultados.
Recepción - televisión – niños:	11.800.000 resultados.

Base de Datos: Dialnet.

(Categorías de búsqueda)

Recepción:	4.560 documentos encontrados.
Recepción televisiva:	60 documentos encontrados.
Recepción activa:	34 documentos encontrados.
Recepción - televisiva - infantil:	5 documentos encontrados.
Recepción - televisión – niños:	23 documentos encontrados.

Base de Datos: Proquest.

(Categorías de búsqueda)

Recepción:	8294 resultados.
Recepción televisiva:	185 resultados.
Recepción activa:	992 resultados.
Recepción - televisiva - infantil:	54 resultados.
Recepción - televisión – niños:	259 resultados.

Base de Datos Digitalia:
(Categorías de búsqueda)

Recepción:	3900 concordancias.
Recepción televisiva:	577 concordancias.
Recepción activa:	3142 concordancias.
Recepción - televisiva - infantil:	446 concordancias.
Recepción - televisión – niños:	1803 concordancias.

Los resultados escogidos a través de la *búsqueda especializada* de *Google académico* fueron los siguientes:

1.4.1 Recepción y mediaciones. Casos de investigación en América Latina (2002). Guillermo Orozco.

Este libro recopila diferentes investigaciones que fueron abordadas desde distintos puntos de vista por investigadores de recepción de medios de comunicación. Los investigadores realizan múltiples críticas, ajustes e interpretaciones que se han hecho del concepto de recepción y se discuten los últimos estudios de recepción de contenidos televisivos. Este libro reúne corrientes, intereses y ámbitos de investigación diversos, unidos por la convicción de que los procesos comunicativos a distintos niveles son un campo fértil y necesario de exploración de los sujetos sociales contemporáneos. Esta investigación resulta importante para el presente estudio ya que da a conocer diferentes análisis sobre la recepción de contenidos televisivos.

1.4.2 Televidencia. Perspectivas para el análisis de los procesos de recepción televisiva (1994). Orozco Guillermo

La televidencia desde este autor se entiende desde dos perspectivas: por una parte desde los procesos de recepción televisiva y por otra de la manera de dar cuenta de esos procesos desde la investigación (que recopila el libro).

Se abordan las múltiples mediaciones que intervienen y estructuran las televidencias de la audiencia, ya sea provocando su representación o creación, o explorando las estrategias que distintos segmentos de audiencias construyen frente a los mensajes televisivos.

En este texto *“Tele videncia: perspectivas para análisis de los proceso de recepción televisiva”* se proponen maneras de entender y explorar los procesos de recepción por considerar que los medios masivos de información, y en particular la televisión, están adquiriendo un nuevo protagonismo como referentes de la vida cotidiana y de los procesos políticos, sociales y culturales más amplios.

Por la misma razón, los receptores y las audiencias, en tanto entes sociales colectivos, adquieren importancia especial como sujetos que exigen ser comprendidos como participantes de tele videncias específicas.

1.4.3 CENECA. (Centro de experimentación e investigación en cultura y comunicación)

Este centro ha realizado investigaciones sobre recepción televisiva, en el contexto hogar y la relación que se establece con el medio; dicho centro recoge variedad de investigaciones relacionadas con las temáticas de recepción y audiencia. Para este trabajo se consideran pertinentes dos de las investigaciones de Cenecca: la primera “Explorando la recepción televisiva” de María Elena Hermosilla, la cual se consolida en un manual que presenta 15 técnicas, la mayor parte de ellas cualitativas, para indagar con niños sobre sus procesos de recepción televisiva. El primero es uno de los primeros textos latinoamericanos que familiarizaba con la investigación cualitativa de la recepción televisiva. La segunda “Visiones y Ambiciones del Televidente, el cual es un libro sobre estudios de recepción televisiva”, realizado por Valerio Fuenzalida y María Elena Hermosilla (1989). En este se da una exposición acerca de la comprensión complejizada del medio televisivo (lenguaje audiovisual peculiar, programación, industria, recepción), y se presentan investigaciones de campo acerca de la recepción televisiva en mujeres, sectores campesinos, niños, jóvenes y adultos. Finalmente propone la formulación político-social de una emisión-programación televisiva desde las demandas y necesidades de la sociedad receptora. Así este libro termina anudando recepción con emisión y avanza en propuestas de programación televisiva, no desde el interés político – ideológico o desde la mirada de la intelectualidad académica, sino desde la comprensión de la audiencia receptora.

1.4.4 Televisión abierta y audiencia en América Latina (2002). Valerio Fuenzalida.

Valerio Fuenzalida sistematiza en este texto su amplia experiencia en la investigación de la audiencia televisiva desde el punto de vista de la teoría de la recepción y desde su vinculación a la producción de programas en el marco de la tv pública. Algunos de los factores que explican la relación entre actor / audiencia y el emisor/actor industrial de la tv son: el Hogar como situación de recepción, el carácter socio-semiótico especial del lenguaje televisivo, los nichos tecnológicos y la imagen corporativa del canal. El modelo explicativo propuesto tiene un valor teórico ya que permite comprender la comunicación televisiva y al mismo tiempo un valor práctico en tanto funciona como indicativo para el actor que administra un canal de tv.

1.4.5 Cambios en la relación de los niños con la televisión. Publicado en la revista Comunicar N° 30, vol. XV, marzo 2008. Valerio Fuenzalida.

En este artículo se presentan algunos cambios que están apareciendo en América Latina en la relación de los niños con los canales y programas televisivos. Estos cambios aparecen en las nuevas formas de consumo infantil y en nuevas tendencias en el análisis de la recepción de los programas infantiles; pero también en las nuevas formas de realización de los programas, que involucran cambios en la representación infantil simbólica en el texto. La plena utilidad de estos programas requiere del proceso de mediación.

1.4.6 Recepción de la televisión desde la familia y la escuela. Guillermo Orozco.

La recepción televisiva es uno de los objetos de investigación más importantes en el campo de la comunicación, y uno de los aspectos con mayor potencial de intervención pedagógica por parte de los educadores.

Considerando lo anterior, el objetivo de este texto es hacer una incursión a través de la recepción televisiva que tiene lugar en dos escenarios, la familia y la escuela, con la intención de hacer explícitas sus principales mediaciones y plantear algunas posibilidades para incidir en los procesos educativos.

El texto comienza con una exposición del proceso general de recepción televisiva, en la que se discuten sus diferentes componentes, para luego describir los procesos concretos de recepción y las mediaciones que tienen lugar en el hogar y en la escuela.

El texto concluye con una propuesta de intervención pedagógica que si bien será llevada a cabo desde el aula, puede trascender el ámbito escolar e involucrar también a las familias de los niños.

1.4.7 Expectativas educativas de las audiencias televisivas (2005). Valerio Fuenzalida.

En este texto aparecen explicitados algunos de los factores mediadores que explican la relación de la audiencia con la TV, en especial el lenguaje televisivo y la situación de recepción en el hogar.

En el capítulo primero del texto se revisa la evolución conceptual y operativa de la Teleducación para culminar en su amplia diversidad actual. En otros capítulos se presentan algunos segmentos especiales de audiencia con sus propias expectativas educativas situacionales: Las expectativas educativo-situacionales de la mujer ama de casa; Esquemas televisivos lúdico-educativos y niños; El aprendizaje juvenil por exploración; Vida cotidiana y Edu-entretención en TV.

En el capítulo tercero se hace una insistencia especial en las formas de realización televisivas y las expectativas educativas, ya que algunas aparecen, en la percepción de la audiencia, inadecuadas a estos fines, y otras tienen más probabilidad de éxito.

El texto se escribe fundamentado en la experiencia del autor en estudios de audiencia y recepción televisiva realizados para canales de TV, y ofrece, por ello, una importante presencia de resultados de investigación multidisciplinaria: etnografía del consumo televisivo en el Hogar, verbalizaciones de Focus Groups de recepción de audiencia, rating, análisis de contenido, semiótica del lenguaje televisivo, y teoría dramática.

El autor expresa que desearía que sus lectores preferenciales, a quienes el texto pudiese ser de mayor utilidad, fuesen realizadores de TV, y estudiantes de educación y de comunicación audiovisual.

1.4.8 Los niños y la televisión. Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI. (2006). Valerio Fuenzalida.

En este artículo se habla del desplazamiento de la audiencia infantil latinoamericana desde la televisión abierta hacia la sintonía de los canales de cable. Los datos de **Ibope** señalan que los canales para niños, como Cartoon Network, Nickelodeon, Discovery kids, Jetix, Disney XD y Disney Channel, ocupan los primeros lugares en el total de la sintonía del cable, incluso ya hay ciertas horas en que la sintonía total de la televisión por cable supera la sintonía de la televisión abierta, por el peso de la audiencia infantil.

En cuanto a las bases de datos de la Universidad Tecnológica de Pereira, se realizó una búsqueda en todas las bases interdisciplinarias que provee la biblioteca Jorge Roa Martínez, y de los resultados presentados allí se seleccionaron solo cinco resultados que se discriminan de acuerdo al lugar en donde se encontró cada documento.

Selección de documentos de la base de datos Dialnet.

1.4.9 Los niños frente a las pantallas: Ignacio Blanco y Max Römer. (2010)

Los niños frente a las pantallas, es un libro escrito Ignacio Blanco y Max Römer en donde se recogen 26 ponencias e investigaciones sobre comunicaciones presentadas durante el “Seminario Internacional de Investigadores de la Unión Europea para el estudio de la protección de la infancia ante las nuevas tecnologías”. El libro se encuentra compuesto por tres partes:

La primera parte se denomina Programación infantil y contenidos, en donde se presentan los retos que proyecta la nueva educación. Aquí, las investigaciones plantean la necesidad que los padres medien entre sus hijos y la televisión para contrarrestar la fuerza socializadora de sus mensajes; además se analizan las implicaciones que existen entre televisión, publicidad y salud infantil e invita a que los medios sean más conscientes de ellas. Otras de las investigaciones que se plantean en la primera parte analizan la percepción que tienen los niños sobre la violencia en los dibujos animados. La segunda parte se denomina Recepción televisiva infantil. Las investigaciones recopiladas en dicho apartado tienen referencia a la televisión y niños entorno a los efectos de los contenidos de la tv y los procesos de recepción de éstos. Finalmente, la tercera parte recoge las distintas iniciativas que han surgido en los últimos años para regular los programas televisivos que son dirigidos a los infantes.

1.4. 10 El consumo televisivo del niño. Universidad de Barcelona. Nuria García.

Analizar las interacciones entre los medios y los consumidores permite no sólo entender una nueva dimensión del fenómeno televisivo, sino también, introducirnos en el posible diseño del nuevo programa televisivo. El presente artículo trata sobre como la televisión se introduce en la dinámica interna de la organización del espacio doméstico a partir de la exploración del consumo

televisivo del niño en el contexto familiar. Las conclusiones de esta investigación, fruto del trabajo presentado en la tesis doctoral dirigida por el Dr. Emili Prado y realizada por esta autora, plasman los comportamientos y hábitos de los niños de edades comprendidas entre los seis y los diez años durante el proceso de recepción televisiva en el hogar.

1.4.11 Los padres y madres, principal referente de lo que los niños ven en la pantalla. Carmen Marta Lazo. Madrid (España). Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación (Ejemplar dedicado a: Televisión de calidad: Congreso Hispano uso de Comunicación y Educación). Huelva. 2005

El hecho que los niños compartan el tiempo de exposición al medio televisivo con sus padres y/o madres afecta a la calidad en la recepción de los mensajes. Los niños que suelen dialogar con sus progenitores o tutores durante el proceso de visionado presentan un mayor nivel de actividad con el medio, comprenden con más claridad los valores y contravalores que se introducen en las imágenes y saben diferenciar la realidad de la ficción. Por el contrario, quienes no acostumbran a conversar con sus padres al respecto y, por tanto, no cuentan con pautas, suelen confundir la interpretación de los significados. Por ello, para llegar a «la televisión de calidad que queremos...», los padres tienen que tomar conciencia de la importancia de su labor como guías de los contenidos que sus hijos consumen en la pantalla.

No obstante, cabe indicar que, de forma generalizada, la mayoría de los niños afirman que suelen adecuarse, de forma más frecuente, a las preferencias televisivas de sus padres que éstos a los gustos de sus hijos. Esto queda demostrado en que son pocos los padres que ven con los niños los dibujos animados, al contrario de lo que sucede, por ejemplo, con los informativos, contenidos que a pesar de no ser del interés de los niños, los ven por el simple hecho de compartir ese tiempo con sus padres.

Quedan abiertas, pues, algunas cuestiones ¿por qué los padres afirman que no tienen tiempo para ver la televisión con sus hijos, cuando el cómputo de minutos al día de los adultos supera en más de una hora el de los niños? y ¿por qué motivos los padres no se interesan por aquello que están viendo sus hijos, cuando estos ven con ellos programas que no les gustan?, ¿podemos hablar, por tanto, de un consumo compartido sólo cuando los espacios son de la preferencia de los padres?.

Ante los beneficios constatados para los niños de compartir el consumo televisivo con adultos y del diálogo respecto a los contenidos vistos, se expone una serie de pautas posibles de actuación para los padres en el «contexto perceptivo del hogar», no sin antes recordar que, dado que estos no se sienten preparados para explicar a los niños algunos aspectos relacionados con la adquisición de «competencia televisiva» dejan una puerta abierta a que esta labor sea una tarea compartida con la escuela. Esta propuesta se trabajó en grupos de discusión y la mayoría de los niños dieron una óptima acogida a la posibilidad de que en las aulas les guíen para «aprender a mirar la televisión» de manera crítica y autónoma.

1.4.12 Niños, televisión y violencia: una propuesta de educación para la recepción. Elsa Patricia García Núñez de Cáceres. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, (Ejemplar dedicado a: Televisión de calidad: Congreso Hispano uso de Comunicación y Educación). Huelva. 2005.

A través de esta investigación documental se buscó una propuesta de solución al problema de recepción de violencia televisiva de los niños. Se revisaron tres temas: (a) la televisión y el niño, (b) la violencia en la televisión y (c) la educación para la recepción. Esta Investigación tuvo como objetivo brindar una propuesta de educación para la recepción enfocada a mejorar los hábitos de consumo de televisión de los niños y brindarles a los padres y maestros herramientas y estrategias para contrarrestar los posibles efectos negativos de la violencia existente en la televisión. Los tópicos que se desarrollaron bajo la perspectiva de educación para la recepción en esta investigación fueron:

1) Hábitos y preferencias del niño como espectador, 2) Algunas consideraciones sobre la producción de televisión y 3) La violencia televisada y sus representaciones negativas.

Selección de documentos de la base de datos Proquest.

1.4.13 Observar TV»: Un observatorio infantil de televisión para la interlocución de los niños. Jair Vega y Andrea Lafaurie

Este artículo presenta los resultados de «Observar TV», un observatorio infantil de televisión puesto en marcha en la ciudad de Barranquilla (Colombia) en el que los niños y niñas participantes actuaron como protagonistas de los procesos de investigación, formación e interlocución llevados a cabo. El proyecto apuntó a la reflexión y discusión de las preferencias y opiniones que los niños presentaron con relación a la televisión; a la identificación e interpelación de sus imaginarios de la ciudadanía alrededor de la convivencia y la paz, a la interculturalidad y la participación democrática; al desarrollo de procesos de formación que contribuyeran a cualificar su capacidad crítica en tomo a la televisión y su consumo; y a la visibilización de los niños como interlocutores en la agenda pública de su ciudad.

Objetivos: Transformar o reafirmar los imaginarios ciudadanos que los niños se generan frente a las pantallas.

Categorías: Opiniones y preferencias, Imaginarios de ciudadanía en relación con la televisión, Imaginarios de convivencia y paz, Imaginarios de interculturalidad, Imaginarios de participación, responsabilidad democrática.

Conclusiones entorno a los resultados del estado de arte:

- Los resultados permitieron constatar que los niños se presentaron críticos hacia la televisión, dando a conocer sus gustos y disgustos en relación con los contenidos. También que ellos asumieron el reto de discutir, transformar o

reafirmar sus imaginarios de ciudadanía y fortalecieron su capacidad expresiva al vincular las reflexiones surgidas en el observatorio dentro del programa «Aprender a ver TV», del canal regional Tele Caribe.

- Los niños y niñas reclamaron una televisión de calidad que sea caracterizada por:

Una oferta incluyente en la que se exploren más formatos para la audiencia infantil pues consideraron que hay escasez y saturación de dibujos animados y series importadas.

La construcción adecuada de personajes, ya que les aburren los que son buenos o malos de principio a fin en las historias y prefieren aquellos más parecidos a sí mismos, con problemas y equivocaciones.

La combinación entre contenido y forma, o sea, que se combine lo educativo con el entretenimiento porque reconocen la existencia de programas que aunque presentan buenos contenidos (enseñan cosas) son muy aburridos.

- En cuanto a las regulaciones para ver televisión, niños y niñas comentaron que sus padres y madres les prohíben ver ciertos programas considerados violentos, como algunos dibujos animados, Sin embargo, alrededor de estas prohibiciones manifestaron que les agradaría más que ellos los acompañaran a ver esos programas y les explicaran las razones de por qué no está bien que los vean, pues piensan que se los prohíben sin conocer de qué se tratan tales contenidos.

- Asimismo, señalaron que sus padres y madres les generan sentimientos de culpa ya que frecuentemente les mencionan que el ver televisión afecta su rendimiento académico, proyectándose así la educación y el entretenimiento como dos componentes antagónicos.

- Alrededor de los imaginarios de ciudadanía, la mención de «un antes» corresponde a la línea de base levantada al inicio del Observatorio, y el término «re' significación» aduce a la información obtenida tras los procesos de interpelación y educación en medios.

- Los niños y niñas asociaron a las personas violentas con estereotipos de personajes que ven en programas o informativos, y asumieron el conflicto como una situación negativa que implica peleas y actos violentos, los cuales deben ser resueltos, eliminando las posiciones contrarias a través de acuerdos en los que intervengan autoridades reconocidas como la policía o los políticos.

- Las actividades llevadas a cabo para la re significación de estos imaginarios permitieron observar que niños y niñas criticaron que los noticieros prioricen la violencia con relación al conflicto armado, pero no que se refieran a otros tipos de violencia como la verbal, que está presente en diferentes contextos de la vida cotidiana. También comenzaron a valorar el conflicto como expresión de posiciones contrarias, sin que necesariamente se requiera su resolución a través de acuerdos; además, apreciaron la representación de conflictos entre personajes de los programas televisivos, ya que estos ofrecen la oportunidad de aprender acerca de negociación o aceptación de desacuerdos.

-En cuanto a la re significación de imaginarios, se pudo apreciar que niños y niñas comenzaron a valorar otras cualidades alrededor de la ciudadanía, tales como, la crítica y la capacidad para argumentar, cuestionando también a los personajes que representan la autoridad, pues aunque en algunos programas se suele mostrar a los policías como héroes, a veces estos actúan mal con los ciudadanos. También comenzaron a considerar que estos últimos pueden emprender acciones de acuerdo a sus intereses y convicciones.

1.4.14 Selección de documentos de la base de datos Digitalia

La base de datos Digitalia, ofrece una amplia variedad de resultados acorde a las categorías de búsqueda con relación al presente trabajo, sin embargo el acceso a la totalidad de la información dispuesta allí se encuentra limitada debido a que se requieren permisos de la universidad para la visualización de los libros allí expuestos, por ende no se pudieron tomar referentes, presentando así solo el número de resultados que arroja dicha plataforma.

1.5 Relaciones y similitudes encontradas en los resultados de búsqueda.

Los criterios para la selección de los artículos, libros e instituciones que realizan investigaciones en torno a la recepción se hicieron teniendo en cuenta la relación y coherencia de dichas propuestas con las categorías de esta investigación, obteniendo así resultados específicos y acordes al tema.

Los textos expuestos en el estado del arte comparten la principal categoría de búsqueda de la presente investigación la cual alude al término de *recepcion*. Los diferentes estudios hacen referencia a algunas mediaciones que se dan dentro de los procesos de recepción televisiva, encontrando así que las instituciones tradicionales como la escuela y la familia ejercen intervenciones que generan re significaciones en la lectura que los infantes hacen de los programas televisivos, aporte que resulta valioso ya que permite evidenciar que el proceso de recepción es activo y diverso en las audiencias, para este caso la infantil.

Las investigaciones seleccionadas, plantean algunos elementos claves como el cambio del concepto de recepción por el de *recepción activa* el cual implica también el cambio del término receptor por el de audiencias, estos cambios terminan replanteando la idea que sustenta que los receptores son meramente sujetos pasivos y por ende fácilmente manipulables, por sujetos con roles activos frente a los textos televisivos.

