

RELACIÓN ENTRE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE
POR DESCUBRIMIENTO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SURORIENTAL DE PEREIRA

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN
COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS

LUIS CARLOS GIRALDO MONTOYA
LENNY YANETH MOSQUERA MOSQUERA
ANYI YISELA ROA PALOMEQUE

ASESOR:
LUIS HUMBERTO RENDÓN ARIAS

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS
PEREIRA, RISARALDA

2016

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

}

Firma del Jurado

Contenido

Resumen	5
Capítulo 1	7
Planteamiento del problema y pregunta de investigación.....	7
Justificación	10
Objetivos	14
Objetivo general.....	14
Objetivos específicos.	14
Estado del arte.....	15
Marco teórico	22
La televisión en el ámbito educativo.....	23
Guillermo Orozco	23
Recepción.....	27
Audiencia	29
Los dibujos animados y su impacto	31

Aprendizaje por descubrimiento	35
Desarrollo intelectual	39
Capítulo 2	43
Estrategia metodológica.....	43
Tipo de investigación.....	43
Paradigma	43
Enfoque.....	44
Fases de la metodología	44
Fuentes de recolección de primer orden	46
Observación participante	46
Encuesta	47
Análisis de información: ¿cómo se llevó a cabo?.....	54
Participación observante conclusiones.....	55
Capítulo 3	60
Conclusiones y Recomendaciones	60
Discusiones con los autores	60
Conclusiones	61
Referencias Bibliográficas	65

Resumen

La televisión es el medio más accesible para los niños, puesto que se encuentra disponible en la mayoría de los hogares y no requiere de habilidades muy complejas para recibir la información que ofrece. Oír y mirar (ni siquiera escuchar y observar) son las acciones que necesita realizar su receptor en busca de la promesa de entretenimiento y compañía fácil.¹

Es decir sólo con mantenerla encendida muchos espantan, o creen espantar, la soledad por lo tanto, la televisión es el único medio que desempeña la función no sólo de informar o entretener, sino además tiene el valor agregado de generar tranquilidad generando compañía.

Este trabajo de investigación pretende analizar el proceso de recepción televisiva y la relación que existe entre este y el aprendizaje por descubrimiento de los niños y niñas de la institución educativa Suroriental (Boston) en la ciudad de Pereira.

Este estudio de recepción ayudará a distinguir cuál es la influencia que ejercen los dibujos animados en el proceso de aprendizaje, el cual surge debido a que los niños(as) están expuestos al consumo de televisión, de tal manera que esto genera una necesidad de llevar a cabo una investigación que dé cuenta de este posible proceso.

Teniendo en cuenta lo anterior, el marco teórico de la presente investigación se desarrolla a partir de unas categorías conceptuales: Recepción, recepción televisiva, audiencia, aprendizaje, aprendizaje por descubrimiento y por medio de las cuales se pretende dar respuesta a la hipótesis

¹ http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/trejo_f_k/capitulo1.pdf

anteriormente planteada (análisis que ayudará a identificar la influencia que ejercen los dibujos animados en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas). En este caso se utilizó la teoría de aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner, recepción televisiva de Guillermo Orozco y también desde la perspectiva de Daniel Prieto, elementos que ayudan a una mejor interpretación de los dibujos animados.

En cuanto a la población objeto de estudio para dicha investigación, se eligieron los niños de grado cuarto (4°) de la Institución Educativa Suroriental, la cual pertenece a un estrato socioeconómico bajo y está ubicada en la comuna Boston de la ciudad de Pereira.

Este trabajo que se desarrollará en tres fases con las que se pretende dar respuesta a la hipótesis que buscan evidenciar cuales son los componentes característicos que hacen parte del proceso aprendizaje por descubrimiento (Brunner como principal exponente de este tema) de los niños de grado cuarto (4°) de la Institución Educativa Suroriental de Pereira. Usando la recepción (tomando a Guillermo Orozco como exponente principal en recepción) de contenidos audiovisuales infantiles como instrumento de constante observación y su implicación en dicho proceso, donde serán los resultados arrojados por los niños la fuente primaria de dicha investigación.

Capítulo 1

Planteamiento del problema y pregunta de investigación

Este proyecto de investigación tiene como propósito establecer una relación entre los dibujos animados y el proceso de aprendizaje por descubrimiento de los niños y niñas de la institución educativa Suroriental de Pereira. Es por esto que éste trabajo se dará a la tarea de construirse en base a planteamientos teóricos por Guillermo Orozco, Jerome Brunner y Daniel Prieto, indagar sobre cómo se da y qué implicaciones tiene en el proceso educativo de los niños.

“La manera de realizar programas de televisión para niños también está cambiando, y ello implica diferentes representaciones simbólicas del niño y del adulto al interior del texto. Se constata un agotamiento del esquema estructural, elaborado en los inicios de la TV infantil, en donde un adulto conducía (presente en pantalla o con voz off) el programa televisivo infantil. Este modelo fue tomado de la escuela: el profesor adulto que enseña al niño, quien debe aprender pasivamente de la sabiduría del adulto” (Valerio Fuenzalida 2009). Un ejemplo claro de esto son los programas como Pepa, Jorge el curioso, entre otros, los cuales han alcanzado por varios años los primeros lugares de audiencia en el público infantil y que hacen uso de la técnica de voz en off, el cual sirve de guía a los niños y que se convierten en fuerte referente para ellos, tomando de estos programas acciones y comportamientos que tomarán como ejemplo a seguir o a imitar. Y como afirman Perlado y Sevillano (2003) en la mente de los niños la televisión ejerce una fuerte atracción y que

pueden aprender de todos los programas, de los buenos y los malos, es decir aprenden lo que no se quiere que aprendan de lo que si se quiere que aprendan.

El ministerio de educación aclara que en nuestro país, los niños y las niñas son más que espectadores frente al tema de los medios, son actores sociales, sujetos de derecho y consumidores activos de los mensajes mediáticos, es decir un constante y fiel público a los cuales se les debe estar dando nuevas opciones en la pantalla.

“Es importante destacar que este tema ha generado diversos debates en cuanto a la pertinencia de recepción de los dibujos animados para los niños. Ya que por un lado hay quienes afirman que son inapropiados por su alto contenido de violencia y la falta de valores que promueven y por otro lado, se afirma que los programas infantiles pueden ser una buena herramienta metodológica en el aula”. REICE (Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación) La incorporación de la televisión como mediador al entorno educativo infantil generará una renovación en la metodología del aula, pues el uso de esta en los contenidos curriculares menos llamativos se podrán tornar atractivos para los estudiantes y la atención se verá incrementada, siendo este el primer paso para permitir un posible impacto en ellos. Los niños que pasan varias horas al día frente a la pantalla se familiarizan de manera más rápida con la información allí transmitida.

El aprendizaje por descubrimiento que plantea Brunner facilita que los niños interioricen los conocimientos dados en la pantalla de manera no directa, siendo estos de algún modo aplicados en

su contexto educativo, familiar, etc. Dando como resultado su desarrollo intelectual y permitiéndole enfrentarse a la demanda social.

Prieto Castillo (2005) propone una educación que inicia desde lo variable, donde esto da forma siempre el intento de buscar lo fundamental del sentido de la educación en el mundo moderno, tratando de crear un sentido a las relaciones, situaciones y planteamientos pedagógicos.

A partir de lo anteriormente mencionado y que el mercado infantil televisivo genera un gran consumo y que como futuros Licenciados en Comunicación e Informática Educativa se podrá tomar está (la televisión) como herramienta mediadora y que transversalice entre currículo y estudiante para así poder mejorar el proceso educativo, y es aquí donde se pretende indagar sobre: ¿cuál es la relación entre los dibujos animados en el proceso de aprendizaje por descubrimiento de los niños y niñas del grado cuarto de la Institución Suroriental de Pereira?

Justificación

Este proyecto de investigación se realizará con el fin de analizar cómo la televisión, específicamente los dibujos animados pueden intervenir en el proceso de aprendizaje por descubrimiento de los niños (as) de grado cuarto(4°) de la Institución Educativa Suroriental de la ciudad de Pereira, quienes se encuentran en proceso de formación en entornos formales e informales. Teniendo en cuenta que la televisión es uno de los medios masivos de comunicación con mayor recepción y accesibilidad que se convierte en una fuente de información y diversión para los niños (as) ejerciendo influencia tanto en su lenguaje como en sus hábitos y conductas imitativas.

“La curiosidad por aprender y las emociones que la televisión provoca en los niños de temprana edad son elementos que bien fusionados pueden contribuir a un aprendizaje significativo; en donde la combinación de lenguaje fácil y rápido con imágenes ricas en colores ayuda a una dinámica educativa que atraiga la atención del público infantil e incluso al juvenil” (Marín, González et al., 2011), esto se puede evidenciar según Ibope Media (empresa de investigación de medios y mercado en toda Latino América.) en canales como Cartoon Network, Nickelodeon, Discovery Kids, Disney Channel, canales que ocupan mayor sintonía por el público infantil

Gonzaga Castro Arboleda menciona que la televisión debe cumplir con las funciones de informar, entretener y educar; se ha pretendido el diseño de géneros especiales para cada una de éstas desconociéndose desde todo punto de vista que cualquier género o formato puede ser utilizado para y por una televisión educativa. No es necesario que ésta cuente con formatos exclusivos para el entretenimiento y la información y otros exclusivos para la educación y formación a través de

ella. Aunque la innovación y la creatividad son condiciones indispensables para lograr una estrategia efectiva en este sentido, deben ser pensadas en términos de la relación con la audiencia y el propósito específicamente educativo.²

De acuerdo a lo anterior es necesario darse cuenta que la televisión en todos sus géneros debe mantener o implementar una intencionalidad educativa, así este no sea su principal objetivo, ya que este es uno de los medios de comunicación con mayor recepción por parte del público en general.

Con esta investigación se busca aportar a la educación una forma diferente de potencializar el aprendizaje por descubrimiento, en la cual los niños y niñas aprenden de manera lúdica y recreativa, donde se sientan familiarizados y que de una u otra forma lo motive a un aprendizaje significativo. Con la implementación de esta en el aula y de estas nuevas tecnologías que nos brinda cantidades de posibilidades para la ejecución de una metodología, donde el estudiante es el pionero de este proceso. Es pensar en una educación que se centre en el estudiante. Es de ahí que se pretende con la investigación contribuir en el fortalecimiento mediado por estas nuevas tecnologías especialmente la televisión sustentado en el formato de (dibujos animados). Pensar en un proceso donde el estudiante esté familiarizado con la herramienta, es pensar en un currículo adaptado al estudiante, y es esta de cierta manera el proceso novedoso de esta investigación.

² <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev26/castro.htm>

En cuanto a la pertinencia de esta investigación, dibujos animados recepcionados por los niños, se pretende generar ciertos interrogantes como: ¿qué es lo que los niños están recepcionando?, ¿cómo interviene la televisión en su proceso de aprendizaje y construcción social? y ¿qué apropian de ese proceso de recepción?; si se logra dar respuesta a estos interrogantes se podrá entender cuál es la influencia que estos dibujos animados causan en el proceso de aprendizaje de los niños y en su proceso de construcción social, dando cuenta de que elementos o aspectos de estos programas televisivos realmente apropian e intervienen al estar expuesto a dichos contenidos.

Ahora bien, son muy pocos los estudios de recepción en niños que se han realizado en esta región (Pereira), es por esto que se considera necesario como estudiantes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, la cual está centrada o enfatizada en el campo de la comunicación educativa y en el análisis de cómo estos impactan a la sociedad. Se puede decir que el objeto de estudio de esta investigación abarca el eje central mencionado anteriormente, como son los medios de comunicación y, por ende, la relación con las audiencias y los contenidos televisivos; ya que el objeto de estudio de esta investigación es identificar como la recepción de los dibujos animados puede potencializar el aprendizaje por descubrimiento de los niños/as.

Realizar este estudio de recepción en la ciudad de Pereira permitirá tener un contexto mucho más cercano y familiarizado sobre lo que los niños están recepcionando y como esto interviene en su proceso de aprendizaje, y así poder permitirnos como edu-comunicadores conocer este proceso, ya que son muchos los estudios que se han hecho sobre este tema y de los cuales se pueden identificar diferentes puntos de vista y posiciones, es de allí que surge la necesidad de indagar

sobre el tema para identificar más a fondo y desde nuestra perspectiva el proceso de recepción que están haciendo los pequeños.