Otros de los aportes evidencian algunos elementos que pueden llegar a mediar las interpretaciones que las audiencias hacen de los contenidos televisivos, como los estados de ánimo, las expectativas o emociones que le genera el programa, o algunos factores externos a los receptores como su estrato socio económicos, su contexto o la cultura a la que pertenecen.

Respecto a los estudios seleccionados frente a las audiencias televisivas infantiles, se encuentra que los niños prefieren ver programas televisivos pertenecientes a los canales privados, específicamente aquellos que son

especializados, tales como Discovery Kids, Nickelodeon, Disney y Disney XD, dejando de lado la oferta que ofrecen los canales públicos, esto resulta pertinente ya que en contraste con los resultados arrojados por la encuesta hecha para la selección del programa televisivo del presente estudio de recepción, los niños seleccionaron como su programa favorito a Phineas y Ferb del canal privado de televisión Disney XD.

Finalmente, un elemento común en los estudios de audiencias infantiles es que la mayor parte de estas investigaciones aplicaron sus estudios de recepción a grupos de niños de estratos socio económicos bajos, que como los explican los estudios de Valerio Fuenzalida y CENECA, son los que más reciben televisión, razón por la cual se decidió tomar como población objeto de estudio a niños de estrato socio económico medio alto, para analizar cómo se dan las mediaciones y la teoría de la recepción activa en niños que poseen condiciones contextuales, sociales y culturales distintas a la de los niños de estratos socioeconómicos bajos, lo cual finalmente es el valor agregado de esta investigación a los recientes estudios de recepción.

CAPITULO 2: DESARROLLOS TEÓRICOS

A continuación se encontrará una breve descripción de los tipos de estudios referidos a la televisión colombiana planteados por el observatorio nacional de televisión (Ontel), desde los cuales se ampliarán para términos de esta investigación los análisis que el observatorio propone desde *las agendas y las audiencias*.

2.1 Las agendas y las audiencias: una mirada desde el observatorio nacional de televisión (ONTEL).

El Observatorio Nacional de Televisión (Ontel) es un centro especializado de estudio, investigación y análisis de la televisión, en términos de veeduría ciudadana y de control social de su calidad. Ontel es un proyecto pensado y financiado entre el estado Colombiano (Comisión Nacional de Televisión) y la facultad de Comunicación y Lenguaje de la Universidad Pontificia Javeriana.

Los estudios e investigaciones del observatorio han sido contruidos por varios expertos en comunicación y televisión como: Jesús Martín Barbero, Andrés Medina Valencia, Mario Morales Rincón, Blanca Otálora Mielles, entre otros autores quienes diseñaron un marco de fundamentación conceptual y unas propuestas metodológicas de seguimiento y análisis de la televisión colombiana.

Estas fundamentaciones conceptuales y propuestas metodológicas fueron recopiladas en un libro titulado “toma el control”, en donde Ontel observó y analizó la televisión desde sus aspectos culturales, políticos, sociales, económicos y tecnológicos, lo que llevó al observatorio nacional de televisión a clasificar su estudio de seguimiento e investigación de la televisión colombiana en cuatro ámbitos de análisis: en primer lugar la televisión como un agente industrial de la economía (la televisión como industria); en segundo lugar la televisión como una amplia agenda que moviliza asuntos de interés público (la televisión como agenda pública); en tercer lugar la televisión y sus interacciones con las audiencias y la sociedad (la televisión desde las audiencias) y, finalmente la televisión desde sus

aspectos normativos de regulación (la televisión desde la autorregulación y responsabilidad).

1. *La televisión como industria:* Hace referencia a los estudios televisivos que se realizan desde el mercado y sus dinámicas de producción económica, (entorno político, empresarial, tecnológico, artístico y profesional).

2. *La televisión como agenda pública:* Es considerar la televisión un producto, un discurso, un escenario/actor que participa activamente en la esfera pública, junto con otras instancias de poder social, cultural, político y económico, en la construcción y movilización de representaciones sociales en torno a las múltiples realidades de la nación, la región, la identidad, la ciudadanía, los derechos fundamentales, los conflictos, los valores, la ética, la equidad, entre otros.

Los estudios realizados desde este ámbito implican pensar los contenidos de la programación desde una doble perspectiva. La primera desde los temas, actores, discursos y valoraciones que contienen los mensajes producidos por la televisión, bien sea a través de la información, la opinión, el entretenimiento o la ficción. Y la segunda desde los géneros y formatos, es decir desde el complejo repertorio de reglas y competencias culturales, que no sólo determinan los modos de contar, narrar y producir historias (por parte de los realizadores), sino que regulan los modos como las audiencias interpretan y se apropian de la programación, y además de las funciones que cumple la televisión desde el papel político y cultural en la esfera pública.

3. *La televisión desde las audiencias:* Lo que implica pensar las preferencias del consumo, las percepciones y los derechos de los ciudadanos como audiencias individuales y colectivas.

4. *La televisión desde la autorregulación y la responsabilidad Social:* son los estudios de la televisión como industria y sector sometido a la autorregulación, a la normatividad y a su compromiso con la responsabilidad social como un bien público que deberá estar sujeto a una legislación dinámica y a la verificación estatal y ciudadana.

De los anteriores ámbitos de estudios propuestos por el observatorio, tomaremos solo el ámbito dos y tres para la realización de la presente investigación, los cuales son: La televisión como agenda pública (2) y La televisión desde las audiencias (3).

Este trabajo hace un estudio desde el enfoque de la televisión como agenda pública porque reconoce los estereotipos, innovaciones y valores político-culturales que se promueven, para este caso, en el programa infantil Phineas y Ferb y el impacto que dicho contenido tiene específicamente en la audiencia infantil.

En cuanto a los elementos tomados para los estudios desde las **audiencias** se analizarán las preferencias y hábitos de consumo, añadiendo a ello las variables culturales, usos y apropiaciones de la televisión con relación a los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe el Poblado de la ciudad de Pereira.

2.2 Valerio Fuenzalida

El presente estudio se realizó a partir de los postulados de Valerio Fuenzalida quien es reconocido como uno de los teóricos latinoamericanos más importantes con relación a los estudios de recepción televisiva. Fuenzalida planteó la teoría de la recepción activa y por años se ha dedicado a investigar los procesos de las audiencias frente a los textos televisivos, resaltando en éstas las infantiles, desde donde ha realizado una clasificación de los esquemas lúdico - dramáticos presentes en las estructuras de todos los dibujos animados, los cuales resultaron muy significativos para el proceso investigativo. A continuación se resaltan algunos de sus aportes teóricos.

Para poder hablar de un nuevo modelo comunicacional donde el receptor es activo frente al mensaje que le envía el emisor, es necesario comprender unas transformaciones conceptuales que han tenido los diferentes modelos comunicacionales.

Valerio Fuenzalida menciona en sus postulados el antiguo paradigma de la comunicación masiva (fuente-emisor-estimulo-televidente-efecto), allí, el televidente se concebía como un receptor inerte, pasivo, vacío psicológica y culturalmente, lo que lo convertía en un objeto manipulable; en este modelo el emisor manejaba sus capacidades omnipotentes desde el interior del mensaje produciendo efectos conductuales, ideológicos, políticos y educativos en los indefensos y pasivos televidentes.

En los años sesenta con la mayor existencia de canales televisivos en competencia, la industria y los realizadores exigían entender las cifras de sintonía o rating otorgadas a un programa televisivo, pues se evidenciaba que los televidentes se aburrían y cambiaban de programa; no se entretenían con un programa a pesar de los esfuerzos de los realizadores; por lo que se daba por sentado que los receptores tenían gustos y preferencias, simpatías y rechazos frente a lo que veían; así comenzaron a aparecer diversas preferencias según estratos socioculturales, sexo y edad, lo que de alguna manera llevo a cuestionar los planteamientos del paradigma inicial de comunicación.³

Pero a pesar de las dudas frente a este paradigma inicial, la televisión siguió diseñando sus programas televisivos bajo este modelo comunicativo; pero es finalmente en la década de los ochenta donde la teoría de la comunicación comienza a integrar nuevas perspectivas en una concepción teórica con presencia del receptor y se afirma que “la información no tiene un significado objetivo, único, más allá de la situación y el universo simbólico de fuentes y receptores, sino que adquiere un significado, para unos y otros, dependiendo de su particular situación.

A este paradigma inicial de comunicación Fuenzalida lo denomino “Comunicación fallida”, ya que este modelo solo fortalece la incomunicación debido a que solo uno de los actores dentro del proceso ejerce acciones comunicativas, mientras que el otro se considera como un objeto pasivo el cual no retroalimenta el mensaje que se envía, entendiendo así una relación lineal-causal; es por ello que se dice que este modelo perpetua la incomunicación.

³ FUENZALIDA, Valerio. Televisión abierta y audiencia en América Latina. Grupo editorial norma. Buenos Aires.2002. 1era edición. P 22

A partir de las relaciones que establece este paradigma comunicativo inicial, Fuenzalida brinda una nueva mirada de este modelo planteando entonces unos cambios conceptuales dentro de los cuales se encuentra el cambio del concepto de receptor por el de audiencias el cual lo define como: “las personas reales, sujetos televidentes o receptores que entablan relaciones activas con los mensajes de comunicación”.⁴ Al replantear el modelo impartido desde la comunicación fallida, Fuenzalida afirma que es necesario cambiar el concepto de receptor que solo indica una relación sujeto- objeto pasivo, por un término como el de *audiencia* que realmente da cuenta de la diversidad de los receptores y los procesos activos que estos desempeñan frente a los mensajes televisivos.

Dentro de este cambio conceptual del término de receptor por el de audiencia, Valerio Fuenzalida plantea que ésta realiza varios procesos activos ante los mensajes exhibidos, procesos que comienzan antes de la exposición a un mensaje particular y continúan posteriormente a la exhibición.

Un primer proceso que realiza la audiencia frente a los textos televisivos es un "**pacto de lectura o de interpretación**" entre el programa y él mismo, en donde éste se encuentra a la espera que ciertos acontecimientos estén presentes (y otros ausentes) en el mensaje. Los pactos de lectura o interpretación del receptor se hacen sobre la veracidad, coherencia y entretención del programa televisivo.

Un segundo proceso que realiza la audiencia es el relacionado con **la representación**, siendo ésta la presencia audiovisual de signos de personas, situaciones y acciones en escenarios concretos visibles. Estos signos concretos y gestuales tienden a implicar al receptor con una fuerte relación emocional: simpatía, llorar, sentirse emocionado. La ficción es imaginaria pero las emociones son reales. (Fuenzalida, 2012).

⁴ *Ibíd.* P 38

Consecuente con ello, en la representación se dan tres etapas que vivencia la audiencia frente al texto televisivo. La primera etapa es el reconocimiento, donde ante una narración proporcionada por la TV el receptor vivencia algún "parecido", similitud o cercanía con la realidad experimentada por él con relación al programa que ve, en ésta se alude a una parte significativa de su vida. En segunda instancia se encuentra la proyección en la cual el mundo interior del televidente en la ficción también implica un reconocimiento. En este caso, la TV permite explorar "modelos anticipatorios" de conflictos afectivos y situaciones vitales que los televidentes sienten en el presente o presienten que vivirán en el futuro. En la ficción se exploran alternativas que permiten encarar problemas o situaciones vitales con un mayor repertorio de posibilidades. Las conductas de los personajes, sus reacciones, las maneras para encarar problemas vitales son observadas con gran interés cuando son reconocidas como propias. Y finalmente esta la etapa de la identificación en la cual se da una interacción simbólica entre el texto y el receptor, con una negociación constructivista del sentido; la autoconsciencia del receptor se constituye en comparación con los personajes de la historia ficcional, los cuales pueden ser mejores, peores, o parecidos a nosotros. La variedad de personajes desarrollados en el tiempo narrativo permite identificaciones dinámicas y sucesivas al interior del texto.

Respecto a la etapa de identificación anteriormente mencionada, Valerio Fuenzalida toma los planteamientos de Jauss (1982), acerca de las cinco formas de identificación, relacionándolas con los procesos de recepción de las audiencias durante la exposición a un programa.

En un primer momento se encuentra **la identificación asociativa** que es la función del receptor con un rol externo en un contexto de sociabilidad. Positivamente puede ser la celebración de un placer libre, pero negativamente puede constituir una regresión a un ritual social arcaico. Este tipo de identificación puede ocurrir más fácilmente en ciertos juegos, en el deporte, en

recitales, en rituales, en sesiones especiales de teatro. Es más difícil que ocurra ante la televisión, ya que supone un ambiente colectivo y de alta concentración, lo cual rara vez ocurre en la recepción ruidosa del hogar.

En un segundo lugar se encuentra **la identificación por admiración** la cual puede ocurrir con el héroe perfecto que, por su perfección, es diferente a uno mismo: es el santo, el sabio, el genio o el ser extraordinario. La identificación percibe la distancia de uno mismo con lo diferente y puede suscitar positivamente en el receptor la imitación, el deseo de desarrollar las mejores capacidades de sí mismo; negativamente, puede suscitar una mera imitación externa del modelo admirado.

En tercer lugar está **la identificación por empatía** la cual ocurre con el héroe imperfecto, parecido a nosotros mismos. Puede ocurrir en la proyección en el otro que es imperfecto, pecador, héroe anónimo de lo cotidiano. Positivamente puede suscitar compasión solidaria, juicio moral y acción; negativamente puede actuar como sentimentalismo y tranquilización de la consciencia.

En un cuarto momento se encuentra **la identificación catártica** que ocurre doblemente: por una parte, con el héroe sufriente de la tragedia, ante el cual podemos experimentar positivamente la emoción trágica – liberación junto a la reflexión. Por otra parte, puede también ocurrir con el héroe presionado de la comedia, y positivamente experimentar la risa empática y aliviadora, junto al juicio moral; es el humor positivo del reírse con el otro, diferente de la burla del escarnio, que es reírse del otro.

Finalmente esta **la identificación irónica** la cual ocurre con el antihéroe; la desaparición del héroe es, positivamente, una provocación a la reflexión, a la agudeza perceptiva y a la creatividad; pero negativamente puede llevar a la indiferencia y al egoísmo.

Un tercer proceso que realiza la audiencia es la comparación y discusión con las situaciones y personajes presentados en la trama, una actividad que se realiza tanto individual como grupalmente (en familia y otros grupos). La audiencia,

incluyendo los niños, "dialoga" interna o grupalmente con la trama para criticarla, aprobar o discrepar con las decisiones y conductas de los personajes, sugerir otras alternativas, reírse o burlarse de ciertos estereotipos, o sorprenderse ante situaciones inesperadas. De esta manera la audiencia desmiente la idea de un receptor pasivo que sería mecánicamente convertido al bien por el modelo de los personajes "buenos" o, por el contrario, pervertido hacia la maldad por los personajes "malos".

Los estudios muestran también una re significación y "apropiación educativa", proceso por el cual muchos televidentes perciben como "educativos" programas que presentan situaciones, problemas y dudas en conducta, información que ellos sienten necesaria para conducirse en la vida diaria, colectiva y personal.

La apropiación educativa es una actividad del televidente ante géneros muy diversos, la mayoría de los cuales tiene un significado básico de "entretenimiento". La re significación educativa es extraída por el propio receptor, desde el interior de un género y de un programa de entretenimiento. Esta apropiación o re significación educativa producida por el televidente con relación a ficciones y otros programas televisivos pueden ser comprendidas como necesidades y demandas sentidas por el propio televidente.

En efecto, los estudios de recepción muestran que el televidente resignifica educativamente algunos programas cuando en ellos reconoce problemas o temas significativos para su vida familiar y social y desde el programa puede explorar formas de encararlos. (Fuenzalida, 2011)

Considerando lo anterior, resulta pertinente hablar de los dibujos animados encontrados en los textos televisivos y los esquemas lúdico-dramáticos descritos por Valerio Fuenzalida, que garantizan que el programa sea contundente, ya que las audiencias activas con las características explicadas anteriormente también confluyen en la recepción de dichos contenidos, identificando o rechazando

modelos que resultan de gran importancia en el marco del presente trabajo que se realiza con la población infantil.

2.2. 1 Los dibujos animados.

Los dibujos animados se convierten en un factor clave para el desarrollo del presente trabajo ya que mediante ellos se proporciona la descripción de los procesos de recepción de la población objeto de estudio, para este caso la serie animada Phineas y Ferb. *También es importante hacer alusión a ellos, ya que por una parte los dibujos animados son el mayor consumo de los niños cuando ven televisión solos, y por otra parte, porque estos han sido tradicionalmente catalogados como un tipo muy violento de programa televisivo, que tendría una maligna influencia en el desarrollo infantil.*⁵

Los dibujos animados son atractivos para la audiencia infantil por algunos rasgos expresivos formales y por ciertos contenidos recurrentes. A estos elementos propios de la pantalla se debe agregar el merchandising (comercialización) con juguetes y toda clase de elementos atractivos como accesorios, muñecos y prendas de vestir con los personajes de las series animadas para la venta entre los niños. Entre otros de los rasgos más llamativos de los dibujos animados para los menores están los sonidos como ganchos auditivos para llamar su atención, también se encuentra la rapidez del ritmo narrativo y el dibujo que permiten simplificar la percepción visual de la audiencia y orientarla a ciertos elementos importantes del seriado animado.

2.2.1.1 Los esquemas estructurales o esquemas lúdico-dramáticos:

Desde el punto de vista de los estudios sobre análisis de contenido de los dibujos animados, se encuentra que tienen esquemas estructurales recurrentes. La televisión propone al niño, al joven y al adulto esquemas lúdico-dramáticos que

⁵ García, 2000, Citado por FUENZALIDA, Valerio. Expectativas educativas de las audiencias televisivas. Buenos Aires, 2002, P. 22

constituyen modelos generativos en el sentido que están en las bases creativas de muchos programas televisivos. Varios tipos de programas televisivos se construyen, en efecto, utilizando esquemas lúdico - dramáticos. Los esquemas lúdico-dramáticos tienen conexión con motivar la autoestima y la autoconfianza para reafirmar las capacidades de logro, y la astucia para sobrevivir en medio de las adversidades.

En este sentido, se mencionaran los esquemas Lúdico - dramáticos más comunes en los seriados infantiles:

En primer lugar se encuentra ***el esquema del adulto torpe y el pequeño hábil***. Muchos programas infantiles que los niños ven con entretenimiento y humor se construyen con el esquema generativo básico del *adulto torpe*, quien realiza mal y no muy diestramente algunas actividades que como adulto debería realizar bien. El esquema es acompañado para hacerlo más elocuente, con personajes infantiles que realizan diestramente lo que no pueden llevar a cabo los torpes adultos. El niño se divierte con esta representación porque vive en una cultura que le exige adquirir destrezas en el hogar y en la escuela. Tal adquisición de destrezas es un proceso largo con ensayos-errores y frustraciones, por tal razón es una causa de alivio y mucha diversión ver adultos incompetentes que no logran realizar lo que deberían realizar diestramente y que los niños se esfuerzan por dominar y, aún resulta más gozosa la identificación con los personajes infantiles que logran realizar exitosamente aquello en que fallan los personajes adultos. El esquema del adulto torpe y el pequeño hábil provoca humor y diversión cuando el niño comprende que el adulto debería realizar diestramente esas acciones. *“Este esquema divierte y entretiene a los niños, pero además es educativamente útil para satisfacer la necesidad emocional de neutralizar el temor a fallar en un niño tensionado por adquirir ciertas destrezas, especialmente en la escuela”*. (Fuenzalida, 2005).

En el programa objeto de estudio, “Phineas y Ferb”, se observa como un fiel ejemplo del adulto torpe por un lado a *Candace Flynn* hermana mayor de Phineas y Ferb, quien torpemente siempre fracasa al intentar exponer los grandes inventos

de sus hermanos menores a su madre; en segundo lugar está el Dr. Heinz Doofenshmirtz el frustrado profesor malvado quien no ha podido culminar con éxito ninguno de sus maléficos proyectos. Consecuentemente como ejemplo de los niños hábiles, están Phineas y Ferb un par de niños genios de 12 años, quienes son capaces de materializar las más utópicas ideas y crear objetos nunca antes inventados, en el patio trasero de su casa.

En segundo lugar se encuentra ***el esquema de la lucha entre el débil y el fuerte*** (*promueve la astucia para sobrevivir*), éste se halla prácticamente en todos los dibujos animados y es muy atractivo para los niños porque muestra la constante lucha entre el más fuerte y el más débil. Un ejemplo de ello serían los incesantes intentos del gato silvestre por cazar a piolín o la eterna persecución de Tom y Jerry. En los dibujos animados, la dramática lucha entre sus personajes es muy atractiva y entretiene bastante a los niños. *“En estudios con niños a partir de la recepción de Tom y Jerry, han arrojado que los pequeños generalmente se han identificado con el débil ratón Jerry, mientras que al gato Tom, lo han visto como el adulto por su monopolio de poder y actitud condescendiente, mientras que el ratón representa al niño, rápido, juguetón, ingenioso y más astuto que el gato”.* (Rydin y Schyller)

Esta interpretación de la identificación profunda de los niños con los esquemas lúdico dramáticos de los dibujos animados se relaciona estrechamente con la revaloración de los cuentos de hadas tradicionales, en donde estos atraen al ser confirmatorios de la capacidad del niño-débil para subsistir enfrentando un mundo complejo, adverso, violento, cuya hostilidad puede llegar hasta el abandono por parte de sus propios padres o hasta el peligro de ser devorados por ogros y brujas (Fuenzalida 2005).