Objetivos

Objetivo general

Identificar la relación que existe entre los dibujos animados y el proceso de aprendizaje por descubrimiento de los niños del grado cuarto (4°) de la Institución Educativa Suroriental Pereira.

Objetivos específicos.

- Describir cuales son los dibujos animados que más ven los niños del grado cuarto (4°) de la Institución Educativa Suroriental Pereira.
- Implementar la estrategia educativa de los dibujos animados en el proceso de aprendizaje por descubrimiento de los niños de los grados cuarto (4°) de la Institución Educativa Suroriental Pereira.
- Evaluar el aprendizaje de los niños de grado cuarto (4°) de la institución educativa suroriental de Pereira luego de implementar la estrategia educativa.

Estado del arte

Este proyecto de investigación tiene como propósito, identificar las relación que hay entre la recepción de dibujos animados y aprendizaje por descubrimiento de los niños de cuarto grado de la institución educativo suroriental. Por lo tanto las categorías de búsqueda del presente trabajo son las siguientes. Recepción, recepción televisiva, recepción infantil, recepción y aprendizaje, televisión - niños.

Las bases de datos como Dialnet y Proquest permitieron hallar documentos pertinentes para la investigación, de los cuales se seleccionaron algunos que tenían mayor pertinencia con el estudio a realizar, a continuación se mencionan: El consumo televisivo del niño, Observar TV»: Un observatorio infantil de televisión para la interlocución de los niños, Los padres, ante el consumo televisivo de los hijos, Géneros y formatos en los canales infantiles politemáticos de televisión, Evaluación del protagonista-antagonista en los contenidos audiovisuales dirigidos a la infancia en cadenas de televisión españolas.

Entre los buscadores seleccionados para la obtención de resultados se utilizó Google académico. De estos resultados se tomaron algunos libros de investigaciones sobre los últimos estudios que se han realizado sobre recepción en niños, los cuales son: Cambios en la relación de los niños con la televisión, televidencia. Perspectivas para el análisis de los procesos de recepción televisiva, televisión, audiencia y educación. Revista Iberoamericana de educación.

Para poder llegar a una conclusión sobre influencia que causa el proceso de recepción en los niños y su proceso de aprendizaje es necesario crear una estrategia didáctica que se pueda implementar en el aula de clases de los niños de cuarto grado. A continuación se presentan las bases de datos y categorías utilizadas, que permitieron encontrar información importante para el proceso de esta investigación:

BASE DE DATOS DIALNET	
categorías de búsqueda	
Recepción	7.167 documentos encontrados
recepción televisiva	127 documentos encontrados
recepción infantil	95 documentos encontrados
recepción y aprendizaje	93 documentos encontrados
Televisión - niños.	533 documentos encontrados
GOOGLE ACADÉMICO	
categorías de búsqueda	
Recepción	535.000 documentos encontrados
recepción televisiva	20.200 documentos encontrados
recepción infantil	64.100 documentos encontrados
recepción y aprendizaje	116.000 documentos encontrados
Televisión - niños.	28.600 documentos encontrados

Selección de documentos de la base de datos Proquest

Vega Jair y Lafaurie Andrea (2013). Observar TV»: Un observatorio infantil de televisión para la interlocución de los niños. Revista científica de educación, N 40.

Este artículo presenta los resultados de “Observar TV” un observatorio infantil realizado en la ciudad de Barranquilla (Colombia) donde los niños y niñas fueron los protagonistas de la investigación. “En ese sentido, niños y niñas de «Observar TV» pudieron enfrentarse al reto de interactuar con la televisión haciendo visible su capacidad crítica como audiencias activas y su capacidad expresiva como productores de contenidos en contextos que posibilitan una interlocución horizontal (Orozco & al., 2012), valorando especialmente los espacios y procesos que les proporcionan reflexiones y herramientas para desarrollarse como audiencias interactivas”.

Selección de documentos de la base de datos Dialnet.

Torrecillas L. Teresa (2013): Los padres, ante el consumo televisivo de los hijos. Revista Latina de comunicación social, N 68

“Los estudios más recientes sobre audiencias infantiles destacan la importancia de la familia como contexto fundamental en la recepción televisiva sobre el impacto que puedan tener los contenidos en el desarrollo de los niños. En este artículo difundimos los resultados de una investigación que tuvo como objetivo principal describir y explicar las características de la mediación familiar sobre el consumo televisivo de los hijos y establecer una tipología. Para cumplir con el objetivo propuesto se han realizado 48 entrevistas en profundidad a padres y/o madres con hijos de entre 4 y 12 años de la Comunidad de Madrid”.

Metodología: En este trabajo difundimos los resultados del desarrollo de una investigación exploratoria empírica, en la que se ha utilizado una metodología cualitativa, específicamente la técnica de la entrevista en profundidad, para cumplir con el objetivo propuesto: profundizar en la mediación familiar y establecer una tipología de familias según sus estilos de mediación en el consumo televisivo de los hijos.

García Nuria (1997): El consumo televisivo del niño. Comunicación y cultura N1-2

“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 cómo 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”.

Melgarejo Irene, Rodríguez María del Mar (2012). Géneros y formatos en los canales infantiles politemáticos de televisión. Vivat Academia N120

“La multiplicación de canales infantiles es evidente, hemos pasado de una televisión puramente generalista donde los contenidos para los menores fueron olvidados, a una televisión digital, a la carta que se configura en base a las demandas del público, lo que ha propiciado la aparición de nuevos canales de televisión especializados en la infancia. Hoy en día, los estudios centrados en este tipo de canales son escasos, más si nos centramos en el estudio de los géneros y los formatos donde las teorías son diversas y los teóricos no terminan

de ponerse de acuerdo en esos aspectos. Por lo que se nos plantea la inquietud de poder ofrecer una visión sobre la realidad global de este tipo de canales, haciendo una revisión de los conceptos de género y formato atendiendo a los contenidos de los Canales Infantiles Politemáticos. Para ello, hacemos uso de una metodología de estudio basada en la triangulación de métodos científicos donde convergen diversas técnicas de análisis para poder obtener una visión exhaustiva y global de la realidad de los Canales Infantiles Politemáticos de televisión en la que se observa la poca variedad en cuanto a géneros y formatos en las parrillas de programación de este tipo de canales. Además, se propone una clasificación de canales infantiles y se aportan nuevas concepciones terminológicas dentro del ámbito de estudio de los géneros televisivos”.

López S. María del Carmen, Viñes Victoria , García del Castillo R. José Antonio(2010) Evaluación del protagonista-antagonista en los contenidos audiovisuales dirigidos a la infancia en cadenas de televisión españolas. Revista Latina de comunicación social, N 65.

“El objetivo de este estudio es analizar el perfil del protagonista- antagonista en todos los géneros de contenidos televisivos que se programan en las franjas infantiles en las cadenas de televisión españolas, analizando variables como: tipo y número, edad, género, nacionalidad, destrezas, relación entre los personajes, caracterización del personaje, medios que emplean para conseguir objetivos, consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista y viceversa. La muestra consta de 168 series analizadas mediante un análisis de contenido descriptivo y un multivariante. Podemos destacar que en más del 50% de las series no existe antagonista y cuando lo hay, el más habitual es un humano único, apareciendo en más del 15%

de las series, seguido con algo más del 10% como criatura fantástica. En el 80% de las series las destrezas de los protagonistas son sociales y humanas, y el 45,24% el tipo de destreza es la inteligencia”.

Información tomada de la búsqueda especializada en Google académico

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

“En este artículo se presentarán 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”.

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

En este texto se analiza las diferentes maneras de explorar el proceso de recepción, considerando que los medios masivo de comunicación y principalmente la televisión, están tomando protagonismo como referente en la vida cotidiana de las personas.

“El efecto educativo de la TV puede diferenciarse según la intencionalidad educativa o no de la programación televisiva; no puede limitarse al efecto producido por ciertos programas instructivos o culturales, ni sólo a lo que en esta programación se propone para ser aprendido”.

Orozco Guillermo (2001) televisión, audiencia y educación. Revista Iberoamericana de educación.

Marco teórico

Fundamentación teórica

La televisión como instrumento de entretenimiento y de control social ha tomado fuerza desde su invención en 1925, convirtiéndose por excelencia en el medio de comunicación más atrayente e importante del último siglo.

Se debe entender la televisión desde el proceso de recepción, donde llega un contenido audiovisual cargado de mensajes e información a través de una señal a una pantalla, y que no es necesariamente la del televisor. Y es que con las nuevas tecnologías la manera de ver televisión también cambia, adaptándose a su narrativa mediática en contextos sociales contemporáneos y del interés individual.

Así como cambia la forma de ver televisión, también lo hacen las audiencias que la consumen, pues las nuevas generaciones están en una constante búsqueda de información y entretenimiento.

Entonces ¿Cómo puede funcionar el constructivismo en el proceso de aprendizaje por descubrimiento que plantea Bruner usando la televisión como herramienta generadora de conocimientos y de qué manera se da este proceso?

La televisión en el ámbito educativo

Guillermo Orozco

El presente trabajo de investigación se enmarca en una serie de categorías conceptuales, las cuales han encontrado su modificación a través de los aportes de Guillermo Orozco quien se ha enfocado en el desarrollado de diferentes investigaciones en el campo de los estudios de recepción, la teoría de las mediaciones y el alfabetismo audiovisual, especialmente en América Latina.

Orozco-Guillermo, (2012), afirma que “el acto de ver televisión, es un trato sometido a las consecuencias o a los usos y gratificaciones, es un asunto amplio y complicado donde los televidentes son agentes activos que destacan a los mensajes en una cadena de intervenciones”

La televisión, lejana de ser una herramienta de control total, es una especie de creación multimediada, donde se comprueban diferentes tipos de convenios y tensiones entre los receptores y las ofertas de sentido que esta le otorga al individuo, como actor activo y sumergido en colectividades interpretativas, es capaz de conseguir variados significados que pueden ser utilizados para aceptar, negociar o rechazar los contenidos televisivos y poder así elaborar con ello una posición de pensamiento práctico y crítico en la sociedad.

Orozco identifica tres momentos determinantes en el proceso de recepción televisiva:

1) La construcción de los significados por parte de la institución televisiva: el análisis de las condiciones socio-históricas de la televisora y las directrices político-económicas que ésta asume como institución cultural en determinado periodo histórico. El contexto juega un papel fundamental en la construcción de los significados ya que a partir de este, el niño codifica y decodifica dicha información desde la recepción de los medios televisivos y los asocia con lo que vive en su contexto (**Orozco-Guillermo, 1987**)

2) La proposición de significados dentro de determinado producto cultural: Esto significa entender y estudiar la forma en cómo determinado contenido “invita a los receptores a verlo de acuerdo al significado preferente con el que fue en-codificado”. En este sentido se utilizará los dibujos animados como un instrumento de recepción, para evidenciar como el formato animado se relaciona con el aprendizaje por descubrimiento de los niños y niñas de grado cuarto (4°) de la Institución Educativa Suroriental.

3) La interacción entre los receptores y los significados propuestos por la televisión. Aquí se pretende hacer evidente “la negociación” mediante la cual se aceptan o rechazan los mensajes televisivos [3].” (**Franco y Gonzáles, 2011**). En este sentido es importante determinar y/o definir los significados que los receptores pueden construir con los diferentes formatos televisivos, en este caso la televisión infantil (dibujos animados), en el caso particular de la población de estudio de este trabajo investigativo, estrechar la interacción o relación con los contenidos televisivos

mediante el formato de dibujos animados, que permita establecer aprendizajes que se puedan erigir a partir de esta relación.

Así, partiendo de los tres momentos referidos anteriormente, el autor permite reconocer el papel de éstos como un agente vital en el proceso de recepción de cualquier contenido televisivo, enfatizando que la construcción ocurre mediante la combinación, encadenamiento y estructuración de estos tres momentos en donde se pretende entender el proceso de producción de significados “como un todo integral”. En donde el primero enfatiza en la relación entre televisión, las condiciones socio-históricas y el contexto e ideología; el segundo explora la construcción de significados alternativos en donde se pretende entender y estudiar la forma en cómo determinado contenido “invita a los receptores a verlo de acuerdo al significado preferente con el que fue encodificado” y, finalmente, explorar la interrelación entre los receptores y los significados de la televisión.