En el seriado Phineas y Ferb también se encuentra éste esquema, personificado en la constante riña entre Buford Van Stomm y Balgeet Rai. Buford es el niño obeso y brabucón del barrio donde viven Phineas y Ferb, el golpea y molesta

constantemente a Balgeet Rai un niño flaco de 11 años migrante de la india por considerarlo más inteligente y débil que él.

En tercer lugar se hace referencia al **esquema del niño loco**, éste divierte a los niños ya que les permite vivir simbólicamente travesuras, locuras y maldades comprendiendo sus propias tendencias al desorden. Entre los esquemas del niño loco se encuentran los personajes animados como: el Pájaro Loco, Daniel el travieso y Bart Simpson. En Phineas y Ferb el niño loco es Phineas él es loco y travieso, siempre se le ocurren las ideas más descabelladas del mundo.

En última instancia aparece **El esquema de la acción épica**, en donde se dan los enfrentamientos entre los personajes o grupos que simbolizan el bien y el mal, estos esquemas son los más conflictivos y preocupantes en la televisión infantil. Entre algunos de los dibujos animados pertenecientes a este esquema de la acción épica se encuentran: Sailor Moon, Dragonball Z y Los Caballeros del Zodiaco. Los estudios demuestran que ellos atraen a los niños, especialmente a los varones, y los padres temen por el gran exceso de violencia que exhiben (CNTV, 1998).

En el seriado Phineas y Ferb este esquema se aprecia en los enfrentamientos entre Perry el Ornitorrinco y Dr. Heinz Doofenshmirtz. Perry es un agente secreto que intenta incansablemente truncar los planes de Doofenshmirtz, quien a su vez intenta a toda costa atrapar a Perry para exterminarlo por completo, para lograr así llevar a feliz término sus malvados planes contra la humanidad.

De esta manera Valerio Fuenzalida presenta los esquemas lúdico- dramáticos, los cuales desde sus diferentes funciones permean la lectura del texto televisivo, en este caso la de los niños objetos de estudio, quienes como sujetos activos se interrelacionan con el mensaje que visionan a través de la pantalla y en donde las formulas genéricas del contenido juegan un papel útil y pertinente.

A continuación se da paso a los planteamientos de Guillermo Orozco quien nutre el concepto de audiencia y la visión de las mediaciones que influyen en la apropiación de los textos televisivos.

2.3 Guillermo Orozco

El presente autor permite identificar las mediaciones que permean en los individuos para la lectura de un contenido televisivo, sosteniendo así que los sujetos no llegan “vacíos” frente a la pantalla y que a cambio de ello se da una serie de mediaciones que intervienen en la lectura de ese texto televisivo.

Ampliando un poco uno de los planteamientos de Valerio Fuenzalida en cuanto al modelo comunicativo inicial y respecto al cambio del concepto de receptor por el de audiencia, se tomó la definición de Guillermo Orozco frente al término de audiencia, ya que sus planteamientos son muy acordes con lo planteado por Fuenzalida en su teoría de la recepción activa. Así, para Orozco, las audiencias son todos los sujetos capaces de tomar distancia de los medios y sus mensajes, pero a la vez sujetos ansiosos de encontrar en ellos lo espectacular, lo novedoso, lo insólito; todo lo que le emociona, le estremezca, le divierta y que le haga salir, aunque sea por momentos, de su rutina y existencia cotidiana. De esta manera, la audiencia es asumida como un conjunto particular activo e interactivo, que no deja de ser mientras sostiene una relación con la pantalla televisiva (Orozco, 2001).

En este sentido, el autor presenta las mediaciones entendiéndolas como un proceso que configura y orienta la interacción de las audiencias y que tiene como resultado el otorgamiento de sentido por parte de éstas a los referentes mediáticos con los que interactúan. A continuación se hace referencia algunas de ellas:

Mediación cognoscitiva: Tiene que ver con los guiones o esquemas mentales que tiene todo individuo antes de recepcionar un programa, es decir, todas las predisposiciones con las que llega el sujeto, sean psicológicas, ideológicas u

otras; esto le permitirá escoger o no un determinado programa, o bien, tener una posición diferente en cuanto a lo que ve, aunque dicha mediación no siempre implica un proceso reflexivo, sino una simple reacción de gusto o disgusto frente a lo recepcionado.

Mediaciones institucionales: estas mediaciones se refieren a las comunidades de apropiación del mensaje, allí se encuentra el hogar, la familia y la escuela. En primera instancia se encuentra el hogar en donde sucede el proceso de recepción, seguidamente se encuentra la familia como el principal mediador en los procesos de apropiación del contenido televisivo y por último, aparece la escuela donde se llevan a cabo las interacciones del contenido televisivo. Allí se dan intercambios entre los estudiantes tanto en el aula como en los espacios de juego.

Mediaciones de referencias: en este tipo de mediaciones se encuentran las referencias culturales y de género, bien sea ser hombre o mujer, la etnia a la cual se pertenece, la edad y el origen social o geográfico. Todo esto se constituye como una mediación importante en la interacción con la TV debido a que dichas características acercan o alejan al televidente frente al mensaje que se le envía.

Mediación situacional: Orozco hace referencia al hecho que la audiencia no está simplemente de manera mental frente al televisor, sino que es físicamente activa; un ejemplo de ello son los niños quienes mientras ven TV comparten otras actividades como jugar, pintar, entre otras. También se reconoce *la soledad o compañía* al estar frente a la TV como un factor importante ya que permite o no la posibilidad de comentar lo que se está viendo. Y por último el *espacio donde se ve la TV*, bien sea en la sala, o en una habitación, resultan condicionantes para la interacción directa con ella.

El autor también reconoce las *esferas de significación*,⁶ entendiéndolas como la producción de sentido que realiza la audiencia, como resultado de una

⁶ Orozco, Guillermo. La audiencia frente a la pantalla. Diálogos frente a la audiencia. Buenos Aires.1991. 30 Edición. P 8

combinación de mediaciones en su proceso de recepción sean de tipo cognoscitiva, situacional, referencial, institucional, entre otras.

Así, a partir de las mediaciones referidas anteriormente, el autor permite reconocer el papel de éstas como un agente vital en el proceso de recepción de cualquier contenido televisivo, enfatizando que la significación y apropiación no se dan linealmente, de acuerdo a lo que el emisor envía, sino que en ese transcurrir ocurren procesos internos y externos que permean la lectura del texto televisivo. Asimismo, las audiencias modifican el vínculo fundamental entre los sujetos sociales con su entorno y con los acontecimientos y fuentes tradicionales de información: barrio, amigos, familia, compañeros de trabajo o de juego, desde donde se dan unas apropiaciones e interpretaciones de los textos televisivos y donde los individuos pueden calificar y experimentar con los otros lo “vivido” en el contenido televisivo.

Reconocer las audiencias y las mediaciones es fundamental en el presente trabajo, ya que son éstas las que influyen en la apropiación del texto televisivo. Al estar mediados por un sinnúmero de factores, las lecturas que se puedan tener de los textos televisivos de manera individual serán diversas y selectivas pero, es en las comunidades de apropiación en donde se interpreta y re significa lo vivido al interior del contenido. En términos de este trabajo, los postulados de Guillermo Orozco consolidan el hecho que reconoce al niño como un ente que apropia y construye constantemente con el otro, en este caso sus compañeros de clase, dando lugar a múltiples construcciones de sentido tanto individuales como grupales.

2.4 Daniel Prieto Castillo

Para el presente estudio es necesario establecer algunas claves de interpretación de los dibujos animados ya que estos son el pretexto semiótico de la presente investigación.

Uno de los formatos televisivos de mayor difusión en esta época es el dibujo animado el cual está presente en casi todos los países del mundo, acompañando las audiencias desde la infancia y permaneciendo en ellas a lo largo de sus vidas. Por ello es pertinente preguntarse porque este recurso discursivo tiene tanto éxito y atrae tanto a los niños, reconociendo la importancia de su lenguaje y su relación con lo que cada una de las personas es y siente.

A continuación se mencionarán algunas claves para la interpretación de los dibujos animados planteadas por Daniel Prieto Castillo.

2.4.1 Claves para la interpretación de los dibujos animados

Un primer elemento para la interpretación de los dibujos animados corresponde a **la hipérbole** cuya traducción más exacta es el término “exageración”. Los dibujos animados se sostienen en las exageraciones visuales y sonoras casi de una manera constante. La hipérbole es una intensificación de lo que se quiere decir, es una enfatización y lo que el dibujo animado ha hecho es llevar eso hasta las últimas consecuencias en el terreno de la imagen y del sonido.

La hipérbole se relaciona a su vez con el concepto de transformación, en la medida en que sus personajes pasan de un estado a otro de una manera imposible de apreciar en la vida diaria; se alargan, se encojen, se deforman, adquieren caracteres monstruosos, se dulcifican y todo ello en fracciones de segundos.

Un segundo elemento es el **relato breve**, los dibujos animados al estar basados en el dinamismo y la hipérbole no suelen tener mucho desarrollo en cuanto a lo que a tiempo se refiere, y esto se debe al juego entre el movimiento y la

exageración, lo cual no da para un programa de meses y hasta años como una telenovela. De esta manera se puede decir que el dibujo animado es un relato breve con una construcción sentada en la hipérbole.

Como tercer elemento se halla el **juego**, comprendiendo este como el juego de movimientos, palabras, gestos y desmesuras. Los personajes de los dibujos animados caen en abismos hondos, se estrellan y en la escena siguiente han vuelto a la normalidad; algunas veces gritan con bocas deformes e inmensas, lloran hasta caer ríos, comen montañas de dulces, provocan desastres de todo tipo, y vuelven a empezar.

En cuarto lugar en los dibujos animados hay una existencia constante de lo rutinario en donde los personajes son casi siempre previsibles en sus conductas, aun cuando pasen por aventuras diferentes de un episodio a otro; a su manera, juegan con experiencias decisivas como la muerte, la violencia, las persecuciones, las luchas y temores, las búsquedas de alimentos o de objetos anhelados, como lo haría cualquier persona a lo largo de su vida. Además de lo rutinario en los dibujos animados pueden observarse otros dos elementos claves para su interpretación como lo son las competencias y la atemporalidad de las situaciones que viven los personajes.

Respecto a las **competencias** de los personajes éstas son bien delimitadas y casi nunca los animados se salen de ellas, como por ejemplo, la fuerza en los contendientes masculinos como Popeye y Brutos ó los juegos de incompetencia y competencia en *Candance vs Phineas y Ferb*. Es decir, los personajes de los animados viven aventuras casi siempre repetidas en donde las competencias de estos son casi siempre las mismas.

En cuanto a la **atemporalidad** de las situaciones de los personajes en los animados, vemos como el tiempo no transcurre en los contextos de sus personajes, por ejemplo: “Lulú” es pequeña desde hace épocas, “*Phineas y Ferb*” siempre han tenido 12 años y toda la trama de la historia gira en torno a unas vacaciones en un

eterno verano. En ambos ejemplos se evidencia como los personajes no cambian ni crecen con relación al tiempo.

La permanencia de los dibujos animados en la pantalla por tantos años y la fuerte atracción de grandes y chicos hacia ellos se debe a que los animados ofrecen recursos de hipérboles visuales y verbales, relatos de brevedad, un permanente juego con el lenguaje y a la existencia de lo rutinario y su relación con las experiencias decisivas.

CAPITULO 3: ESTRATEGIA METODOLÓGICA

3.1 Tipo de investigación

El presente trabajo es de tipo cualitativo ya que pretende estudiar la realidad en su contexto natural, obteniendo sentidos o interpretaciones del fenómeno. Además de ello, para este tipo de investigación la perspectiva de los actores sociales es de suma importancia ya que los significados que ellos le designan a su realidad, en este caso los procesos de recepción son vitales para el proceso investigativo.

3.2 Categorías

A continuación se definen y explican las categorías que guían el presente trabajo, teniendo como referente teórico a Valerio Fuenzalida y sus postulados al respecto.

-La primera Categoría conceptual corresponde a lo que Valerio Fuenzalida denomina como **Re significaciones**, las cuales son entendidas como todas las interpretaciones que el receptor realiza del mensaje original. Dichas interpretaciones son de dos clases: Re-significaciones Intrínsecas y Re-significaciones Externas. *Las Re significaciones Intrínsecas* del receptor son todas las interpretaciones que el sujeto hace del mensaje televisivo, las cuales están mediadas por factores internos del receptor, como su estado de ánimo, la hora de recepcionar el programa, las emociones y las expectativas que tiene frente al programa. Las segundas son *las Re significaciones Extrínsecas o externas* al sujeto, las cuales se refieren a todas las interpretaciones que el receptor pueda hacer del contenido televisivo, pero mediadas por su condición cultural, contexto y estrato socioeconómico.

-La segunda Categoría conceptual corresponde a la **Apropiación**, la cual Valerio Fuenzalida define como el proceso de comprensión e interpretación de los

mensajes televisivos iniciales por parte de las audiencias. Esta segunda categoría contiene tres sub categorías que se mencionan a continuación:

Influencias del mensaje: Se refiere al mensaje enviado por el emisor y la apropiación que el receptor hace de éste sin tergiversar el estado inicial del mensaje, correspondiendo así a las intenciones comunicativas con las que fue diseñado dicho mensaje. Estas influencias sólo son brindadas por el emisor, las cuales se evidencian en las canciones que los niños memorizan y cantan, o todas aquellas palabras características de los personajes del programa que el niño adopta en su lenguaje y formas de expresión.

Esquemas lúdicos- dramáticos: Son el conjunto de estructuras dadas por el programa televisivo para garantizar la permanencia de la audiencia. Entre estas estructuras se encuentran los prototipos y arquetipos, la estructura del adulto torpe y el pequeño hábil, la lucha entre el débil y el fuerte, el esquema del niño alocado y la acción épica.

Socialización del mensaje televisivo: Se refiere a la retroalimentación y re significación que el receptor hace del contenido televisivo con sus pares, lo cual lo lleva a tener una percepción diferente de su idea y lectura inicial, aquí se encuentran los juegos de rol y los intercambios de ideas sobre el programa con los demás compañeros.

Para mejor comprensión de las categorías y sus correspondientes sub categorías a continuación se presenta el esquema de operalización.

Sistema de operacionalización de categorías

	Sub categorías:	Indicadores:	Preguntas:
Primera Categoría (Resignificaciones) Son todas las interpretaciones que el receptor hace del mensaje original, por factores internos o externos a él.	1. Re significaciones intrínsecas (Desde el receptor) son todas las interpretaciones que el receptor hace del mensaje televisivo por factores internos.	<ul style="list-style-type: none"> - Estado de ánimo. - Las emociones - Expectativas frente al programa. - Las gratificaciones. 	Sentimientos que le genera el programa. (Lenguaje no verbal). ¿Qué piensas que pasará hoy en el capítulo Phineas y Ferb? ¿Su personaje favorito del programa se parece a usted? Sí, no, ¿por qué? ¿Usted quisiera ser como su personaje favorito? Sí, no, ¿por qué? ¿Se identifica usted con algún personaje de Phineas y Ferb? No, si, cual y Por qué? ¿Por qué te gusta ver Phineas y Ferb? ¿Qué es lo que más te gusta del programa?
	2. Re significaciones extrínsecas o externas (entorno del sujeto) Son todas las interpretaciones que hace el receptor del mensaje original por factores externos.	<ul style="list-style-type: none"> - El Contexto. - El estrato socio económico 	¿Cree que su vida se parece a la de Phineas y Ferb? Sí, no, en qué? ¿Su personaje favorito en el programa ha vivido algo parecido a usted? ¿La vida mostrada en Phineas y Ferb se parece a la vida real? Sí, no, ¿Por qué? Crees que en Phineas y Ferb existen ricos y pobres, No, si, quienes y Por qué?

	Sub categorías:	Indicadores:	Preguntas:
<p>Segunda Categoría (Apropiación)</p> <p>Se entiende como el proceso de comprensión e interpretación de los mensajes televisivos por parte de los receptores, generando cambios en la conducta y el comportamiento.</p>	<p>1</p> <p>Influencias del mensaje (Desde el medio)</p> <p>Se refiere al mensaje inicial enviado por el emisor y la apropiación que el receptor le da, sin tergiversar el estado inicial del mensaje correspondiendo así a las intenciones comunicativas con las que fue diseñado dicho mensaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jerga. - Canciones. 	<p>¿Recuerdas algunas de las frases de phineas y Ferb? Sí, no, cual y por qué? Te gustan las frases de phineas y ferb? Sí, no, ¿Por qué?</p> <p>¿Algunas veces utilizas las frases de phineas y Ferb? Sí, no, cuando, y por qué?</p> <p>¿Te sabes las canciones de phineas y Ferb?</p> <p>¿Recuerdas las canciones de phineas y Ferb? si, no, cuales, ¿Por qué?</p> <p>¿Te gustan las canciones de phineas y ferb? Sí, no, por qué?</p>
	<p>2.</p> <p>Esquemas lúdicos Dramático</p> <p>Son el conjunto de estructuras dadas por el programa televisivo para garantizar la permanencia de la audiencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prototipos y arquetipos (Representaciones) 	<p>¿Cuál es el personaje que más te gusta de Phineas y Ferb? ¿Por qué?</p> <p>Cres que alguno de los personajes de Phineas y Ferb, podría ser un modelo a seguir? No, si, cual y Por qué?</p> <p>Crees que te pareces a algún personaje de Phineas y Ferb? No, si, cual y Por qué?</p> <p>Cuál de los personajes de phineas y Ferb es el que menos te gusta? ¿Por qué?</p>

- El adulto torpe y el pequeño hábil.
- La lucha entre el débil y el fuerte.
- Esquema del niño alocado.
- La acción épica.

- ¿Qué cosas pueden hacer phineas y Ferb que los adultos no pueden hacer en el programa?
- ¿Quién es el más fuerte y el más débil en phineas y Ferb?
- ¿Cuál preferirías ser, el fuerte o el débil? Por qué?
- ¿Qué le suele pasar al niño más débil en el programa?
- ¿Cuál es el personaje más divertido en Phineas Ferb?
- ¿Cual es el personaje más maldadoso?
- ¿Te gustaría ser como él? Si no porque
- Para ti, ¿Quién es el héroe del programa?
- ¿Quién es el que hace siempre las cosas bien?
- ¿Quién es el que se porta siempre mal?
- ¿Cuál de los dos te gustaría ser? Porque.

3.

Socialización del mensaje televisivo

Se refiere a la retroalimentación y re significación que el receptor hace del contenido televisivo con sus pares, lo cual lo lleva a tener una percepción diferente de su idea y lectura inicial.

- Juegos de rol.
- Intercambio de ideas.

- ¿Si jugaras con tus amigos a phineas y ferb que personaje te gustaría ser?
- ¿Qué capítulo del programa te gustaría recrear en un juego?
- ¿Has jugado a ser alguno de los personajes de phineas y Ferb?
- ¿Qué dicen tus amigos del programa?
- ¿Hablan de los personajes, o algún capítulo del programa?

En las siguientes páginas el lector podrá apreciar las fases de la investigación, la selección de la muestra, las técnicas e instrumentos que se utilizaron para la recolección de la información. Seguidamente encontrará el perfil de los personajes del seriado *Phineas y Ferb* lo cual le permitirá tener una contextualización detallada de los dibujos animados y, finalmente encontrará la sistematización, análisis y resultados del trabajo.

3.3 Fases de la investigación

La primera fase correspondió a identificar los procesos de recepción que los niños de 10 a 12 años del liceo bilingüe el poblado, hacen del contenido televisivo de Phineas y Ferb del canal Disney XD. Aquí se tuvo en cuenta los aspectos emocionales, y las expectativas que el niño tiene frente al programa, además se analizará el contexto y el estrato socioeconómico al que pertenecen los niños objetos de estudio, ya que todos estos factores pueden influir en las resignificaciones e interpretaciones que el niño pueda hacer del programa televisivo.

La segunda fase del proceso correspondió a identificar los procesos de apropiación del contenido televisivo Phineas y Ferb del canal Disney XD por parte de los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe El Poblado.