Para Orozco “la familia y la escuela, como comunidades primarias de interpretación y aprendizaje, son claves para mediar el papel más invasivo de los medios en las dinámicas cotidianas de los más jóvenes, dejando bien claro que pese a la invasión mediática “ninguna institución social, ni la familia, ni la escuela, ni los medios de comunicación ejercen una influencia monolítica en la sociedad “. En este caso estos agentes ejercen un papel fundamental en la interacción del niño con la pantalla, la familia es la encargada de preservar los valores; la escuela de educar y, finalmente, la televisión y los medios, particularmente los comerciales, de informar y entretener, si bien Orozco advierte que aún sin proponérselo, la televisión, desde su creación, tiene una fuerte injerencia en los procesos educativos. **(Orozco-Guillermo, 2011).**

Ningún receptor se enfrenta con la “mente vacía” a la televisión, como se mencionaba en postulados teóricos de la comunicación desde la teoría crítica y pasando por el funcionalismo. Los desafíos que plantea Orozco, más que recapacitar en las consecuencias se debe indagar en la comprensión de “cómo y por qué el receptor resiste o rechaza los significados que tienden a ser hegemónicos”, y además “hasta qué punto las modificaciones en las prácticas de una institución, principalmente familia y escuela, en su correlación con el receptor proporcionan o estimulan transformaciones en la relación que éste mantiene con la televisión”.

El contenido televisivo de la pantalla pública concluye, que ahora todo residente de una sociedad logra ser un productor, narrador audiovisual y poseedor de la pantalla. Así surgen nuevas televisiones y otras formas de hacer pantallas que se aventuran a contar algo diferente. La televisión como parte de manifestación de identidades vacilantes, tentativas narrativas y eventualidades inéditas para la creación audiovisual.

Recepción

“La recepción es producción; La recepción es interacción; los receptores no dejan de ser sujetos sociales cuando están en interacción con los medios; La recepción no comienza ni termina en los momentos de contacto directo con los referentes mediáticos; Todo proceso de recepción está necesariamente mediado desde diversas fuentes.”³ (Orozco y Jacks, 2002)

Se entiende la recepción como el proceso final entre la mediación sujeto/mensaje como resultado para el entendimiento de procesos sociales. Los sujetos pueden lograr plasmar una mejor idea o concepción de acuerdos culturales gracias al mensaje transmitido por medio de un contenido audiovisual, en este caso usando la pantalla televisiva como herramienta fundamental de este proceso.

El proceso de recepción televisiva no se inscribe en el mero acto de visionado. Son muchos los factores que afectan al ejercicio de mirar, entre otros el ‘Background⁴’ con el que cuenta el sujeto, su grado de competencia comunicativa, el conocimiento de códigos, modos de operar y maneras de interpretar y profundizar en los mensajes. Las dinámicas de interacción con la pantalla son muy diversas, pero para conseguir un grado de autonomía y actividad significativo, será necesaria la

⁴ La palabra inglesa –background- significa, en un sentido literal, fondo de algo o lo que está al fondo de un lugar. Sin embargo, tiene igualmente un sentido figurado, ya que indica el trasfondo de algo, los antecedentes o el historial. De esta manera, el –background- de alguien alude a su experiencia en algún asunto, normalmente la experiencia profesional. En inglés es muy habitual hablar de “**personal background**” en contextos muy diversos (por ejemplo, en relación con los antecedentes personales en el historial médico o para referirse al lugar del que alguien proviene).

Vía Definición ABC <http://www.definicionabc.com/negocios/background.php>

construcción de mensajes o la participación directa en el proceso creativo. En consecuencia, es importante despertar unos hábitos responsables de consumo televisivo y educar en materia de comunicación. “Éste es, sin duda, el reto que se le plantea al sistema educativo actual.” (**Lazo-Carmen Marta, 2008**)

Usar la pantalla como medio de conocimiento o información para la educación, sin convertirla en algo monótono y aburrido para los educandos, es quizá el reto de los nuevos procesos educativos que se están dando con las nuevas tecnologías de la información. Entender los mensajes de forma coherente y sencilla para su mejor transmisión es también la tarea de los gestores o guías del conocimiento sin olvidar sus roles en el proceso educativo

Audiencia

“Ser audiencia ha devenido en un aspecto central de su estar y de su reconocerse como tal. Ser audiencia significa hoy, en primer lugar, una transformación sustancial de la estructuración de los sujetos. Su cohesión y sus subdivisiones estamentarias, antes definidas por criterios segmentativos de género, edad, clase y etnia, o aun de trabajo, producción, nivel educativo y orientación religiosa y política, etc.” (Orozco Guillermo, 2001).

Por eso el poder reconocerse como ser audiencia es una etiqueta que enmarca a todos los sujetos sociales y que es necesaria para poder lograr el cambio y reconocerse como tal. Las audiencias se encuentran fragmentadas en pequeños grupos llenos de diversidad, que logran unidad en las pantallas de televisión, y lo que estas ofrecen, crean un criterio para enfrentarse a algunos aspectos del nuevo mundo. Con un constante intercambio de símbolos, con posibilidades a definir por los receptores y transversalizar el mensaje y/o contenido se empieza a hacer uso de las subjetividades y así identificarse como ser audiencia.

En un ambiente comunicativo en donde se establecen vínculo con las audiencias, se constituyen y se multiplica los referentes y el reconocimiento de una apropiación de lo político y lo cultural, en el cual se origina una representación mediática en la que la principal metáfora es el reconocimiento de lo individual. La participación de este sujeto en un entorno en donde se involucran grupo lleno de diversidad lo constituye como un ser social que se reconoce así mismo como un ser activo del proceso.

En este sentido las audiencias se construyen por unos discursos sociales en donde se interactúa entre sí por un medio de comunicación, de tal forma se estructura a un sujeto

Los dibujos animados y su impacto

De acuerdo a la RAE, “Un dibujo animado (llamado caricatura en algunos países de hispanoamérica, monito animado (Chile) también referido, aunque incorrectamente, con el anglicismo cartoon) es una secuencia visual (o audiovisual si se le añade sonido) de animación que se obtiene dibujando a mano cada uno de los fotogramas que la constituyen, lo cual genera la secuencia de la misma: una representación de imágenes en movimiento. Desde que las tres dimensiones se desarrollan cada vez más en el cine y la televisión, a los dibujos animados, que son tradicionalmente en dos dimensiones, se les empieza a llamar también animación 2D, animación tradicional o animación clásica, para diferenciarlos de la animación en 3D. De todas las técnicas de animación, la del dibujo animado es, además de la más antigua, históricamente la más popular.⁵”

El filósofo argentino Daniel Castillo, considerado uno de los mayores expertos en estudios sobre comunicación y educación en América Latina; habla de algunos elementos para entender los mensajes que llegan de la televisión.

Los dibujos animados son uno de los formatos televisivos de mayor difusión a nivel mundial, el cual es visto por toda clase de público, pero principalmente el infantil el cual pasa horas tras la pantalla, donde estos niños ven muchas veces reflejadas experiencias vividas en el colegio, la casa, la calle, etc. Es por esto que cabe preguntarse cómo impactan estos programas a los niños, en su lenguaje y en su comportamiento frente a las personas.

⁵ https://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo_animado

A continuación identificamos algunas claves para la interpretación de los dibujos animados planteadas por Daniel Prieto:

El primer elemento al que hace referencia es la hipérbole cuya traducción exacta es la “exageración”. Los dibujos animados son por excelencia exagerados en toda su composición, en cuanto a lo visual y sonoro. La hipérbole es una intensificación de lo que se quiere decir, y los dibujos animados han sabido aprovechar bien esto, llevándolo a los límites a la hora de su composición visual.

Se puede también relacionar la hipérbole con la transformación, en la medida en que los personajes de estos dibujos animados pasan de un estado a otro en el que de pronto están en una escena heridos y en la siguiente aparecen como si no hubiese pasado nada, adquieren características que no pasan en la vida real, como en monstruos o autos.

El segundo elemento es el relato breve, estos dibujos animados cómo están dirigidos principalmente a un público, consecuentemente apelan por la atención de ellos (los niños), es por esto que en cuanto a tiempo (duración y desarrollo del contenido) es corto, ya que por la exageración de sus personajes y el mundo fantástico en el que a veces se desenvuelve la historia, no da para un programa de meses como en las novelas o series.

El tercer elemento es el juego, entendiendo este como el juego de imágenes, palabras, movimientos y desmesura en la composición de estos dibujos animados; podemos ver que los personajes son exagerados en casi todo, cuando a veces gritan y abren la boca de formas extrañas y que no se podría hacer normalmente, lloran hasta formar ríos de llanto, saltan hasta la luna, todas estas cosas pasan en una escena y en la siguiente todo es normal.

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; muestran o juegan con experiencias determinantes como la muerte, accidentes, la violencia, persecuciones y la búsqueda del objeto deseado, cosas que haría cualquier persona en un ámbito real. 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.

En cuanto a la competencia, los personajes de estos dibujos animados por lo general están compitiendo, por ejemplo a la hora de alcanzar un objetivo donde el villano y el héroe compiten por lograrlo y no dejar que el otro lo tome.

La atemporalidad, en las situaciones que los personajes viven, podemos ver que el tiempo para ellos no transcurre, por ejemplo Mickey Mouse no crece al igual que el resto de los personajes (Pluto, Pato Donald, Daisy, Godoy y Minnie) de este programa, haciendo que todo gire en torno a sus aventuras y a la unión que estos tiene como amigos.

Es por todo lo anteriormente mencionado se puede decir que el impacto de los dibujos animados se debe a su exageración y a lo dinámico en la composición del mismo, al juego de movimientos, de imágenes y palabras que usan estos personajes, elementos que atraen la atención de grandes y chicos.

Los dibujos animados son un factor clave para el desarrollo del presente trabajo ya que por medio de este se pretende abordar el proceso de recepción de la población objeto de estudio, en este caso los estudiantes de cuarto (4°) grado de la Institución Educativa Sur-oriental de Pereira. Es importante abordarlos porque son el mayor consumo de los niños y niñas cuando ven televisión,

la combinación de lenguajes fáciles y rápidos con imágenes ricas en colores que brindan los formatos de los dibujos animados son elementos muy atractivos para la audiencia infantil.

Aprendizaje por descubrimiento

El psicólogo y pedagogo estadounidense Jerome Bruner desarrolló en la década de los 60 una teoría del aprendizaje de índole constructivista, conocida como aprendizaje por descubrimiento o aprendizaje heurístico. La característica principal de esta teoría es que promueve que el alumno (aprendiente) adquiera los conocimientos por sí mismo.

Bruner considera que el aprendizaje no debe limitarse a una memorización mecánica de información o de procedimientos, sino que debe conducir al educando desarrollo de su capacidad para resolver problemas y pensar sobre la situación a la que se le enfrenta. Todo el conocimiento es aprendido por el individuo, es decir, es él quien adquiere conocimiento cuando lo descubre por el mismo o por su propio discernimiento.

El aprendizaje por descubrimiento en este trabajo es esencial, ya que se busca identificar cómo los niños a través de una representación animada, como son los dibujos, pueden aprender a fortalecer su conocimiento y habilidades. Es por esto que se considera que los dibujos animados en este proceso de aprendizaje son una herramienta adecuada en la construcción de su conocimiento, en donde se pretende darle al estudiante la oportunidad de involucrarse de manera activa en la construcción de su propio aprendizaje a través de la acción directa.

La escuela debe conducir a descubrir caminos nuevos para resolver los problemas viejos y a la resolución de problemáticas nuevas acordes con las características actuales de la sociedad. Es de esas mismas características que exige la sociedad, que surge la necesidad de involucrar los dibujos

animados en el proceso de aprendizaje por descubrimiento de los niños, se considera que para que se dé un mejor fortalecimiento en el aprendizaje, que mejor manera de fortalecer con algo que conocen, que les es familiar y que de cierto modo disfrutan. Esa misma conjugación de la curiosidad por aprender y las emociones que los dibujos provocan en ellos, ayuda a que se involucren de manera activa al proceso.

Si miramos algunos dibujos animados como (Dora la exploradora, Mickey Mouse, el gato ensombreado, entre otros), enseñan cosas como contar, sumar, el alfabeto, los colores, etc. Es de ahí que esa experiencia adquirida, muchas veces se refleja en el aula de clases, puesto que los niños tienden a recordar todo muy fácil y a relacionar situaciones o cosas.