La tercera y última fase de la investigación correspondió a comparar los resultados de los procesos de recepción de los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe, arrojados en la investigación, con lo planteado en la teoría de la recepción activa.

Fases de la investigación



Objetivo:

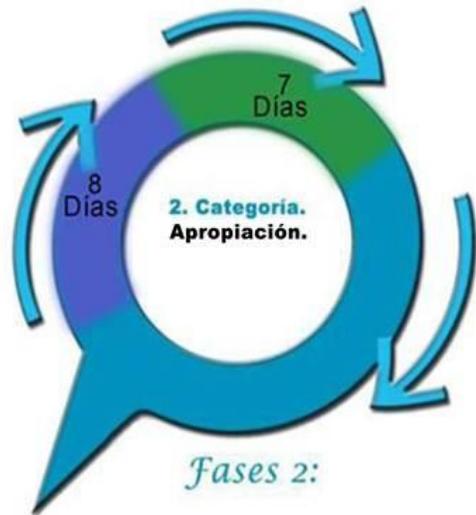
Identificar los procesos de recepción de los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe el Poblado hacen con el contenido televisivo del programa Phineas del canal Disney XD.

- Observación de las resignificaciones intrínsecas y las resignificaciones extrínsecas, durante la visualización del programa televisivo.

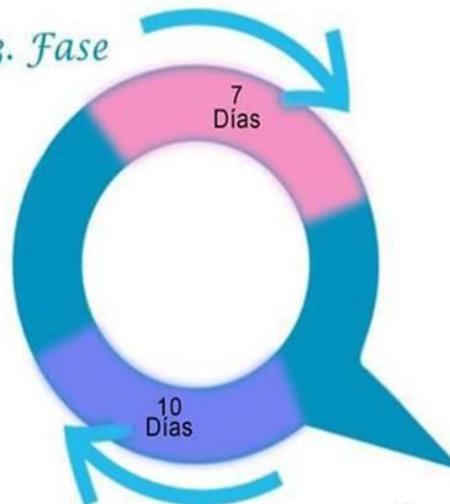
Objetivo:

Identificar procesos de apropiación del contenido televisivo Phineas y Ferb del canal Disney XD por parte de los niños de los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe el Poblado.

- Identificar las influencias del mensaje televisivo y los esquemas lúdico dramáticos.
- Socialización del mensaje televisivo.



3. Fase



- Comparar la Información.
- Elaboración del informe final.

Objetivo:

Comparar los resultados de los procesos de recepción de los de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe, arrojados en la investigación, con planteado en la teoría de la teoría Recepción Activa.

3.4 Selección de la muestra

Para el presente estudio de recepción, se han seleccionado 22 niños, en edades de 10, 11 y 12 años pertenecientes a los grados 5, 6 del Liceo Bilingüe correspondiente a estrato socioeconómico 3- 4 del barrio el Poblado II de la ciudad de Pereira. Del grado quinto se tomaron 10 estudiantes y del grado sexto se tomaron 12 estudiantes, dando como resultado un grupo mixto de 22 niños compuesto por 7 niñas y 16 niños respectivamente.

3.5 Recolección de la información

Técnicas e instrumentos de recolección de información:

3.5.1 Observación participante

Es el proceso mediante el cual se hace la descripción sistemática de eventos y comportamientos en el escenario social elegido para ser estudiado. Dentro de la observación se distinguen cuatro tipos de roles que el investigador puede adoptar:

El participante completo, el cual oculta su rol como investigador para no interrumpir la actividad normal; el participante como observador, en donde el investigador es un participante en el grupo que observa pero quien siempre está más interesado en observar que en participar, seguidamente se encuentra un tercer rol, el *observador como participante*, éste faculta al investigador para participar de las actividades grupales como es deseado, si bien el rol principal del investigador en esta postura es recoger datos, y el grupo estudiado es consciente de las actividades de observación del investigador. En esta postura, el investigador es un observador que no es un miembro del grupo, y que está interesado en participar como un medio para ejecutar una mejor observación y, de aquí, generar un entendimiento más completo de las actividades grupales. En último lugar, se encuentra el observador completo, en la que el investigador está completamente oculto mientras observa.

De estas cuatro posturas, el rol que contiene una aproximación más ética y acorde con el propósito de este estudio, es la del **observador como participante**, dado que las actividades de observación del investigador son conocidas por el grupo estudiado, además de ello, esta postura permite comprender de cerca la comunidad, hacerse participe de sus actividades, y recoger datos a partir de lo observado.

Como instrumento a utilizar para compaginar la información brindada por la observación participante, se encuentra el diario de campo el cual se llevará por medio un cuaderno en donde se escribirán notas generales o descriptivas, observaciones, notas teóricas y metodológicas. A través de este cuaderno se facilitará la sistematización de la información en coherencia con las categorías conceptuales.

Otro elemento, el cual respalda los diarios de campo, será la realización de videograbaciones y registro fotográfico, que permitirán detectar factores que pudiesen haber pasado desapercibidos en el proceso de observación.

3.5.2 Técnica proyectiva

Es una herramienta de recolección de información del ámbito de la psicología y su principal característica distintiva es que los materiales para su aplicación no son estructurados; allí el sujeto proyecta de manera activa y espontánea su estructura psicológica, expresando así su mundo personal que de otro modo no revelaría por miedos, prejuicios entre otros.

La teoría permite una variedad casi ilimitada de respuestas posibles a fin de conceder libertad de juego a la fantasía del sujeto, dando así breves instrucciones generales. En otras palabras, se espera que los materiales sean como una especie de pantalla sobre la que el sujeto proyecte sus procesos de pensamiento, expectativas y conflictos.

Consecuentemente la técnica comprende el dibujo como un elemento de interpretación en donde se evalúan las líneas y formas que conforman el dibujo, en términos de pertinencia se aplicó un material no estructurado para contrastar unos indicadores específicos del trabajo de recepción de manera que los componentes psicológicos propios de la teoría se dejaron de lado dando lugar a la aplicación, para este caso en procesos de apropiación televisiva por parte de los niños objeto de estudio una vez han estado expuestos al programa.

3.5.2.1 Plantilla para técnica proyectiva

La plantilla estuvo compuesta de un enunciado en el cual se le solicitó al niño plasmar o pintar dibujos a partir de sus gustos o preferencias frente al programa televisivo recepcionado, los cuales fueron contrastados con los datos de gustos y preferencias ya antes recolectados mediante las técnicas de la observación participante y los grupos de discusión.

Fecha:

Dibuja tu personaje favorito de la serie phineas y ferb.



3.5.3 Grupo de discusión

Es una técnica cualitativa que recurre a la entrevista realizada a todo un grupo de personas para recopilar información relevante sobre el tema de investigación.

Los participantes fueron dos grupos de estudiantes del liceo bilingüe el poblado, correspondientes a los grados 5 y 6, y en edades de 10 a 12 años, lo cual dio un grupo de 22 estudiantes. Se realizaron dos grupos de discusión, el primero solo conformado por niños de quinto grado y el segundo solo por niños de sexto grado, obteniendo así las diferencias que pudiesen surgir dada la diferencia de edad.

Los grupos de discusión se llevaron a cabo en la sala de audiovisuales del Liceo Bilingüe, ya que era un espacio cómodo y apropiado para el desarrollo del trabajo. La duración de cada sesión del grupo de discusión fue de una hora ya que era el tiempo estimado recomendado para la aplicación de esta técnica. Los grupos de discusión se registraron mediante audio y video, además de una plantilla que guiaba el proceso.

3.6 Perfil de los personajes

Los esquemas lúdico-dramáticos están presentes en todas las estructuras de los dibujos animados y son los que permiten que los niños se conecten con el programa. Acorde a ello Jauss plantea que en las audiencias, (en este caso los niños de 10 a 12 años), pueden darse cinco tipos de identificaciones que dan cuenta de las apropiaciones de los contenidos televisivos las cuales han sido mencionadas en el apartado de los desarrollos teóricos de Valerio Fuenzalida.

En torno a dichas identificaciones también se han mencionado las claves para la interpretación de los dibujos animados planteadas por Daniel Prieto Castillo (véase el apartado de desarrollos teóricos), en donde el autor hace un esbozo de las características que conforman los textos narrativos de los seriados animados, asegurando que estas características son las que captan la atención del niño en

el programa. De esta manera, los componentes de las identificaciones y los esquemas lúdico – dramáticos planteados por Fuenzalida, además de las claves para la interpretación de los dibujos animados brindadas por Prieto, son fundamentales para tener en cuenta en las apropiaciones que los niños hacen del programa. Por ello, a continuación se presenta una descripción detallada de cada uno de los personajes del texto televisivo Phineas y Ferb.

Cabe resaltar que la descripción que se presenta a continuación puede ayudarle al lector a contextualizarse con el programa.

Phineas y Ferb

(Perfil de sus Personajes)

Phineas y Ferb es una serie Americana de dos niños genios de 12 años quienes viven en unas eternas vacaciones de verano en donde todos los días construyen los más increíbles y disparatados inventos en el patio trasero de su casa; mientras que su hermana mayor Candance siempre intenta delatar sus inventos con Linda Flynn su madre. Los inventos de Phineas y Ferb y la persecución de Candance de dichos inventos son el argumento en que se desenvuelve la trama de la serie.

Phineas Flynn:

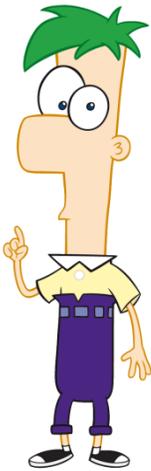
Es un niño genio de 12 años que sabe que puede conseguir todo lo que se propone. Algunas de sus ideas podrían parecer auténticas locuras, como construir una pista de esquí en el jardín el día más caluroso de verano, construir una montaña rusa o inventar la máquina del tiempo pero, siempre consigue ponerlas en práctica. Phineas es una fuente de energía inagotable que siempre está ideando nuevas y mejores maneras de hacer del mundo un lugar más interesante y muchísimo más divertido.



La principal motivación de Phineas es hacer del verano lo más grande e inolvidable que pueda ya que su mayor preocupación es no tener que contar cuando regrese a la escuela. Phineas se caracteriza por ser extrovertido, alegre, travieso, alocado, y muy amigable, además le encanta pasar tiempo con sus amigos y llevar a cabo sus disparatadas ideas con ellos.

La relación de Phineas con Lawrence (su padrastro) es buena, lo llama papá y a veces tiene conversaciones con él, es el hijo menor de Linda Flynn quien se lleva bien, la relación con su hermana Candance es bastante compleja, ya que a ella no le gusta ninguno de sus planes, pero Phineas ha demostrado en algunos episodios que la quiere. Por otro lado él pequeño niño parece estar enamorado de su vecina y amiga Isabela.

Ferb Fletcher:



Es un niño genio de 11 años, introvertido, tímido y de pocas palabras. Él es hermanastro de Candance y Phineas, su fiel compañero. Juntos dejan volar su imaginación y hacen realidad sus ideas. Ferb es tan alocado y travieso como su hermanastro, pero suele reservarse las palabras para las situaciones más importantes.

Perry / Agente P



Perry el Ornitorrinco/Agente P – Es la mascota de Phineas y de Ferb, en realidad es un agente secreto llamado “Agente P”. Su misión es tratar de detener al malvado Dr. Doofenshmirtz. Tiene rutas de escape por toda la casa y casi siempre vuelve a casa justo antes del final del episodio con un “Oh ¡ahí estas Perry!” de parte de quién lo mire primero.



Candance Flynn:

Es una adolescente de 16 años hermana mayor de Phineas y la hermanastra de Ferb. Phineas y Ferb hacen todo tipo de locuras y siempre se salen con la suya. Por eso Candance, siempre está histérica y al borde de la locura. Ella siempre trata de meter a sus hermanos en problemas con su madre, su principal preocupación es que su madre descubra los asombrosos inventos de sus pequeños hermanos pero siempre fracasa.

Candance está muy enamorada de Jeremy, un chico de la escuela de su misma edad y casi siempre va a verlo al restaurante donde él trabaja. Su mejor amiga es una chica llamada Stacy, la que algunas veces sin ella quererlo le ayuda a Candance a tratar de poner al descubierto a sus jóvenes hermanos.

Dr. Doofenshmirtz:



Es un científico loco de 46 años y es el villano de la serie. Doofenshmirtz es el jefe de su propia empresa, “Pérfido Doofenshmirtz S.L.” (“Doofenshmirtz Malvados y Asociados”). Su guarida está en el último piso de un edificio verde con forma de llave en expansión. Su vida gira en torno a generar inventos para destruir toda el área limítrofe, pero nunca ha tenido éxito ya que el agente P (Perry el ornitorrinco), siempre frustra sus malvados planes.

Su maldad y resentimiento con la humanidad se deben a los traumas generados en su triste infancia en una ciudad Europea llamada “Gimmel schtrump”, donde sus padres quienes eran agricultores pobres, lo forzaron a ser un gnomo de césped y a

vestirse de niña por un largo tiempo, entre otras miles de extrañas y tristes vivencias.

Doofenshmirtz es un científico millonario desconocido, nadie sabe cómo consiguió su fortuna ni se conoce mucho de él, solo que es divorciado y tiene una hija adolescente (Vanessa), por la cual su esposa Charlene le paga una pensión alimenticia.

Doofenshmirtz no es realmente un doctor, ya que su diploma de Doctorado tiene una etiqueta con un precio de 15 dólares atado al marco del diploma. Falsificó su diploma porque pensó que no podía ser el jefe de una empresa sin ello.

Unas de las cosas que más caracterizan al profesor Doofenshmirtz son que este siempre agrega al final de cada nombre de sus malévolas creaciones la palabra “inator” y que siempre pone un botón de autodestrucción en cada invento.



Isabella:

Es una exploradora de 11 años vecina y amiga de Phineas y Ferb, es una niña educada y siempre se porta muy bien, es amigable, inteligente y llena de recursos. Isabella está enamorada de Phineas y siempre está dispuesta a ayudar a Phineas y Ferb en sus planes disparatados.

Linda Flynn:

Es una ex cantante de 36 años, es madre de Candance y Phineas y madrastra de Ferb. Siempre es muy distraída y siempre está fuera de casa. Linda no sabe que Phineas y Ferb son niños genios y nunca ha



podido ver ninguno de sus maravillosos inventos. Linda es compañera de clase y amiga de Charlene.

Lawrence Fletcher:



Es un Arqueólogo Británico de 39 años, trabaja en el anticuario y viaja por todo el mundo, cuando regresa a casa siempre trae regalos extraños e interesantes a Phineas, Candance y Ferb.

Lawrence es excéntrico, inteligente y amable; él es el padre de Ferb y padrastro de Candance y Phineas.

Lawrence está enterado de que tiene dos hijos genios, en algunas ocasiones ha participado de sus aventuras, pero siempre se ha mostrado indiferente.

Baljeet



Es un niño de 10 años amigo de Phineas y Ferb, él es un niño de la india, es introvertido, inseguro, miedoso, con baja autoestima y débil, pero a la vez, es responsable, aplicado, disciplinado, exigente consigo mismo e inteligente, además de Phineas y Ferb es el niño más aplicado de la clase y siempre saca 10 en todo. Baljeet odia ensuciar su ropa y sacar 9 en un examen, él siempre está dispuesto a ayudar a Phineas y Ferb con sus ideas, siempre y cuando le quede tiempo para estudiar y hacer sus tareas. El principal problema de Baljeet es Buford, su compañero y vecino de clase, que siempre lo molesta y golpea.

Buford

Buford es el niño más gruñón, violento, fuerte y busca problemas en el barrio, él tiene aires de poder y a la vez es poco inteligente, es insensible, poco amigable y su capacidad de atención muy limitada. Phineas piensa que Buford intimida a los demás por aburrimiento, así que lo distrae encargándole tareas divertidas.



Buford solo es bueno con Phineas y siempre acepta gustoso las tareas que este le encomienda, Buford molesta y golpea siempre a Baljeet. Le teme a Susy Johnson (hermana menor de Jeremy), describiéndola como el mal en persona.



Jeremy

Jeremy es un chico de 17 años que va a la misma escuela que Candace, él es sencillo, tierno y romántico, él también está enamorado de Candace pero no le gusta demostrar lo que siente. Jeremy trabaja en la Hamburguesería Slushy, de su tío, el Sr. Pringoso y Candace siempre que puede va a visitarlo.

Jeremy cree que Phineas y Ferb son niños muy divertidos y encuentra encantadora la extraña actitud de Candace hacia ellos.

Stacy

Es la mejor amiga y confidente de Candace, es despistada y nunca se da cuenta de nada. Le recuerda a Candace que es mucho más interesante dedicarse a hacer compras y salir con chicos que a espiar a sus hermanos.





Monogram :

Mayor Francis Monogram Es el instructor del Agente P. Él le dice los planes de Doofensmirtz, tiene un estudiante llamado Carl. Cuando chico él era un agente Jr de la academia, por lo visto la academia lo traumó porque en un capítulo quedó en shock solo con recordarla. Él ama a su padre, pero su padre no lo ama.

Vanessa:

Vanessa Doofenshmirtz La hija adolescente de 16 años del Doctor Doofenshmirtz. Sumamente sarcástica. Generalmente no se interesa en nada, especialmente su propio padre. Vanessa sabe que él es el maligno jefe de Pérfido Doofenshmirtz S.L y también sabe sobre Perry el Ornitorrinco. Ella constantemente trata de demostrar a su madre que su ¿Por qué marido es malvado y termina desarrollando una relación con su padre similar a la relación de Candace con Phineas y Ferb. Vanessa es el amor platónico de Ferb.



Carl:



Es la mano derecha del Mayor Monogram, él es un alumno que está haciendo sus prácticas. En ocasiones, él le manda las instrucciones al Agente P. Carl es tonto y despistado, pero a la vez es eficiente y responsable con su trabajo.

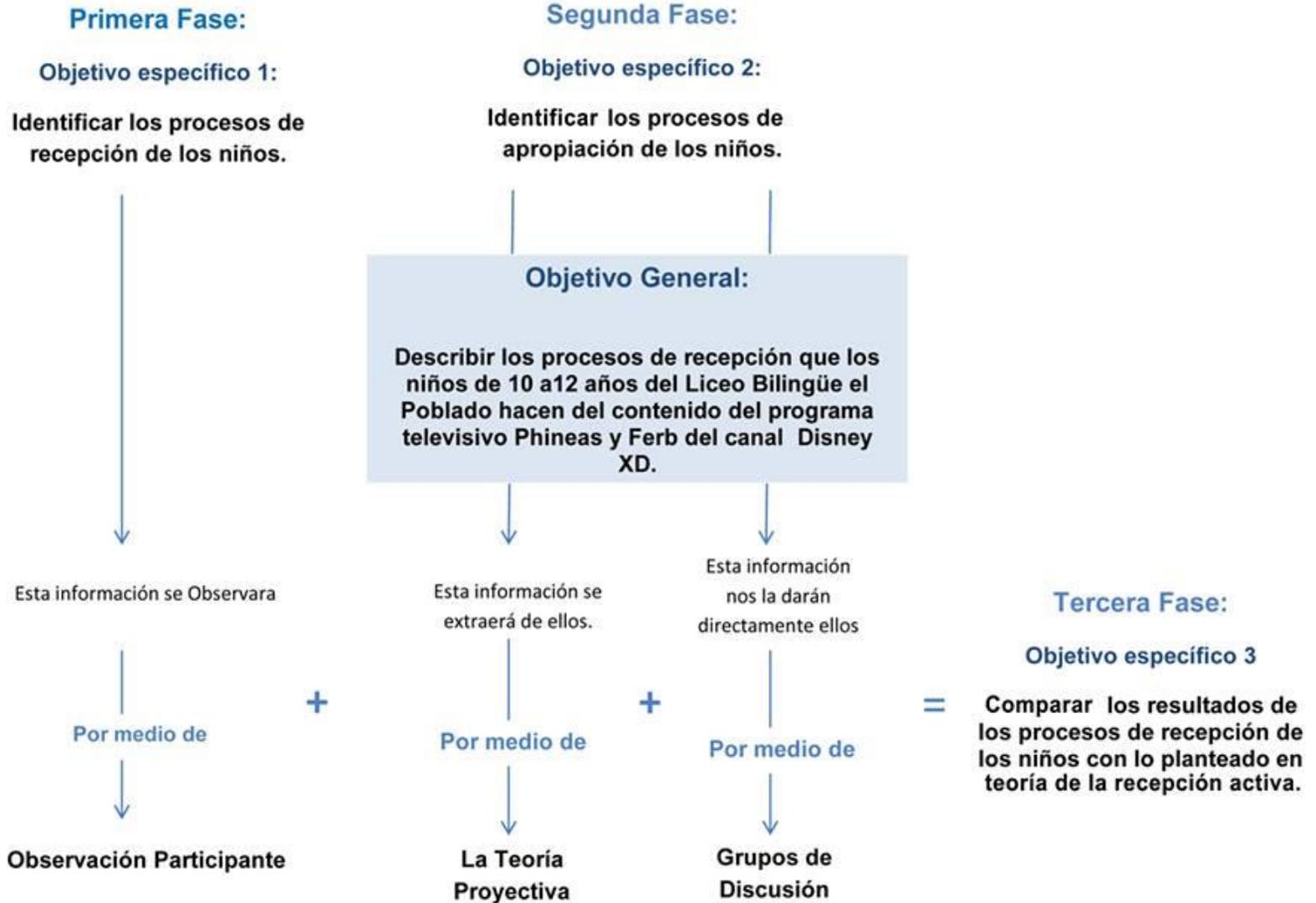
3.7 Sistematización de la información

La sistematización de la información se realizó de la siguiente manera: en un primer momento la observación participante permitió identificar la categoría re significaciones, la cual concibió las re significaciones intrínsecas y extrínsecas de la población objeto de estudio. Seguidamente la Teoría Proyectiva y los grupos de discusión dieron cuenta de la segunda categoría correspondiente a la apropiación del mensaje televisivo; por un lado la Teoría Proyectiva conllevó a la extracción de la información que los sujetos de estudio no expresaron espontáneamente y por otro lado, los grupos de discusión proporcionaron la información directamente de cada niño, en donde se generaron preguntas y se obtuvieron respuestas que exteriorizaron la apropiación que cada participante hizo del programa televisivo y puso en relación con los demás participantes, generándose así respuestas en común o diferenciadas .

Cabe resaltar que las técnicas presentadas con sus respectivos instrumentos para la recolección de la información, permitieron realizar los procesos de saturación de los datos obtenidos.

A continuación se presenta un esquema que relaciona el proceso de recolección y de sistematización de la información con los objetivos del presente trabajo

Metodología para Describir Procesos de Recepción en Niños



3.7.1 Observación participante

Miércoles 25 de septiembre:

Capitulo emitido: Viaje al espacio.

Los niños se muestran inquietos, dispersos y perturbados con nuestra presencia y la cámara. Muy pocos se muestran concentrados.

Cinco minutos después de la exposición al programa la mayoría de los niños ya se han concentrado y han olvidado nuestra presencia.

Respecto al *estado de ánimo*, algunos muestran risas, asombro, y gestos de extrañeza.

A pesar del ruido externo no parece incomodarles, los niños más grandes se dispersan bastante, pero en los diálogos de los adultos parecen atentos.

Jueves 26 de septiembre

Capitulo emitido: Choque de dos mundos.

Los niños se encuentran dispuestos, pero después de un rato se dispersan bastante aunque en las niñas se nota más, los niños parecen más cómodos que ellas, el grupo de niños ubicados en la parte de atrás del salón no se concentran ni visualizan el programa de manera continua, algunos de ellos juegan con el celular.

Los niños siguen el ritmo de las **cortinillas musicales**.

En esta observación se encuentra que la gran mayoría del grupo no está cómodo, de manera que se distraen fácilmente de la recepción del programa.

Metodología: notamos que pasar la hoja de asistencia durante el proceso de recepción genera distracción, por lo cual se decide que sea firmada antes de la visualización del programa.

Viernes 27 de septiembre:

Capitulo emitido: Gracias pero no gracias.

Inicialmente los niños se encuentran poco cómodos por la presencia de la profesora, pero después de un rato parecen olvidarse de que se encuentra allí y se relajan.

Los niños están muy dispuestos y concentrados a pesar del constante ruido del salón del lado.

Las niñas se dispersan fácilmente a diferencia de los niños quienes se encuentran continuamente perplejos.

Emociones continuas de risa, en especial los diálogos de Perry y el Dr. Doofenshmirtz.

Cuando hay *cortinas musicales* algunos de ellos mueven la cabeza o los pies en señal de gusto por lo que escuchan.

Hay un niño y una niña que tienden a dispersarse, se concentran por segmentos cortos.

Lunes 30 de septiembre

Capitulo emitido: Perry primitivo.

Observaciones generales: los niños se acomodan rápidamente para visualizar el programa, inicialmente se encuentran muy concentrados, debido a la clase que se dicta en el salón contiguo se deben reacomodar para ver el programa estando más cerca del televisor para poder escuchar claramente, al tener que cambiar la posición habitual en la cual se sientan les genera incomodidad.

Se muestran emocionados por el capítulo de "Perry primitivo", tienen mucho interés por el programa.

Lenguaje no verbal asociado a las emociones: Risas, gestos de asombro y extrañez.

Se consolida lo visto en la teoría, las **cortinillas musicales** funcionan en la medida en que logra que los niños se conecten aun más con el programa, y para los que están un poco dispersos en la recepción les permite volver a estar atentos.

Con el paso de los días encontramos que hay una disposición mayor para ver el programa tanto por las niñas como los niños. Generalmente piden que se les permita ver otro capítulo (**expectativas-gratificaciones**) y comentan si han visto o no el capítulo presentado.

Importante: se encontró que el **contexto de recepción**, entendiéndolo como el espacio físico en el cual los niños se disponen a ver el programa es sumamente importante. Generalmente tienen un lugar dentro del salón donde se ubican, ya sea acostados, en una esquina recostados en la pared, en los bordes de las sillas, o muy cerca del televisor, todo ello influye en la disposición para la recepción. Esto se ha hecho notorio debido al reacomodamiento que tuvieron el día de hoy en el salón.

Comentarios:

Sebastián Puntiel juega constantemente mientras ve el programa, se cambia de lugar y habla con sus compañeros de temas diferentes al texto de tv. (Acorde a la teoría). Miguel Ángel: Conoce bastante del programa.

Hay un niño que hace comentarios del programa, utilizando palabras como "típico". Deduce las siguientes escenas y que a Phineas y Ferb seguramente no los descubrirán en sus travesuras.

Martes 1 octubre

Capitulo emitido: Latín Ferb

La organización espacial cambio un poco, ya que no habían sillas en el salón, para algunos niños fue incomodo pero luego pudieron adaptarse fácilmente al cambio, para la gran mayoría la ausencia de sillas no fue un problema.

Los niños buscaron el lugar más cómodo para ellos dentro del salón y así se reorganizaron.

Desde el inicio del programa la gran mayoría pudo concentrarse en el seriado animado, a excepción del grupo de la esquina izquierda del salón, quienes tardaron para disponerse a la recepción del programa.

A diferencia de otros días las niñas parecen estar mucho más concentradas en el programa.

Desde el lenguaje no verbal pudimos observar que los pequeños tenían un poco de sueño o pereza, pero de igual manera reaccionaron emotivamente ante las bromas del programa, se exaltaron y asombraron con algunas escenas y pareció gustarles los capítulos "El Latín Ferb y tortas de papa".

Notas Importantes:

En concordancia con la teoría encontramos que los niños realizan muchas actividades a la hora de recepcionar programas televisivos, como por ejemplo: jugar, charlar con sus amigos y pelear.

Otros aspectos importantes son los relacionados con el contexto de recepción del programa, tales como: la comodidad del sitio para recepcionar, la compañía de sus pares (niños de sus misma edad) quienes también influyen en sus procesos receptivos, la compañía de gente adulta, es este caso de maestros o adultos mayores también influye en los procesos de recepción de los menores.

Los niños suelen entrar y salir con facilidad del texto televisivo, la gran mayoría de ellos logran concentrarse con mayor facilidad en las escenas claves del programa o en diálogos donde pueden evidenciarse los esquemas lúdico-dramáticos del débil y el fuerte o del adulto torpe y el niño hábil, definitivamente estos dos esquemas lúdico-dramáticos logran mantener la atención del niño en el programa.

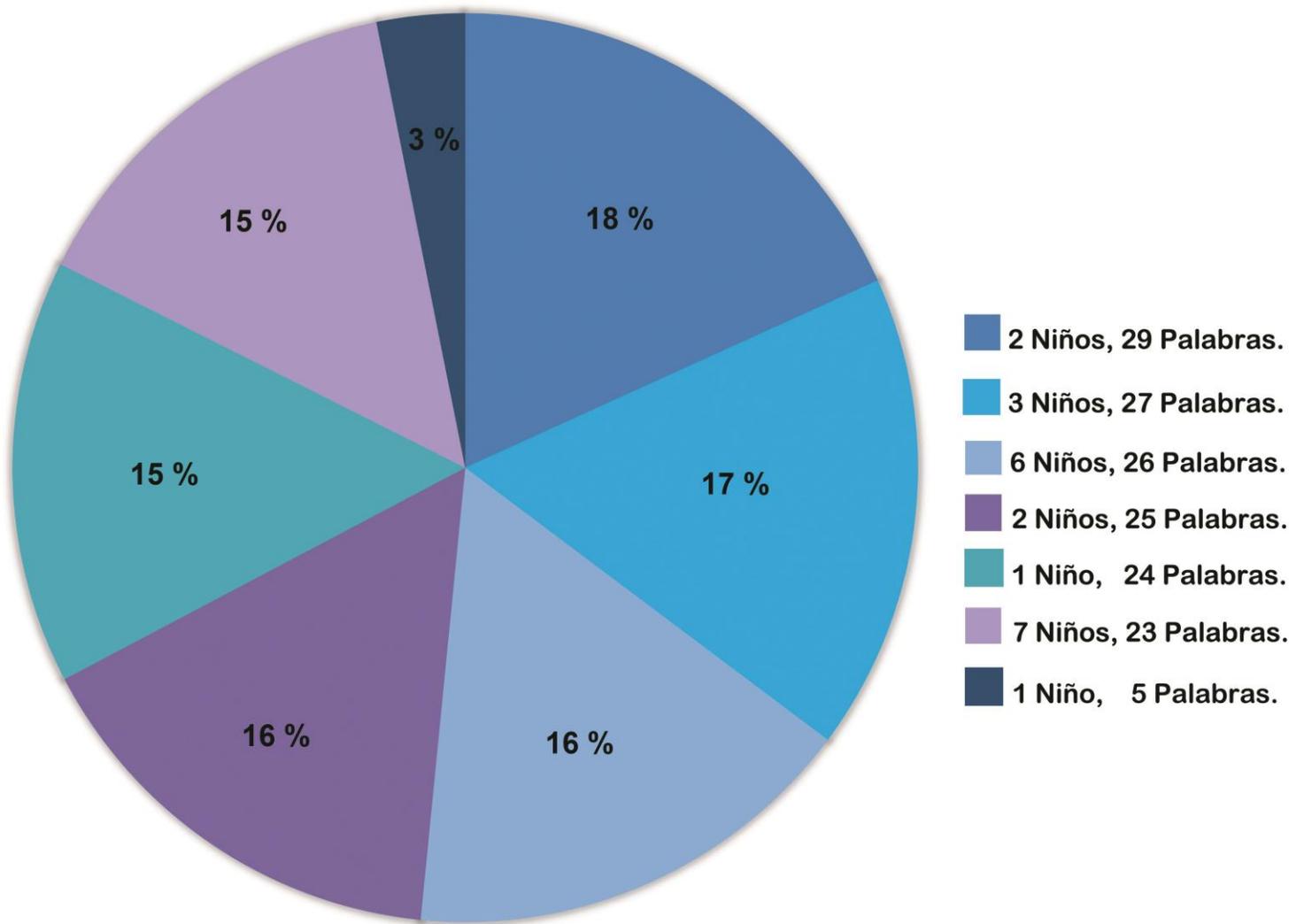
3.7.2 técnica Proyectiva

A continuación se presenta un gráfico circular en cual se representan las apropiaciones que hicieron los niños de las frases empleadas por los personajes de Phineas y Ferb. Seguidamente encontrará un gráfico de barras que permite visualizar las palabras que la población objeto de estudio apropió a partir de la musicalización del seriado.

Para la lectura del gráfico circular se ha de tener en cuenta que los porcentajes sobre éste equivalen al número de las palabras apropiadas por los niños. La cantidad de dichas palabras se distinguen por colores para su mayor comprensión.

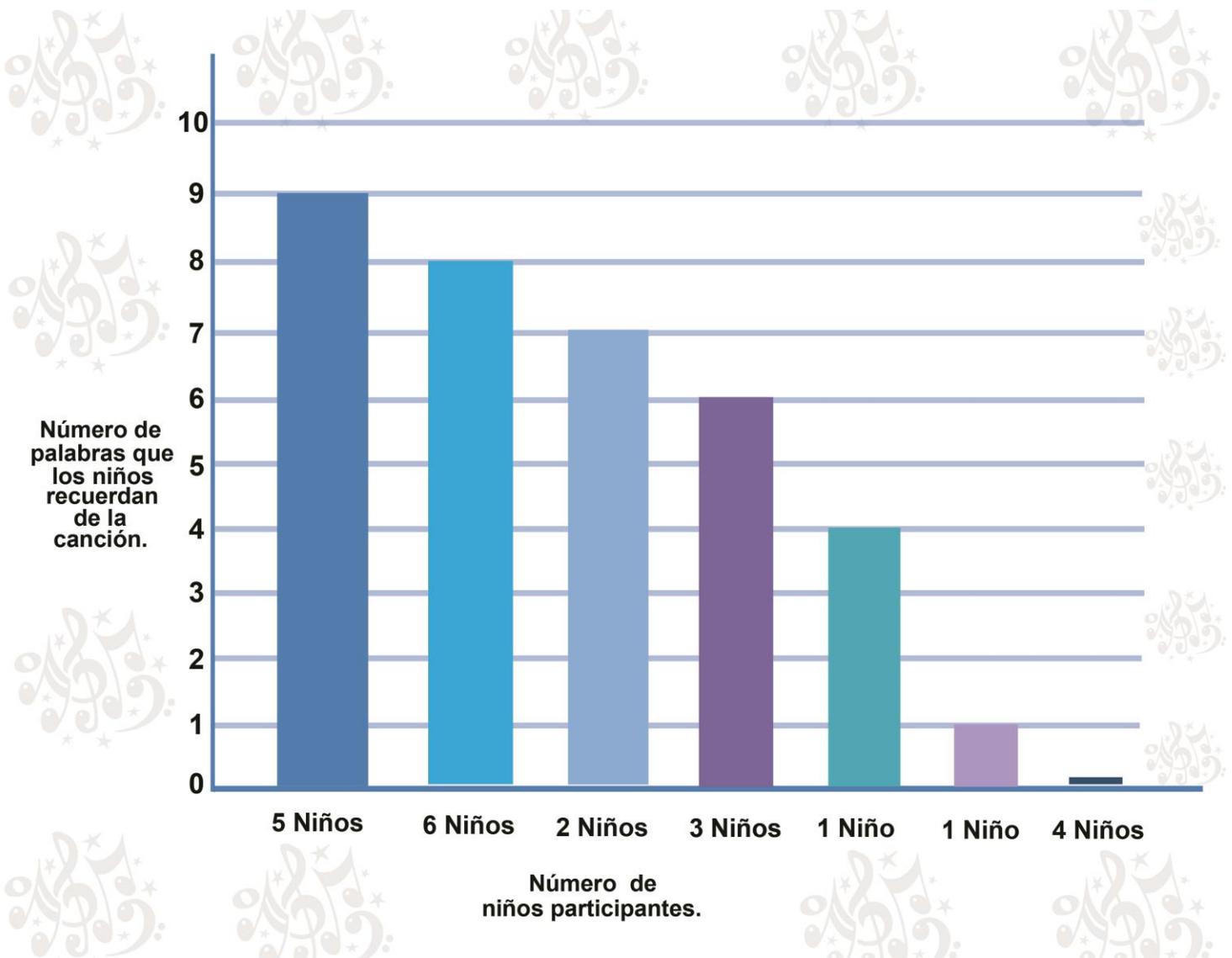
3.7.2.1 Jerga

En la aplicación del formato proyectivo se presentaron veintinueve palabras las cuales los niños debían asociar con las frases empleadas por cada uno de los personajes del programa, identificando así a cuál de los personajes pertenecía cada frase. A continuación se evidencian los resultados:



3.7.2.2 Canciones

En el material presentado los niños debían completar la canción central del seriado, para ello debían escribir nueve palabras que hacían parte de dicha canción. Mediante el gráfico de barras visualizado, se puede evidenciar la cantidad de frases que cada uno de los niños recordó.



3.7.2.3 Prototipos y arquetipos

Para dar a conocer los prototipos y arquetipos que los niños identifican del seriado animado u otras posibles lecturas que tienen de estos, se presentan esquemas que dan cuenta de dichos prototipos y arquetipos que el programa les brinda.

Cabe resaltar que dentro de la dinámica que se ha desarrollado en el trabajo, se entenderá el concepto de prototipo como aquellas cualidades que poseen algunos de los personajes del programa, bien sea desde los ideales colectivos (arquetipos) de belleza, inteligencia u otro, los cuales finalmente terminan convirtiéndose en referentes de modelo a seguir por parte de los niños.

En la columna del lado izquierdo se encuentra un icono del seriado animado que refuerza el prototipo u arquetipo dado por el programa y, en la columna del lado derecho se pueden ver las respuestas de los niños que apropian tal cual esos modelos, como la de aquellos que tienen diferentes percepciones de los modelos emitidos por el programa.

1. Personaje más Inteligente

Reforzados por el programa:



Phineas



Perry

Ferb

Apropiados por los niños



17
Aplica



5
No Aplica



2. Personaje más estudioso

Reforzados por el programa:



Balgeet

Apropiados por los niños



19
Aplica



3
No Aplica



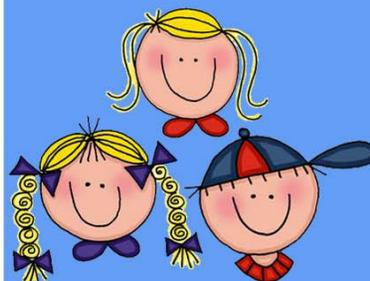
3. Personaje más Bonito

Reforzados por el programa:



Isabella

Apropiados por los niños



17
Aplica



5
No Aplica



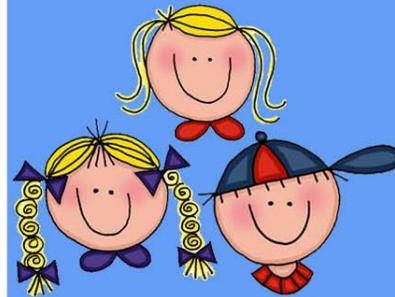
4. Personaje más Violento

Reforzados por el programa:



Buford

Apropiados por los niños



21
Aplica



1
No Aplica



5. Personaje más Tímido

Reforzados por el programa:



Balgeet



Ferb

Apropiados por los niños



19
Aplica



3
No Aplica



6. Personaje más Popular

Reforzados por el programa:



Phineas

Perry



Candance

Ferb

Apropiados por los niños



17
Aplica



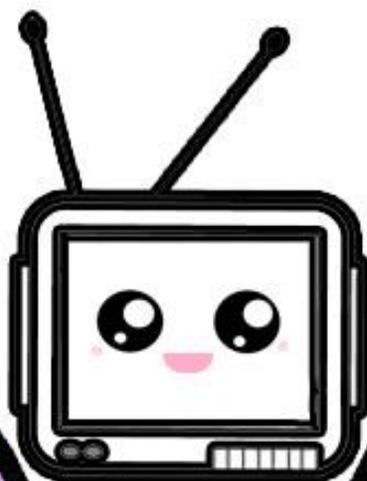
5
No Aplica



3.7.2.4 Esquemas lúdico- dramáticos

Los siguientes esquemas que se presentan dan cuenta de las apropiaciones que hicieron los niños de los esquemas lúdico-dramáticos y las re significaciones que hicieron de los mismos.

Para la interpretación de los esquemas representados en forma de mariposa se debe tener en cuenta que en las alas superiores están especificados los esquemas lúdico dramáticos. Cada una de ellas se encuentra dividida en dos partes, en una se encuentran los esquemas dados por el programa y en la otra puede encontrarse tanto las respuestas de los niños que apropiaron tal cual el esquema lúdico-dramático como las respuestas de quienes hicieron interpretaciones diferentes de los mismos. Aquellos casos donde no aplico el esquema y se dio otro tipo de respuesta se puede ver en las alas inferiores de la mariposa.



**1. Esquema:
Adulto torpe y pequeño hábil.**

Reforzados por el programa.

Adulto torpe



Pequeño hábil.



Apropiados por los niños.

Adulto torpe



6 Niños Aplica.

Pequeño hábil.



15 Niños Aplica.



16 Niños No Aplica.



7 Niños No Aplica.

**2. Esquema:
Lucha entre el débil y el fuerte.**

Apropiados por los niños.