En este sentido, el autor Jerome Bruner presenta algunas formas de descubrimiento. El método de descubrimiento tiene variadas formas que son apropiadas para alcanzar diferentes tipos de objetivos, a continuación se hacen referencia algunas de ellas:

Descubrimiento inductivo: Este tipo de descubrimiento implica la colección y reordenación de datos para llegar a una nueva categoría, concepto o generalización. Pueden identificarse dos tipos de lecciones que usan la forma inductiva de descubrimiento:

“a) Lección abierta de descubrimiento inductivo: Proporciona experiencia en el proceso de categorización o clasificación. No hay una categoría o generalización particulares que el profesor espera que el niño descubra. La lección se dirige a "aprender cómo aprender", a organizar datos. El categorizar se desarrolla en niños entre los 6 y 11 años. Ejemplo: se dan fotografías de varias clases de alimentos para que agruparlas. Podrían categorizarlas por tipos de "desayuno", "comida",

etc. Otros podrían agruparlos como carnes, frutas, etc. O en base al color, lugar de origen, etc. Se es relativamente libre de dar forma a los datos a su manera. El alumno aprende a observar el mundo en torno suyo y a organizarlo para sus propios propósitos.

b) Lección estructurada de descubrimiento inductivo: El objetivo es la adquisición de un contenido o concepto predeterminado del tema a estudiar. Se da en niños de 8 años en adelante. Ejemplo: Darles fotos y pedirles que las coloquen en un grupo. Esas fotos podrían incluir compradores en una tienda, un padre leyendo un cuento a dos niños y un grupo de niños trabajando en una clase. La discusión sobre las fotos se referiría a las semejanzas y diferencias entre los grupos. Finalmente, se desarrollarían los conceptos de grupos primarios, secundarios y no integrados. Se utilizan materiales concretos o figurativos. Se desarrollan conceptos propios de las ciencias descriptivas. Lo que destaca es la importancia de la organización de los datos

Descubrimiento deductivo: Implica la combinación o relación de ideas generales, para llegar a enunciados específicos, como en un silogismo. Ejemplo de silogismo: “todos los humanos tienen cabeza, yo tengo cabeza, por lo tanto, yo soy humano”.

a) Lección simple de descubrimiento deductivo: Hacer preguntas que lleven a formar silogismos lógicos, que den lugar a que el estudiante corrija enunciados incorrectos que haya hecho. Se da en niños entre los 11 y 12 años en adelante. El profesor tiende a controlar los datos que usan los estudiantes, ya que sus preguntas deben estar dirigidas a facilitar proposiciones que lleven lógicamente a una conclusión determinada. El estudiante debe pensar deductivamente y los materiales son abstractos. El fin es que los estudiantes aprendan ciertos principios aceptados. Pero

esas conclusiones se desarrollan haciendo que el estudiante utilice el proceso deductivo de búsqueda y no simplemente formulando la conclusión.

b) Lección de descubrimiento hipotético-deductivo: Se utiliza una forma deductiva de pensamiento. Implica hacer hipótesis respecto a las causas o predecir resultados. La comprobación de hipótesis o predicción es parte esencial de la lección. Se da en niños entre los 11 y 12 años en adelante. Ejemplo: Un experimento, una jarra de agua puesta a calentar, cerrada y enfriada, con la consiguiente rotura de la jarra. Se pide que determinen qué aspectos de este procedimiento no podrían cambiarse sin que cambiaran los resultados. Esto requiere identifiquen y cambien las variables de una en una, que prueben el efecto de cada variable. Las hipótesis son contrastadas con la realidad, así se requerirán materiales concretos. Además, como el niño propone hipótesis, tiende a ejercer algún control sobre los datos específicos con los que trabaja”⁶.

Descubrimiento transductivo: En el pensamiento transductivo el individuo relaciona o compara dos elementos particulares y advierte que son similares en uno o dos aspectos. Por ejemplo, un canguro es como una zarigüeya, porque los dos llevan a sus bebés en bolsas. Una jirafa es como un avestruz, porque ambos tienen el cuello largo. Un coche es como un caballo de carreras, porque los dos van deprisa». (**Bruner- Jerome, 1988**)

⁶ <http://apuntesenpsicologia.blogspot.com.co/2009/08/aprendizaje-por-descubrimiento-de.html>

Desarrollo intelectual

Según Bruner, el *desarrollo intelectual* tiene una secuencia de características generales; al principio, el niño tiene capacidades para asimilar estímulos y datos que le da el ambiente, luego cuando hay un mayor desarrollo se produce una mayor independencia en sus acciones con respecto al medio, tal independencia es gracias a la aparición del pensamiento, este es característico de los estudiantes (especie humana).

El autor se preocupa por el desarrollo del pensamiento y los modelos de representación del mundo, cree que el pensamiento pasa por diferentes etapas:

Ejecutora, los estudiantes aprenden a concebir los objetos actuando sobre ellos. Los estudiantes aprenden haciendo y viendo como los demás hacen las cosas. Es la primera inteligencia práctica, surge y se desarrolla como consecuencia del contacto del niño con los objetos y con los problemas de acción que el medio le da.

Icónica, consiste en representar cosas mediante una imagen o esquema espacial independiente de la acción. Esto también quiere decir el usar imágenes mentales que representen objetos. Esta sirve para que reconozcamos objetos cuando estos cambian en una manera de menor importancia, tal representación sigue teniendo algún parecido con la cosa representada.

Simbólica, consiste en representar una cosa mediante un símbolo arbitrario que en su forma no guarda relación con la cosa representada, es cuando la acción y las imágenes se dan a conocer, es decir, se traducen a un lenguaje.

Aprendizaje: Muchas son las definiciones que los medios entregan al concepto de aprendizaje, que van desde: Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa hasta que es una de las funciones mentales más importantes en los seres humanos.

Tras indagar diferentes definiciones y conceptualizaciones que entregan numerosas fuentes referente a esta temática, se obtuvo que algunos autores como Vygotsky, Ausubel, y hasta el mismo Bruner, considera que el aprendizaje es un proceso el cual el ser humano va adquiriendo a través de la experiencia el desarrollo del mismo proceso de descubrimiento.