Débil



15 Niños Aplica.

Fuerte



12 Niños Aplica.



7 Niños No Aplica.



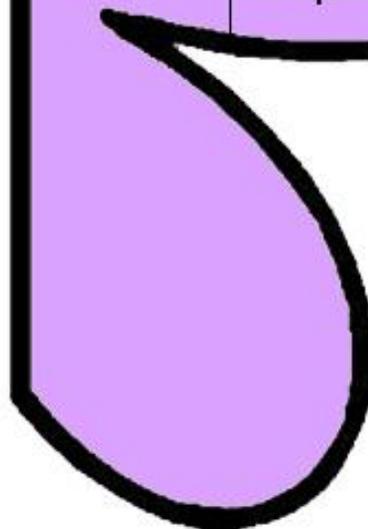
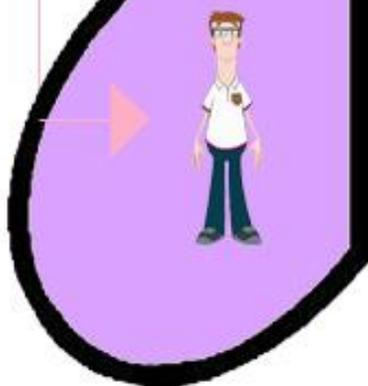
10 Niños No Aplica.

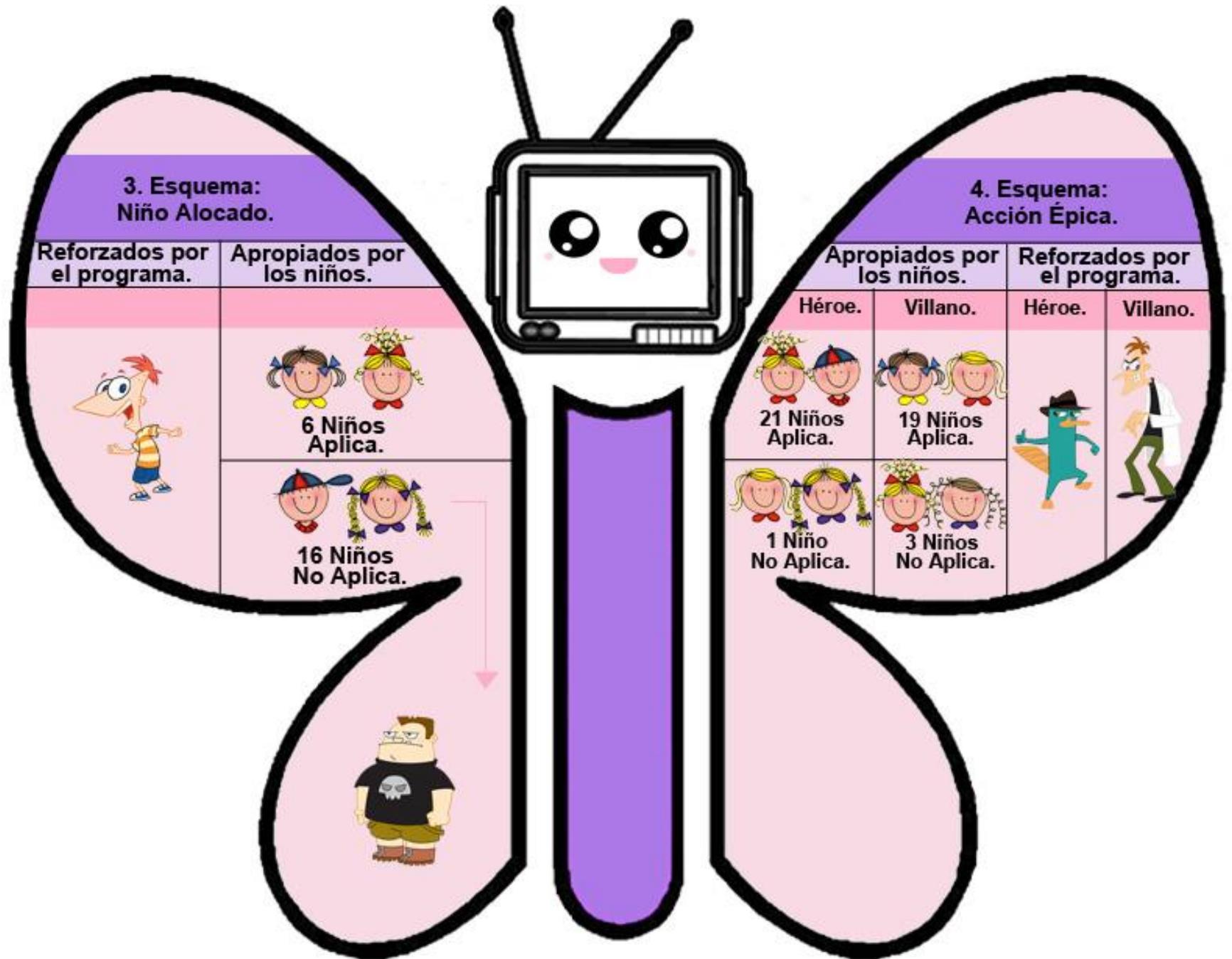
Reforzados por el programa.

Débil



Fuerte





3.8 Identificaciones con el seriado animado.

A continuación se presentan la tabla correspondiente a las identificaciones de los niños con los personajes del seriado.

Para la interpretación de la tabla es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- **N:** se refiere al niño participante.
- Los **enunciados en la columna** al lado izquierdo fueron los cuestionamientos indagados a través del formato proyectivo.
- Los **iconos de cada personaje** representan las respuestas de los niños ante los diferentes cuestionamientos.
- La **X** corresponde a los cuestionamientos que no fueron resueltos por los niños.

	N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10
Colorea el personaje que mas se Parece a ti.										
Marca el personaje que mas se Parece a ti.										
Colorea el personaje que te gustaria ser.										
Marca el personaje que quisieras ser.										
Personaje favorito.			Todos menos la mama							

	N11	N12	N13	N14	N15	N16	N17	N18	N19	N20
Colorea el personaje que mas se Parece a ti.										
Marca el personaje que mas se Parece a ti.										
Colorea el personaje que te gustaria ser.										
Marca el personaje que quisieras ser.										
Personaje favorito.										

	N21	N22
Colorea el personaje que mas se Parece a ti.		
Marca el personaje que mas se Parece a ti.		
Colorea el personaje que te gustaria ser.		
Marca el personaje que quisieras ser.		
Personaje favorito.		

3.9 Grupos de discusión (ver documento)

3.9.1 Percepciones Colectivas a partir de los grupos de discusión.

Para llevar a cabo el grupo de discusión con los niños de quinto grado se acudió al juego con el fin de que pudiesen interactuar entre sí de manera espontánea, esto hizo considerando que las preguntas directas y bastante elaboradas las cuales fácilmente respondería un adulto, no resultan propicias para la población con la cual se trabajó.

La mayoría de los niños concuerdan en que Candace es el personaje más aburrido y torpe.

Buford y el doctor Doofenshmirtz son los más violentos, aunque cada uno de ellos tiene características que los hacen *torpes*.

Buford en ocasiones no entiende el por qué o el para qué de algo que Phineas y Ferb hacen, pero sin embargo lo hace.

Doofenshmirtz crea un botón de autodestrucción en cada uno de sus inventos y le da siempre ventaja a Perry, lo cual lo hace torpe.

El papa de Phineas y Ferb: Los niños lo consideran tonto porque no hace nada frente a lo que construyen sus hijos.

Stacy: La consideran torpe por permitir que Candace la mande, perciben que ella obedece a Candace y actúa bajo las direcciones de ella.

Linda Flynn (mamá): La consideran muy tranquila, lenta y despreocupada.

Candace: Ven lo que ella hace como una locura de adolescencia.

Perry: lo consideran como el héroe quien siempre está dispuesto a salvar el mundo.

Mediante las percepciones colectivas manifestadas por los niños, puede observarse que efectivamente hicieron una apropiación de los esquemas lúdico –

dramáticos, pero no en su totalidad, es evidente que los chicos re significaron estos esquemas durante sus procesos de recepción.

Respecto al Contexto.

Los Ricos: Los niños concluyen quienes son los ricos y pobres de acuerdo a elementos que les muestra el programa, por ejemplo: Phineas y Ferb utilizan la tarjeta de crédito de la mamá para comprar elementos necesarios para llevar a cabo sus inventos, este tipo de sucesos ocurridos en algunos capítulos del programa llevan a los niños a pensar que Phineas y Ferb son los ricos dentro del programa.

Al igual que el Dr. Doofenshmirtz, a él lo consideran rico ya que puede comprar todo lo que necesita para realizar sus inventos.

A la mamá de Vanessa, (personaje no muy recurrente) la definen los niños como rica, porque según ellos, en algunos capítulos han mostrado que ella vive en una mansión en una colina.

Los pobres: Los niños consideran a Buford pobre ya que nunca a lo largo de la serie, han mostrado su lugar de residencia y además parece que no tuviera familia o parientes. En este punto resulta importante destacar que los niños construyen dichas percepciones, sin que el texto televisivo se las de explícitamente, lo cual permite identificar apropiación del contenido, pero más allá de ello, se puede evidenciar unas lecturas bastante profundas de los personajes y sus contextos por parte de los niños población o algún capítulo objeto de estudio.

Los niños más que confrontar sus ideas, comparten sus opiniones, gustos y preferencias en relación al programa. La mayoría de tiempo suelen citar algún capítulo para argumentar sus respuestas.

Una vez más se evidencia un proceso de recepción el cual se nutre y se construye en la interacción con el otro.

3.10 Resultados y análisis de la información

3.10.1 Objetivos específicos

3.10.1.1 Objetivo número uno:

Identificar los procesos de recepción que los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe el Poblado, hacen del contenido televisivo de Phineas y Ferb del canal Disney XD.

La primera fase de la investigación permitió observar aspectos como: los estados de ánimo que presentan los niños al momento de recepcionar el contenido televisivo, las emociones que le genera el programa, las expectativas y las gratificaciones que éste tiene frente al texto televisivo y el contexto de recepción del programa; todos ellos, aspectos determinantes para entender las re significaciones que los pequeños hacen del mensaje televisivo Phineas y ferb.

En el estudio realizado se encontró que los **estados de ánimo** con los cuales los niños llegan a recepcionar un programa televisivo son los que determinan los procesos de los mismos, es decir, estados de ánimo como el entusiasmo o el aburrimiento afectan o favorecen la disposición de los chicos para recepcionar el programa y por ende son los que les permiten conectarse o no con el texto televisivo. En concordancia con ello, mediante la observación del lenguaje no verbal se pudo identificar que algunos de los chicos no se encontraban dispuestos a la recepción del seriado, de manera que se mostraban escépticos y hasta molestos ante la idea de estar en la sala de audiovisuales, mientras que la gran mayoría manifestaron disposición e intriga por la actividad en torno a la exposición del seriado. Estas dos actitudes permitieron observar que efectivamente como lo plantea la teoría, los estados de ánimo con que los niños se disponen a recepcionar un programa influyen en las re significaciones e interpretaciones que esta audiencia infantil hace de los contenidos televisivos.

Con relación a las emociones se encontró que estas son de suma importancia en los procesos de recepción de la población objeto de estudio ya que son las que permiten identificar el grado de concentración de los niños frente al texto televisivo. Durante la exposición al programa se observaron gestos de alegría, asombro, extrañeza y sorpresa en relación con la temática de las escenas, es decir, en los momentos en que éstas eran divertidas los niños sonreían mientras que en donde aparecían cosas, personas o situaciones inesperadas se mostraban gestos de asombro o sorpresa. Esto evidenció que los niños estaban concentrados con el seriado animado.

Respecto a las **expectativas** de los niños frente al programa se encontró que siempre esperan que las aventuras e inventos de Phineas y Ferb en el capítulo siguiente del programa sean mucho mejor que en los capítulos anteriormente vistos. Otra expectativa de los niños frente al programa tuvo que ver con el querer saber el desenlace de la historia, como por ejemplo conocer si Linda Flynn (mamá de Phineas y Ferb) algún día descubrirá las magníficas creaciones de sus dos hijos genios, o si Doofenshmirtz podrá hacer funcionar alguno de sus malévolos inventos para destruir el área limítrofe, o si Phineas y Ferb descubrirán que su inofensiva mascota Perry es un agente secreto. Frente al desenlace de la historia los niños manifestaron dos opiniones importantes, por un lado los niños consideran aburrido que el seriado animado a lo largo de cuatro temporadas no haya avanzado mucho en el desarrollo de sus historia, pero por otro lado consideran que la novedad e inventiva con la que se desarrolla cada capítulo del programa es lo que los anima a seguir viéndolo a pesar de que este no tenga mucho avance en su desenlace narrativo.

Haciendo una comparación entre las expectativas de la población objeto de estudio y los planteamientos teóricos frente a estas, se encontró que los niños no esperan encontrar experiencias decisivas o respuestas a sus problemas en lo planteado por el seriado animado, por el contrario manifiestan que este es solo el producto de la imaginación de alguien y que está muy alejado de la realidad desde la apariencia y las situaciones vividas por sus personajes.

En relación a las expectativas se encontró que las **gratificaciones** también son de suma importancia en los procesos de exposición del niño frente al programa ya que permiten conocer que aspectos del seriado animado le resultan placenteros. Por medio de la observación participante se pudo evidenciar que el seriado animado de Phineas y ferb es agradable y seductor para los niños, debido a que les muestra un mundo donde pequeños como ellos no tienen límites, pueden crear cosas jamás vistas y vivir aventuras inimaginadas. Consecuentemente, las opiniones manifestadas en los grupos de discusión dieron a conocer que la estética (colores, escenografía, ambientes del programa), la personalidad de los personajes, los gráficos empleados en la realización del seriado y el ambiente o contexto que rodean a los personajes del programa también son elementos gratos para los niños.

Por otro lado, si bien es cierto que el contexto social y económico en el que ha crecido el niño influye en las re significaciones que él hace del mensaje televisivo, también es cierto que *el lugar en donde se genera la exposición al programa interviene en los procesos de recepción*. Antes de iniciar el proceso de exposición al programa los niños realizan un reconocimiento de todo el espacio físico del aula y luego se ubican en lugares específicos, como ejemplo de ello se encontró que algunos se acomodaron en las esquinas del salón o se acostaron en el suelo; otros prefirieron solo reclinarsse en las paredes, mientras que los demás prefirieron quedarse en las sillas. Esta ubicación espacial en el aula se debe a que los chicos buscan estar lo más cómodos posible para disponerse a la visualización, lo cual es muy importante resaltar ya que dicha comodidad influye en sus procesos de recepción.

De otro lado, el estrato socioeconómico es un factor determinante desde dos puntos de vista en este trabajo. El primero de ellos alude al estrato socioeconómico en el cual se encuentran los niños y, el segundo hace referencia a la lectura que éstos tienen del estrato socioeconómico dentro del cual están inmersos los personajes del programa.

Entorno al estrato socioeconómico que media a los niños, se evidenció desde la relación de ellos con el programa, que su recepción es por entretenimiento a diferencia de los resultados de investigaciones con pequeños de estratos bajos de quienes se ha dicho que tienen la televisión como un complemento a su educación. Esto permite hacer una diferenciación en la relación e importancia que tiene la televisión para los niños de estratos medios, ya que para ellos y su entorno, la televisión tiene un papel de acompañamiento y entretenimiento. De esta manera es vista por sus profesores quienes lo hicieron notorio en el proceso y en las manifestaciones por parte de la población en los diferentes momentos de la investigación.

Con relación al segundo componente que se enunció al principio, se encontró que los niños realizan análisis profundos a pesar de su corta edad, desde donde hicieron deducciones lógicas sobre los personajes y situaciones del programa. Ejemplo de esto son las siguientes afirmaciones:

Samuel: ... “para pedir todo las cosas industriales que ellos piden, se necesitaría que fueran mayores de edad para poder hacerlo o tener la supervisión de un adulto y además como podrían armar ellos solos todo lo que piden siendo tan chicos, es imposible”.

Juan Pablo: “ Todo lo grande que construye cabe en un patio, además todo lo que piden cabe en un camioncito y cuando lo arman en el patio es todo grande, además como pagan todo lo que piden”.

Daniela: “Además como pueden un par de niños pagar todas las cosas que piden.”

De esta manera puede verse como los niños hacen análisis profundos que dan cuenta que el programa recepcionado para ellos es simplemente un relato ficcional que se aleja mucho de la realidad. Los pequeños dimensionan claramente la necesidad del dinero como el elemento lógico para adquirir cosas y, a su vez reconocen los limitantes que en la vida real tienen para obtener cosas debido a su corta edad.

Otro elemento que se notó respecto al estrato socioeconómico en la lectura de los personajes, tuvo que ver con la clasificación que los niños hicieron de los ricos y pobres de acuerdo a las situaciones y los contextos que veían en el programa, encontrando así que personajes como Buford y Jeremy se consideran pobres. El primero de ellos debido a que nunca se ha dado a conocer su casa, por su forma de vestir, por las cosas que usa como crema de dientes casera, o bien sea porque nunca se han mostrado sus padres y, el segundo (Jeremy) porque su casa es normal y siempre está trabajando. En relación a quienes identifican como ricos se encuentran Doofenshmirtz, Phineas, Ferb, Isabella, Vanessa y su mamá por características como el lugar donde viven, por las cosas que poseen ó porque pueden viajar. *Si bien el programa no refuerza las clases sociales y sus respectivas divisiones, los niños logran hacer dichas inferencias a partir del contexto que rodea los personajes.*

Finalmente , otra distinción que se puede hacer de la población objeto de estudio por su estrato medio es que se identifican con los personajes del programa solo desde las características físicas de estos, es decir su parecido con el tono de piel, el uso de lentes para estudiar, el color del cabello o la contextura física, pero no logran identificarse con el programa desde las experiencias decisivas o las situaciones cotidianas vividas por los personajes en el seriado, lo cual permite inferir que el contenido no permea su cotidianidad sino que simplemente se queda en una experiencia momentánea de entretenimiento.

3.10.1. 2 Objetivo número dos

Identificar los procesos de apropiación del contenido televisivo Phineas y Ferb del canal Disney XD por parte de los niños de 10 a 12 años del Liceo

Durante la segunda fase de la investigación, se aplicó un formato relacionado con la técnica proyectiva a partir del cual se encontró que aspectos como la jerga que los niños toman del programa, las canciones que memorizan o recuerdan, los prototipos, estereotipo, los esquemas lúdico-dramáticos que les atraen del programa y los juegos de rol e intercambio de ideas que los pequeños toman del seriado animado, son factores que dan cuenta de los procesos de apropiación que tienen del texto televisivo Phineas y Ferb. Por consiguiente, en las siguientes líneas se desarrollarán los aspectos mencionados anteriormente.

En relación a la jerga se encontró que los niños tienen gran recordación de las frases que utilizan los personajes, lo que no solo evidencia la suma de recepción del programa sino también la apropiación que tienen de este. Mediante los formatos proyectivos pudo evidenciarse que de las 29 frases que mencionan los personajes, la gran mayoría de los niños pudo recordar un rango entre 25 y 29 frases, es decir casi el total de ellas.

Respecto a las canciones, se comprobó que los niños cantan y recuerdan las canciones del programa. Mediante el formato proyectivo los niños debían completar las palabras faltantes en la cortinilla musical del seriado, allí lograron recordar en su mayoría todas las palabras faltantes en la canción. Durante la exposición al programa reaccionaban físicamente a las cortinillas musicales siguiendo el ritmo de las canciones el cual se hacía manifiesto con el consecutivo movimiento de sus manos y pies, además se evidenció que dichas cortinillas musicales son muy llamativas para ellos y los conecta de nuevo al programa cuando intentan dispersarse.

Es importante resaltar que desde diferentes investigaciones de recepción y los planteamientos del teórico Valerio Fuenzalida la jerga y las canciones son elementos que permean a los niños y los trastoca en su diario vivir, incorporando en su lenguaje el uso de las palabras de los personajes para relacionarse con otros o bien sea, utilizándolas para referirse a algo específico. Para la población con la cual se trabajó no resulta darse el proceso de esta manera. Es cierto que reconocen las frases y canciones que el programa les ofrece, presentan agrado y gran recordación de ellas pero esto no significa que las usen repetitivamente y las incorporen en su lenguaje cotidiano.

Continuando con los aspectos apropiados por los niños, se encuentran los Prototipos y arquetipos, además de los esquemas lúdicos- dramáticos que a continuación se refieren.

En cuanto a los Prototipos y arquetipos que refuerza el programa se distinguen los siguientes: belleza, inteligencia, fuerza, popularidad, la figura del héroe y villano, habilidad, debilidad y la torpeza, los cuales son inconscientemente apropiados por los niños, muchos de ellos no conocen los términos (prototipo y arquetipo), sin embargo, pueden reconocerlos en el programa si se les preguntan por ellos. En concordancia a ello a continuación se presentan dichos prototipos y arquetipos con sus respectivas representaciones en el seriado.

El prototipo de belleza es reforzado desde el personaje de Isabella y efectivamente los niños la reconocen como la más bella del programa. A su vez el prototipo de fuerza se encarna en Buford el cual se reconoce como el más fuerte y a la vez el más violento. El prototipo de inteligencia es planteado desde Balgeet, Phineas y Ferb, los niños los apropian tal y como se los brinda el seriado, sin embargo, realizan una separación entre dichos personajes; por un lado, identifican a Balgeet como el niño más estudioso y aplicado del programa, y consideran que Phineas y Ferb son los personajes más inteligentes. En relación al héroe se propone a Perry como este, y la figura del villano es encarnada por el doctor Doofenshmirtz, consecuentemente los niños los apropian de esa misma manera.

En cuanto a los arquetipos y estereotipos de debilidad, habilidad y torpeza, se propone a Balgeet como el más débil, a Phineas como el personaje más hábil, mientras que Candance y Doofenshmirtz son los personajes más torpes. En concordancia los niños reconocen a estos personajes bajo los mismos patrones.

Si bien los niños pudieron identificar los prototipos y estereotipos brindados por el seriado animado en referencia a los personajes centrales de la historia como: Phineas, Ferb, Perry, Doofenshmirtz, Balgeet, Buford e Isabella, también identificaron estos prototipos en los personajes secundarios y poco frecuentes en el programa como Linda Flyn, Lawrence Flechert, Mayor Monogram, Carl, Vanessa, Stacy y Jeremy, lo que evidencia dos aspectos importantes. El primero, que los niños hicieron una re significación del mensaje comunicativo inicial transmitido por el texto televisivo y el segundo la apropiación que hicieron del mismo.

Muchas de las re significaciones que los niños hicieron de los prototipos presentados por el programa, obedecieron a las características físicas de los arquetipos universales reconocidos por ellos, es decir algunos de ellos hacían alusión a que el adulto más torpe era Lawrence Flechert por su simple apariencia física y no por lo que realmente él representa en el programa, ya que si fuese así lo hubiesen identificado como un hombre muy intelectual. Es por ello que la lectura que los niños tuvieron de los prototipos y arquetipos como Guillermo Orozco lo menciona en sus postulados, obedece a los procesos internos y externos que median sus procesos de recepción.

Así, la mediación cognoscitiva juega un papel importante debido a que esta hace referencia a los esquemas con los cuales llega el niño a la recepción, reconociendo que su la lectura del contenido no se da de manera desprevenida y vacía, sino que intervienen sus procesos cognitivos y aprendizajes previos dados por su cultura, su entorno u otros que finalmente terminan siendo también mediaciones de referencia. De esta manera las re significaciones que los chicos tuvieron, obedecen a las mediaciones que se han mencionado, pues ellos comprenden que un personaje estudioso se distingue por su manera de vestir y el

uso de gafas y si se le presentase bajo otro tipo de condición física no encajaría con el patrón cultural. Las mediaciones se dan, y se entrevistaron en esa puesta en común mediante los materiales que se les brindaron en donde se ratificó que la lectura de los prototipos obedece a causas que hacen parte de los procesos internos y externos que los pequeños llevan consigo.

En lo referente a los esquemas lúdico- dramáticos al brindar estructuras específicas dentro de los contenidos televisivos garantizan la permanencia de sus audiencias. Destacándose la presencia del adulto torpe y el pequeño hábil, la lucha entre el débil y el fuerte, el esquema del niño alocado y la acción épica. En el caso específico de Phineas y Ferb algunos de estos aspectos se transforman y re significan, mientras que otros se mantienen iguales, por ende se dan a conocer a continuación.

El adulto torpe y pequeño hábil

El programa televisivo presenta dentro del seriado a Candace y el Dr. Doofenshmirtz como los adultos torpes. Candace la hermana mayor de la familia Flynn nunca logra mostrarle a su madre los inventos que realizan sus hermanos ya que siempre ocurre algo que se lo impide, por ello constantemente se encuentra avergonzada ante su madre y queda en ridículo ante aquellos que la rodean. Doofenshmirtz por su parte es un científico que nunca logra llevar a cabo sus malvados planes, ya que siempre Perry el ornitorrinco está presto para detenerlo, además este científico tiene una personalidad vulnerable y en ocasiones compasiva, lo cual no le permite ser tan radical a la hora de causar estragos en el área limítrofe. En coherencia con ello, los niños identifican a los personajes enunciados como los torpes, sin embargo un porcentaje de ellos considera que el padre de familia, Lawrence Fletcher es el adulto torpe debido a su poco interés luego de conocer los inventos de sus hijos. En palabras de Daniela, “El papa de ferb es todo bobo, porque él ha visto los inventos de phineas y ferb y se hace el loco y nunca hace nada”, otros por su parte consideran que Linda Flynn también lo es “Porque nunca ve lo que Candance le dice que vea y siempre ve otra cosa, ella es toda despistada y boba”. Asegura Juan Pablo. Y

otros chicos coinciden en que Stacy también pertenece a este grupo ya que le obedece en todo a Candace. De esta manera, se evidencia que si bien los niños identifican los adultos torpes que le otorga el programa, bajo sus propias lecturas en el proceso de recepción, reconocen elementos de torpeza en otros personajes, como se enuncio anteriormente, lo cual denota la re significaciones que hacen y a su vez apropian.

En lo referente al pequeño hábil, el seriado define a Phineas y Ferb como los pertenecientes a este esquema, la mayoría de los niños los apropian claramente dado que son ellos quienes realizan grandes aventuras, desafían las situaciones y consiguen divertirse con los inventos realizados.

La lucha entre el débil y el fuerte

Dentro de este esquema se indica a Baljeet como el débil, claro está por sus miedos, inseguridades y su baja autoestima, además de ello porque es constantemente vulnerado por Buford quien le golpea y menosprecia con sus palabras continuamente. Se define como el Fuerte a Buford ya que es insensible, poco amigable y *“porque trata mal a Baljeet, le pega, lo amenaza y lo obliga hacer cosas que no quiere”*, según el estudiante Mathew. Así, se comprende claramente la apropiación por parte de pequeños de lo que estos personajes representan.

El esquema del niño alocado

El niño alocado tiene como característico ser divertido y en cierta medida suele generar admiración. Phineas cumple con dichos criterios, es enérgico, creativo, y constantemente esta en búsqueda nuevas creaciones para hacer del mundo un lugar más divertido. En este esquema la mayoría de los niños no apropian a Phineas como el alocado, a cambio de ello concuerdan en que Buford lo es. De modo que el niño planteado como alocado es re significado por los pequeños, quienes apropian todo lo contrario curiosamente, pues Buford tiene características negativas dada su personalidad y sus acciones, lo cual no correspondería con lo que plantea el seriado. En este sentido se puede decir que confluyen factores que

los chicos interpretan como lo correspondiente a ser alocado, donde Buford sin duda es quien cumple con sus percepciones.

La acción épica

La acción épica hace referencia al héroe y el villano del programa, quienes se evidencian claramente en Phineas y Ferb, éstos son Dr *Doofenshmirtz* (villano) y *Perry*, quien también es conocido como el *Agente P* (héroe). “*Perry es un agente secreto y salva al mundo*”. “*es bastante misterioso a donde quiera que va*”. Opinan los niños. Este referente es apropiado e identificado a cabalidad por ellos.

Es por lo anterior que como lo plantea Fuenzalida, las estructuras del seriado animado de Phineas y Ferb son los esquemas lúdicos – dramáticos los cuales están personificados en las figuras centrales del relato. Ciertamente el presente estudio confirmó que como lo plantea este autor los niños hacen una apropiación de todos los esquemas brindados por el seriado y que a la vez son estos quienes permiten que ellos se enganchen con el programa. Concluyendo así que los esquemas lúdico-dramáticos son atractivos para los niños porque los divierten y entretienen.

En última instancia en torno a la apropiación, se encuentran los juegos de rol y el intercambio de ideas que se procede a explicar teniendo en cuenta que la socialización como elemento de retroalimentación y re significación colectiva, da cuenta de los cambios en las percepciones iniciales que pudo tener el receptor frente al texto televisivo.

Juegos de Rol:

Al hablar del seriado animado los niños adoptan la personalidad de los personajes mediante la imitación de sus voces, ademanes, frases y gestos, además al hablar con sus pares de capítulos específicos del programa recrean diálogos completos de escenas enteras. Por ejemplo en el capítulo *malvado amor* Doofenshmirtz se enamora y decide invitar a su chica a un día de campo; los niños en lugar de narrar lo sucedido en la escena, se dedican a imitar todo lo dicho

por Doofenshmirtz como: “hoy es un espléndido día para ir de campo con mi chica, sin que el ridículo Perry el ornitorrinco aparezca”. Esto evidencia que los pequeños sin darse cuenta adoptan juegos de rol que dan cuenta de los elementos apropiados del contenido televisivo, como lo plantea Valerio Fuenzalida los niños en su procesos de recepcion si realizan juegos de rol, pero no como lo afirma el autor quien asegura que estos juegos se dan de manera consciente y durante tiempo prolongado en la cotidianeidad del niño, por el contrario en la población estudiada estos juegos se dan de manera inconsciente y por lapsos de tiempo muy cortos , los chicos al intentar hablar de los personajes “*juegan a ser ellos*” por unos segundos mientras exponen sus ideas.

Intercambio de ideas

Durante la aplicación del formato proyectivo y los grupos de discusión se encontró que el intercambio de ideas que los niños hacen sobre aspectos del programa con sus pares es de suma importancia, ya que es en este intercambio donde construyen sentido y afianzan sus procesos de apropiación.

En la aplicación del formato proyectivo los niños de manera individual debían dar respuesta a las preguntas y en lugar de esto, necesitaron de sus amigos y compañeros de grupo para responder a los cuestionamientos del formato proyectivo. Haciéndose notorio que, mientras contestaban hablaban con sus pares acerca de las respuestas más adecuadas, algunos no tenían puntos de vista claros frente aspectos del programa pero luego mediante el dialogo lograban aclararlos. En contraste a ello, otros tenían percepciones muy diversas sobre elementos del programa, de manera que se generaron discusiones en las cuales los niños intentaron exponer argumentativamente sus puntos de vista.

Debido a lo anterior se evidencio que *no todos los niños llegan con puntos de vista claros a los procesos de socialización del mensaje televisivo* con sus pares, por el contrario algunos de los pequeños de la población objeto de estudio cambian sus percepciones personales frente al programa en el momento de socializar.

Es por ello que la construcción de sentido mencionada por Guillermo Orozco efectivamente si se da con el otro, la necesidad de poner en escena sus puntos de vista concreta las percepciones colectivas en donde las individuales se ponen en juego con las del otro. Concluyendo así que, los procesos de socialización son indispensables para los niños y siempre están mediados por los sujetos que se encuentran en su contexto, en este caso sus compañeros de estudio.

Las identificaciones como un eje de apropiación.

Las identificaciones a las cuales alude Valerio Fuenzalida en base a los planteamientos de Jauss, permiten la comparación de la audiencia con los personajes de la historia ficcional, en este caso de Phineas y Ferb en donde los personajes pueden ser mejores, peores, o parecidos a los niños. Dichas identificaciones hacen parte de los *procesos activos* que realizan las diferentes audiencias y, que finalmente le permiten relacionarse aún más con el texto televisivo. Fuenzalida toma como referente cinco tipos de identificaciones, pero en este caso se evidencia una en el programa: **Identificación por admiración** la cual se reconoció como un factor clave por parte de los niños del Liceo Bilingüe.

La identificación por admiración suele ocurrir con el héroe perfecto, quien por su perfección se diferencia de uno mismo. Este tipo de identificación puede llegar a suscitar imitación por parte del receptor. En el seriado, Perry el ornitorrinco es el héroe, quien para salvar a los habitantes del área limítrofe y el mundo, se enfrenta constantemente con el Dr Doofenshmirtz a quien siempre logra dañarle sus malvados planes. Perry realiza misiones bajo una identidad secreta (Agente P), de manera que sus dueños no saben de ello. Frente a Phineas y Ferb es una tierna mascota pero bajo su identidad secreta es un agente digno de admirar ya que siempre logra llevar a cabo las misiones que le son encomendadas. Los niños manifestaron identificación por admiración a este héroe porque Perry pelea con Doofenshmirtz, salva el mundo y es un agente secreto.

Los niños no solo tienen tendencia de admiración por Perry sino también por Phineas quien representa la aventura y tiene la habilidad para realizar cosas ingeniosas. Isabella genera identificación por parte de las niñas, quienes manifiestan que es bonita y se expresa correctamente. De esta manera los pequeños acorde a sus gustos y preferencias se identifican por admiración con los tres personajes enunciados.

Elementos para la interpretación de dibujos animados y su relación con el seriado Phineas y Ferb.

Acorde a la propuesta de Daniel Prieto Castillo, en las siguientes líneas se relacionan sus postulados en torno a las claves que él define para la interpretación de los dibujos animados y su relación con las lecturas que los niños objeto de estudio hacen de dichos elementos.

Prieto Castillo plantea que en el seriado animado existe una gran cantidad de **hipérboles** visuales y sonoras que capturan la atención del niño. Durante los grupos de discusión los chicos hicieron referencia a estas exageraciones visuales como los elementos que más les atraían del programa. Como ejemplo de ello, se encuentra el cambio del rostro tierno de Perry cuando simplemente es una mascota y, su expresión como el Agente P, en donde sus rasgos faciales son fuertes y bruscos. Otra de las hipérboles que se destacan en la narración son las invenciones de Phineas y Ferb realizadas en cinco minutos a lo cual los infantes se refieren con bastante frecuencia.

El seriado animado Phineas y Ferb como lo plantea Prieto Castillo se inscribe dentro del **relato breve**, lo cual hace que el programa adquiera un dinamismo que no permite que los pequeños se aburran. Bajo este tipo de narración se cuentan las vidas y situaciones de los personajes, dejando ver cuando están tristes por algún problema y dada la brevedad en el minuto siguiente dan a conocer la solución del mismo, algunas veces están felices, emocionados ó expectantes. Así mismo, los niños manifestaron que con la recepción del seriado durante sus cuatro temporadas han encontrado varios acontecimientos importantes de la vida

de cada uno de los personajes que les ha permitido conocer las historias completas de los mismos. Ejemplificamos. La razón de que Ferb casi no hable, como llegó Perry a ser la mascota de Phineas y Ferb o por qué los niños viven en un eterno verano, se dan a conocer en diferentes capítulos y en su mayoría no consecutivamente.

Se puede decir entonces que, efectivamente estos elementos dan cuenta de que el relato breve es también un elemento que atrapa la atención del niño en el programa y le permite su permanencia como audiencia.

Otro elemento clave para la interpretación de dibujos animados es el correspondiente al **juego de movimientos, de palabras y de gestos de los personajes**. En el programa, personajes como Perry o Doofenshmirtz han caído desde grandes alturas sin sufrir ningún tipo de lecciones o fracturas, Candance ha llorado charcos por Jeremy, Phineas y Ferb fueron a Marte sin casco de oxígeno y Doofenshmirtz ha generado miles de desastres con sus imperfectos inventos y, luego cada uno de ellos ha vuelto a la normalidad como si nada hubiera pasado. Estos juegos de movimientos, palabras y gestos de los personajes del seriado resultan muy graciosos y divertidos para los niños una de las razones por el cual el seriado es tan grato para ellos.

En concordancia con lo planteado por Daniel Prieto Castillo en cuanto a la existencia constante de **lo rutinario**, se encontró que los chicos identifican elementos rutinarios como las *frases repetitivas* de los personajes, los defectuosos inventos de Doofenshmirtz para destruir el área limítrofe, la persecución de Perry a Doofenshmirtz y los constantes y fallidos intentos de Candance por delatar a su hermanos. Todos ellos identificados por los niños como los elementos más aburridores del seriado por su constancia en todas las temporadas del programa.

Otros elementos repetitivos en el seriado que los pequeños reconocen, son los referidos a las **competencias de los personajes y la atemporalidad** de las situaciones. Respecto a las competencias repetitivas de los personajes identifican que en todas las temporadas del seriado Candance siempre ha sido torpe en

delatar a su hermanos mientras que Phineas y Ferb siempre se han salido con la suya sin que su mamá los descubra; Buford siempre ha maltratado y lastimado a Balgeet y a su vez él siempre se ha dejado maltratar, pero a pesar de ello ambos siguen estando juntos y siendo amigos; Ferb en todas las temporadas no suele hablar mucho y justamente es a él a quien se le ocurren las ideas disparatadas. Isabella siempre ha intentado estar a solas con Phineas para poder decirle lo que siente por él, mientras que él siempre daña sus citas con ella invitando a Ferb para que los acompañe, Linda (mamá) nunca ha podido ver los inventos de sus hijos mientras que Laurence (Papá) siempre ha podido verlos y no ha hecho nada frente a ello.

En cuanto a **la atemporalidad** de las situaciones los niños identificaron que el seriado gira en torno a un eterno verano, comprenden que por cuatro temporadas los protagonistas no han crecido y siempre han vivido en unas vacaciones de verano. De esta manera los chicos reconocen que los personajes del programa viven en un lugar donde el tiempo no parece transcurrir, los niños manifestaron en los grupos de discusión que esta idea les resulta muy atractiva sobre todo la de no ir al colegio y vivir siempre en vacaciones, esto puede demostrar que el argumento de “eternas vacaciones” en la que se desenvuelve el seriado es un elemento gratificante para los niños.

3.10.1. 3 Objetivo número tres

Comparar los resultados de los procesos de recepción de los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe, arrojados en la investigación con lo planteado en la teoría de la recepción activa.

A continuación se presenta una comparación entre los procesos de recepción de la población objeto de estudio y los planteamientos de la teoría de la recepción activa planteada por Valerio Fuenzalida.

En primer lugar, se encontró que las re significaciones efectivamente son inherentes a los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe, en donde los factores internos (desde el receptor) y externos (entorno del sujeto) median la lectura del mensaje televisivo tal como lo plantea la teoría. Sin embargo, en entorno a las **Re significaciones Externas** en el factor del contexto, el cual se entiende desde la teoría como la suma de las percepciones a lo largo de la vida, en donde la cultura, familia, entre otros, influyen en la recepción, se encontró una variación. Si bien, el contexto social con el que llegan los niños es importante en la recepción, *el contexto espacio temporal es vital debido a que allí está en juego la disposición, comodidad y atención de los niños*; si ellos no se sienten cómodos en el lugar o si éste es modificado no tienen la misma disposición para la recepción del contenido.

En segundo lugar existe una diferenciación en los procesos de apropiación de los niños del Liceo Bilingüe por su condición de estratificación media con los niños de estratos bajos, lo que hace que los procesos activos de recepción de esta población sean un poco diferentes a los planteados por Valerio Fuenzalida. Una primera diferenciación que los niños del Liceo Bilingüe hacen del seriado televisivo es que lo ven como un simple programa para su entretenimiento, ellos no lo ven como un referente que les de pautas para resolver sus conflictos ni mucho menos sienten que las costumbres vividas por los personajes del seriado animado tengan relación con las experiencias decisivas vividas por ellos a lo largo de su vida, por el contrario tienen muy claro que el texto televisivo obedece simplemente al mundo ficcional el cual ha sido inventado por alguien para entretenerlos.

Otra diferencia evidente es que realizan análisis críticos detallados de los aspectos poco lógicos del programa, estos análisis son minuciosos y dan cuenta del porque el niño reconoce el seriado como un relato alejado de sus realidad. En sus análisis los pequeños hacen mención de cómo adquirir el dinero plástico y del cómo funcionan los sistemas de crédito; otras veces hacen alusión a la extraña forma y apariencia de los personajes concluyendo así que las situaciones vividas por estos en el seriado son utópicas e imposibles.

Por otro lado, en relación a las ***influencias del mensaje*** las cuales comprenden la jerga y las canciones que son generadas por el contenido televisivo se evidenció que los niños si bien las reconocen y repiten, estas no permean su cotidianidad, es decir son recordadas por ellos pero no trascienden aplicarlas en su lenguaje diario, más bien son utilizadas en momentos específicos en la recepción del programa, por ejemplo cuando en una escena está a punto de aparecer Perry ellos se adelantan a ello y dicen “Perry ”, palabra que va acompañada de un segmento musical, de esta manera se denota que las influencias enunciadas sólo se vivencia en el contexto de recepción televisiva a diferencia de los planeamientos teóricos.

Como lo plantean los referentes teóricos el texto televisivo de Phineas y Ferb refuerza unos prototipos que efectivamente los niños población objeto de estudio logran apropiarse, pero en dicha apropiación existen aspectos que difieren de los planteamientos teóricos como el hecho de que se significan dichos prototipos de acuerdo a los arquetipos universales que cada uno de ellos reconoce, es decir, si el programa personifica el prototipo del torpe desde Candace o Doofenshmirtz el niño en sus procesos de apropiación además de aceptar a este par de personajes como los más torpes también asocia a este prototipo de torpeza a todos los personajes que por sus características físicas clasifique dentro de él.

En cuanto a los **esquemas lúdico- dramáticos** se ratificó que estos contribuyen a la permanencia de la audiencia frente al programa, esto se validó mediante la investigación en donde se denotó que el esquema se cumple en un gran porcentaje y presenta diferencias en un segmento pequeño de la población.

Otra diferenciación que puede hacerse entre los planteamientos teóricos y los niños objeto de estudio es que efectivamente estos si realizan juegos de rol pero de una manera inconsciente y por lapsos de tiempo muy cortos contrario a lo que plantea Fuenzalida quien afirma que estos juegos se dan de manera consciente y que son incorporados por el niño en su vida cotidiana.

En última instancia dentro de la **socialización** se descubrió que a diferencia de lo planteado por la teoría, no todos los niños llegan con puntos de vista claros, algunos de ellos llegan con percepciones poco consolidadas las cuales son cambiadas o reafirmadas luego de compartir con sus compañeros.

CAPITULO IV: CONCLUSIONES

La investigación desarrollada tuvo como fin dar conocer los procesos de recepción de los niños de 10 a 12 años de la Institución Educativa Liceo Bilingüe el Poblado en donde se tuvo como objetivo principal la descripción de los procesos de recepción que ellos hacían del programa televisivo *Phineas Y Ferb* emitido por el canal Disney XD. En esta estrategia se identificaron, como resultado, procesos de apropiación por parte de la población objeto de estudio, lo cual conllevó a comparar los postulados teóricos asumidos para el desarrollo del trabajo con éstos. Por lo tanto, a continuación se presentan las conclusiones a las cuales se llegaron a partir de los objetivos propuestos.

- Los procesos de recepción de los niños pertenecientes a los grados quinto y sexto de la Institución Educativa Liceo Bilingüe El Poblado, se dan de manera activa, en donde alternan sus procesos de exposición al programa con otras actividades como jugar, hablar y chatear, evidenciándose, de esta manera, que los niños realizan diferentes actividades al mismo tiempo que reciben un programa televisivo, sin perder de vista la trama del programa.

- Durante los procesos de recepción de los niños de la Institución Educativa Liceo Bilingüe El Poblado, entran en juego factores externos e internos que influyen en las resignificaciones que hacen del mensaje televisivo; una muestra de ellos son los estados de ánimo, las emociones, las expectativas, las gratificaciones, el estrato socioeconómico, el contexto en el que se nace y hasta el contexto físico donde se recibe el programa. Todos estos aspectos pueden llegar a ser factores determinantes de los cuales depende que se den procesos de apropiación o construcciones de sentido por parte de los receptores.

Lo anterior permite plantear que, en estos procesos, los niños no se limitan a las estructuras que les brinda el programa para su permanencia como audiencia (esquemas lúdico- dramáticos), sino que varían de acuerdo a factores individuales a partir de los cuales resignifican el contenido televisivo.

- Aspectos como la repetición, la exageración, la brevedad del relato, el juego, las competencias y la atemporalidad, presentes en la mayoría de los dibujos animados, resultan ser la razón por la cual los niños objeto de estudio permanecen recepcionando contenidos como Phineas y Ferb.

Conclusiones parciales

- Para los niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe la televisión es considerada como un objeto más de entretenimiento y distracción, no ven en la televisión modelos de vida a seguir, ni mucho menos la ven como cercana a su realidad. Por el contrario, afirman que la TV es solo un objeto que los entretiene y distrae al igual que lo hacen el computador y las consolas de video. De esta manera se concluye que la población estudiada perteneciente a un estrato socio económico medio alto define la televisión como un elemento de entretención.

- Las audiencias infantiles hacen análisis minuciosos y detallados de los programas televisivos en donde diferencian claramente la realidad de la ficción, reconociendo que los elementos presentados en el contenido televisivo, en su mayoría no corresponden con el mundo real, esto desde la apariencia física y la obtención de recursos económicos por parte de los personajes.

- Los niños objeto de estudio a diferencia de algunos planteamientos teóricos, realizan juegos de rol de una manera inconsciente al adoptar la personalidad de los personajes mediante la imitación de sus voces, ademanes, frases y gestos, y al hablar con sus pares de capítulos específicos. Ellos no acogen los juegos de rol dentro de sus rutinas de juego sino que caracterizan los personajes sólo en el momento que comparten sus opiniones del programa lo cual se da en el contexto inmediato de recepción.

- Esta investigación concluye que gran parte de las re significaciones que hace la población estudiada obedece más a factores externos como el contexto social y económico, medio al que pertenecen, que a factores internos como las emociones

y las gratificaciones. Esto se evidenció a partir de los análisis que los pequeños realizaron de los personajes del programa a partir sus lugares de residencia, capacidad adquisitiva y hábitos de consumo.

Recomendación

-Debido a que la mayoría de las investigaciones con población infantil reconocen la dificultad de elaborar metodologías que permitan extraer de los pequeños sus pensamientos e ideas se hace necesario tener en cuenta la lúdica como un elemento importante para facilitar que ellos logren expresar claramente aquellas cosas que no dirían de manera espontánea bajo la formulación de una pregunta directa.

- Al hacer investigaciones con chicos se debe tener en cuenta que la comodidad es quizás el factor más importante para garantizar la disposición y permanencia con el programa. De manera que, para lograr analizar sus procesos de recepción es necesario permitirles que dispongan del espacio físico de recepción como mejor les parezca y se ubiquen de la manera más cómoda posible.

Bibliografía

- Blanco, Ignacio y Romer Max. Los niños frente a las pantallas (2010).
- García, Nuria. El consumo televisivo del niño, Universidad de Barcelona, España, 1997.
- García, Elsa Patricia de Cáceres. Niños, televisión y violencia: una propuesta de educación para la recepción, 2005.
- Kaplún, Mario. “Ni impuesta ni amada, la recepción televisiva y sus tierras incógnitas”, en Miradas latinoamericanas a la televisión, México, Universidad Iberoamericana, 1996.
- Fuenzalida, Valerio y Ma. Elena Hermosilla, “La recepción activa de la televisión”, en La educación para los medios de comunicación, México, Universidad Pedagógica Nacional, 1994.
- Fuenzalida, Valerio. Cambio en la relación de los niños con la televisión, Artículo Revista Comunicar. Chile, 2007.
- _____.Expectativas educativas de las audiencias televisivas: enciclopedia latinoamericana de socio cultura y comunicación. [Segundo tomo] Chile: Norma, 2005.
- _____. Televisión Abierta y Audiencia en América Latina: enciclopedia latinoamericana de socio cultura y comunicación. [primer tomo] Chile: Norma, 2002.
- Martín Barbero, Jesús. “De los medios a las prácticas”, en La investigación de la comunicación desde las prácticas sociales, México, Universidad Iberoamericana, 1990.
- Observatorio Nacional de Televisión (Ontel). Toma el Control. Primera edición: Bogotá, D.C., octubre de 2008.
- Orozco, Guillermo. La Audiencia frente a la pantalla una exploración del proceso de recepción televisiva. Revista diálogos de la comunicación. Lima, Perú, Junio de 1991.

- _____.El televidente no nace se hace, México, Revista Razón y palabra, 2011.
- _____.La Audiencia frente a la pantalla una exploración del proceso de recepción televisiva. Revista diálogos de la comunicación. Lima, Perú, Junio de 1991.
- _____. Recepción de la televisión desde la familia y la escuela.
- _____. Recepción televisiva, tres aproximaciones y una razón para su estudio, México, Universidad Iberoamericana, 1990.
- _____. Televidencia. Perspectivas para el análisis de los procesos de recepción televisiva, 1994.
- _____.Televisión, audiencias y educación. Enciclopedia latinoamericana de socio cultura y comunicación. Editorial Norma, Argentina, 2001.
- Orozco, Guillermo. Valerio Fuenzalida y sus propuestas para la televisión, audiencias y educadores. Artículo Revista Comunicar. México, 2012.
- Prieto Castillo, Daniel. La televisión y la escuela, volumen 2. Buenos Aires, ediciones Lumen Hymanitas 1999.
- Lazo, Carmen Marta. Los padres y madres, principal referente de lo que los niños ven en la pantalla, Madrid (España), 2008.
- Vega, Jair y Lafaurie, Andrea. Observar TV»: Un observatorio infantil de televisión para la interlocución de los niños, 2013.

ANEXOS

A continuación se anexan los formatos utilizados para la recolección de la información utilizados en el proceso de investigación. Cabe recalcar que el contenido y el diseño del formato proyectivo aplicado en los niños del Liceo Bilingüe el Poblado es de autoría propia.

Anexo 1: Formato proyectivo.

La Primera parte del formato proyectivo está compuesto por tres páginas, en las cuales los niños debían colorear las figuras de los personajes del programa dando respuesta a tres cuestionamientos: su personaje favorito, el personaje que más se parece a ellos y por último el que a ellos les gustaría ser.

Para la investigación esta primera parte del formato proyectivo tuvo como finalidad reconocer las identificaciones que los niños hacen con los personajes del seriado.

En la segunda parte se encuentra lo referente a la jerga y las canciones reforzadas por el programa. Estos dos elementos permitieron identificar si existía una influencia del mensaje comunicativo del programa en los niños, y a la vez, conocer si dicha influencia transformaba la cotidianidad del niño. Así, en la parte del formato proyectivo alusivo a la jerga, los niños debían asociar una lista de palabras o frases con los personajes del seriado. Respecto a las canciones se tomó como referente la cortinilla musical del programa de la cual se suprimieron 9 palabras las cuales los niños debían completar. Estas dos actividades tenían como finalidad encontrar que elementos del programa eran apropiados por los niños para evidenciar si había o no una influencia del mensaje televisivo en ellos.

En la tercera parte el niño debía marcar con una **(x)** uno o varios personajes acorde a un enunciado, con ello se reconoció los prototipos y arquetipos apropiados por los niños.

Cabe anotar que algunos de los enunciados parecen repetirse pero no lo son, tienen una intencionalidad concreta, esta es, ratificar las respuestas de los niños, reconociendo si son coherentes en sus respuestas.

La cuarta y última parte del formato proyectivo tuvo que ver con los esquemas lúdico-dramáticos presentes en todos los dibujos animados. En esta sección los niños debían colorear los personajes del programa dando respuesta a los siguientes cuestionamientos: Adulto torpe, niño hábil, el niño más travieso o alocado, el personaje débil, el personaje fuerte, y finalmente el héroe y villano del seriado. Teniendo como finalidad identificar que esquemas reforzados por el programa fueron apropiados por los niños y a la vez poder identificar las re significaciones o interpretaciones que hacían de estos.

Anexo 2: Formato para diario de campo

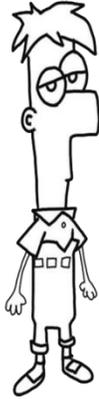
La plantilla presentada permitió plasmar la información encontrada a partir del proceso de observación transcurrido en toda la investigación.

Anexo 3: Formato para grupos de discusión.

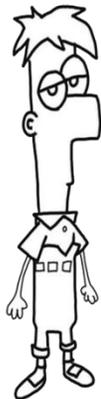
La plantilla presentada para los grupos de discusión permite plasmar las respuestas de los niños luego de una pregunta generada, identificando así las respuestas por el nombre del niño participante lo cual resultó útil.

Anexo 1: Test Proyectivo

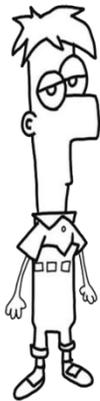
Colorea tu Personaje Favorito (puede ser uno o varios):



Colorea el personaje que más se parece a ti:



Colorea el personaje que te gustaría ser:



Señala a quien dice estas frases:

- Ya sé que vamos hacer hoy.
- Te odia Perry el ornitorrinco.
- Maldito seas Perry el ornitorrinco.
- Se lo diré a mama.
- Ah ahí estas agente P.
- De lujo.
- Hola Phineas, que están haciendo.
- Algo están tramando y voy averiguarlo.
- Mamá.
- Ellos hicieron eso.
- En toda el área limítrofe.
- Están en problemas.
- Llamare a mama
- ¡Oh! Estás ahí, Perry»
- Hola mama
- Ya no soporto a mis hermanos
- Ves mama te lo dije.
- No estoy loca mama, si estaba ahí.
- Que están tramando
- Antes eras más divertido, Perry el ornitorrinco
- “Que sorpresa Perry el ornitorrinco y por sorpresa me refiero a que no me sorprende.
- Te odio, Perry el Ornitorrinco!
- “Ah, aquí estás, Perry el Ornitorrinco”
- Hola chicos
- Algo anda mal, no he tenido ni una llamada ni un mensaje de Candace hoy.
- “Doofenshmirtz malvados y asociadoos!”
- ¿Será posible que puedas actuar como un ornitorrinco normal?”
- Tienes mucha imaginación Candance.



Llega el verano
(Cortinilla Musical Phineas Y Ferb)

Llegan las _____

y vuela el verano

la escuela se acerca

Terrible.

Y el problema que siempre

se hace _____

es como pasarlo increíble.

Como esto:

lanzar un cohete

luchar con la momia

subir la torre Eiffel por _____

descubrir un ser que jamás existió

duchar _____ en la bañera

surfing practicar

Crear nanorobots

los sesos de _____ ver,

Un dodo encontrar

a un país pintar

tu hermana curiosa poner.

Podrás tener

muchas horas de _____

la escuela tardara

(Vamos Perri)

No busques más pues

_____ lo van a demostrar

no busques más pues

_____ lo van a demostrar

(Mama!! Phineas y ferb

Están-

Marca con una x:

Personaje más inteligente del programa (puede ser uno o varios):



Personaje más estudioso (puede ser uno o varios):



Personaje más Bonito(a) (puede ser uno o varios):



Personaje más Violento:



Personaje más tímido:



Personaje más Popular:



Personaje que quisieras ser (puede ser uno o varios):



Personaje que más se parece a ti:



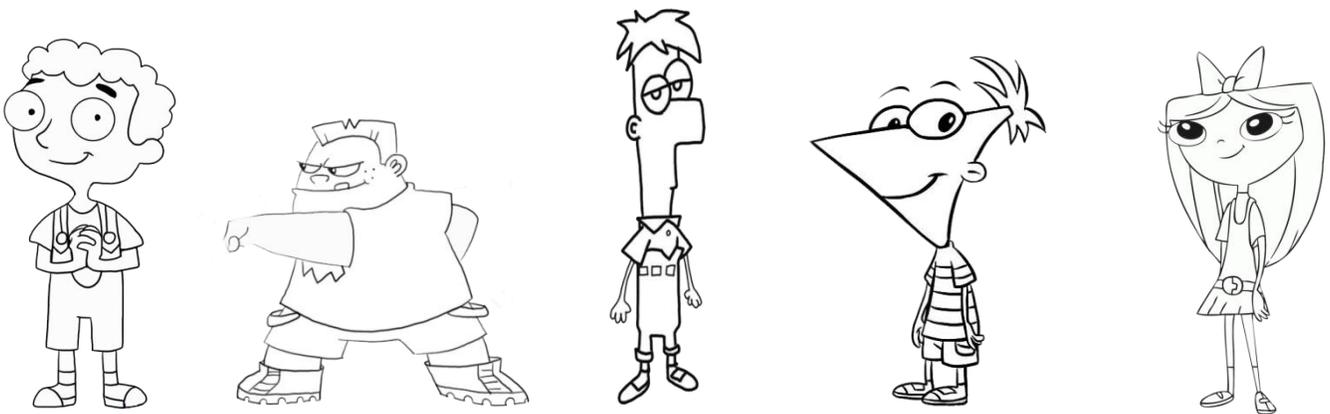
Personaje que menos te gusta:



Colorea el adulto más torpe o tonto del programa:

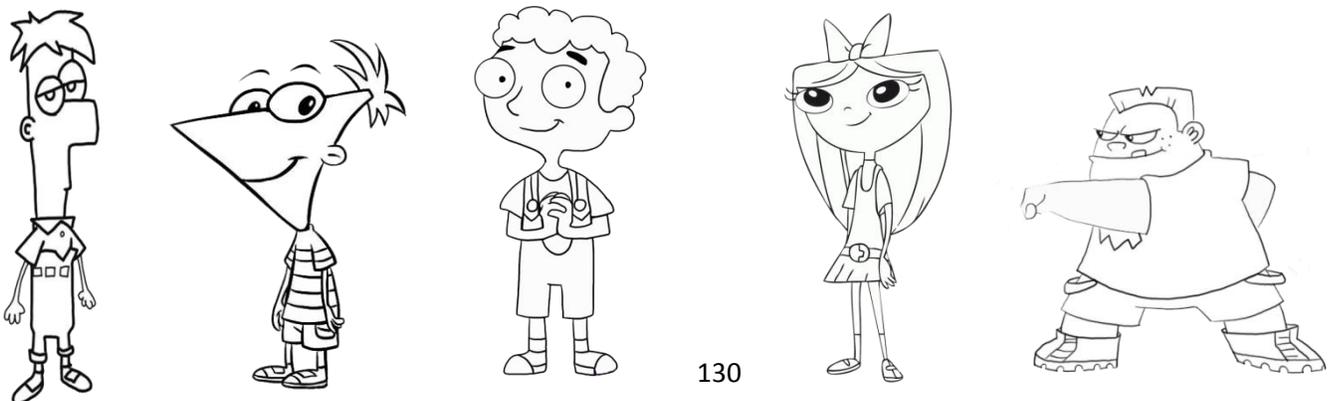


Colorea al niño más hábil o Inteligente (puede ser uno o varios):



Colorea al niño más loco, travieso o divertido (puede ser uno o varios):

:



Colorea al personaje más fuerte(s) del programa:



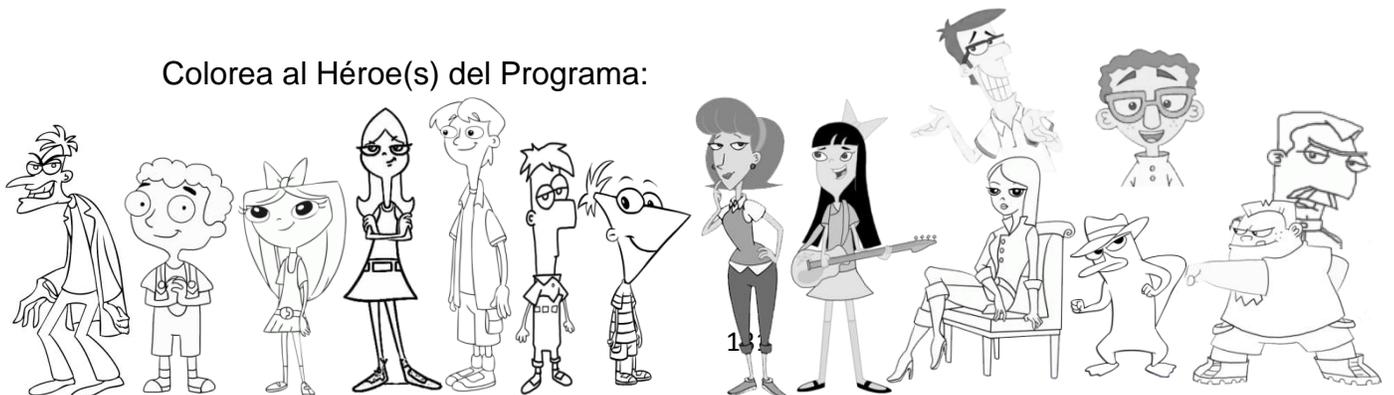
Colorea al personaje más débil:



Colorea al personaje(s) más malo(s) del programa:



Colorea al Héroe(s) del Programa:



Anexo 2: Formato para diario de campo.

Diario de campo Formato para cuaderno	
Fecha:	
grupo:	
Notas generales/descriptivas :	
Notas teóricas/ Metodológicas:	
Observaciones:	

Anexo 3: Formato para grupo de discusión

Formato para grupo de Discusión	
Fecha:	
Duración:	
Grupo #1 / grupo #2:	
Apertura del grupo de discusión:	
Nombre de los integrantes sin apellidos:	
Primera Ronda de Preguntas:	
¿Por qué les gusta phineas y Ferb?	
Participante 1:	
Participante 2:	
Participante 3:	
Participante 4:	
Participante 5:	
Palabras claves:	
Observaciones:	
Aspectos claves generados discutidos por el grupo:	
¿Qué piensas que pasará hoy en el capítulo phineas y Ferb?	
Participante 1:	
Participante 2:	
Participante 3:	
Participante 4:	
Participante 5:	