En este sentido se extraen algunas definiciones puntuales donde cada uno define el concepto de aprendizaje:

Bruner considera que el aprendizaje es un proceso por el cual cada generación da nueva forma a las ambiciones que configuran la educación en su época. Lo que puede surgir como marca en una generación es la inquietud por la calidad y aspiraciones de que la educación ha de servir como medio para preparar ciudadanos bien equilibrados para una democracia. Para él, el aprendizaje es un traspaso que se da de generación a generación en donde las generaciones pasadas le dejan su legado a las nuevas generaciones en este sentido se piensa al aprendizaje como un proceso de transmisión.⁷

Ausubel quien considera que el factor más significativo que interviene en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Define el aprendizaje como el transcurso a través del cual una nueva

⁷ http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/31_aprendizaje_bruner.htm

información (un nuevo conocimiento) pertenece de manera no parcial y sustantiva (no-literal) a la organización cognitiva del individuo que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material del aprendizaje se convierte en significado psicológico para el sujeto. En este sentido se concibe al aprendizaje como un proceso en el cual es significativo conocer la estructura cognitiva del estudiante, es decir que es importante constituir una dependencia con lo que el niño sabe y saber con aquello que debe aprender.⁸

Vygotsky, quien se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo, se refiere al aprendizaje como un proceso en donde el ser humano ya trae consigo un código genético o 'línea natural del desarrollo' también llamado código cerrado, la cual está en función del aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural. En este sentido él considera que el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias. Este de cierta manera tiene una gran influencia en el desarrollo intelectual del niño, en cómo piensa y en lo que se piensa y moldea desde sus procesos cognitivos.⁹

En este sentido y a partir de las definiciones anteriormente planteadas y de acuerdo con los autores se considera que el concepto de aprendizaje está directamente relacionado con el proceso de adquirir conocimiento a través de nuestras experiencias, las cuales se van adquiriendo desde el momento en que nace, está íntimamente ligado al proceso mental y de la memoria, que permite recuperar y guardar información a partir de la interacción con el contexto, (La familia, la escuela, los amigos y la sociedad). Ya que este interviene de manera tenue, para preparar

⁸ <http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>

⁹ <http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>

ciudadanos bien equilibrados, que serán residentes de mundo, en donde se da un proceso perdurable que influye en la maduración del ser humano.

Aprender por medio del descubrimiento quiere decir obtener uno mismo los conocimientos. Consiste en probar y formular hipótesis antes que simplemente leer o escuchar las lecciones del maestro. Descubrir es una forma de razonamiento inductivo, porque los estudiantes pasan de estudiar ejemplos a formular reglas, conceptos y principios generales. Un supuesto beneficio del descubrimiento es que fomenta el aprendizaje significativo. Descubrir no es sólo dejar que los estudiantes hagan lo que quieran; se maneja mejor como una actividad “dirigida”: Los maestros disponen quehaceres en los que los estudiantes busquen, manipulen, exploren e investiguen. Con ello, adquieren nuevos conocimientos relacionados con la materia y con las habilidades generales de solución de problemas, como formular reglas, probar hipótesis y reunir información” **(Bruner-Jerome, 1961)**

Considerando lo anterior resulta pertinente aseverar que el aprendizaje por descubrimiento no solo se da en el aula de clases, sino que es un aprendizaje que se va adquiriendo en cada una de las esferas de la vida, en donde el niño va asociando, representando y alcanzando a partir de lo que ve y observa, una serie de conocimientos que se construyen en un aprendizaje por descubrimiento y por ende en un aprendizaje significativo.

Capítulo 2

Estrategia metodológica

Tipo de investigación

Paradigma

La técnica de análisis de este proyecto de investigación es de tipo cualitativo puesto que encontramos temas, problemáticas, condiciones y limitaciones que no se logran exponer ni entender en toda su objetividad desde la razón cuantitativa, ejemplo de esto son los fenómenos culturales, en este caso la relación entre aprendizaje por descubrimiento y contenidos televisivos infantiles que son más aptos a una descripción y observación cualitativo que al cuantitativo.

“Varias perspectivas y corrientes han contribuido al desarrollo de esta nueva era de la investigación cuyos presupuestos coinciden en lo que se ha llamado paradigma hermenéutico, interpretativo simbólico, etc. o fenomenológico. Los impulsores de estos presupuestos fueron en primer lugar, la escuela alemana, con Dilthey, Husserl, Baden, etc. También han contribuido al desarrollo de este paradigma autores como Mead, Schutz, Berger, Luckman y Blumer.”¹⁰

Entonces ya que el paradigma cualitativo ostenta un fundamento humanista para comprender una realidad social de la perspectiva idealista que enmarca un concepto progresivo y negociado del

¹⁰ Paradigmas cuantitativo y cualitativo y metodología de la Investigación.

orden social y cultural. Este paradigma entiende la vida social como una creatividad compartida entre los sujetos o individuos. Es por eso que el mundo social no se mantiene quieto sino cambiante y dinámico.

Enfoque

Este proyecto de investigación se enmarca en el paradigma comprensivo hermenéutico, en la perspectiva interaccionista. Ya que se busca una interconexión entre los elementos contextuales que se dan en el proceso de aprendizaje por descubrimiento usando la televisión como instrumento a observar en el estudio de investigación. Teniendo en cuenta que los elementos a interconectar son: el constructivismo y el aprendizaje por descubrimiento como ejes fundamentales en el fenómeno de la investigación.

Teniendo en cuenta que este paradigma (el hermenéutico), busca atribuir un sentido cualitativo, y que dentro de la perspectiva interaccionista, se pretende interconectar dichos elementos para evidenciar cómo estos interactúan.

Fases de la metodología

Primera fase: Esta fase comprendió en descubrir cuáles son los dibujos animados que más ven los niños de grado cuarto (4°) de la Institución Educativa Suroriental de Pereira, para diseñar la secuencia didáctica a implementar.

Para esta fase se realizó encuestas que ayudaron a identificar cuáles son esos dibujos animados.

(Ver anexo 1)

Segunda fase: Se usaron los dibujos animados como estrategia educativa en la implementación de la secuencia didáctica para evidenciar las interacciones que se dan en el proceso de aprendizaje por descubrimiento de los niños de grado cuarto (4°) de la Institución Educativa Suroriental de Pereira, y establecer la relación que existe entre estos dos.

Para esta fase se aplicó la estrategia educativa diseñada a partir de los elementos arrojados en la encuesta. (Ver anexo 2)

Tercera fase: En esta última fase se evaluó el aprendizaje alcanzado por medio de la implementación de la secuencia didáctica en los niños de grado cuarto (4°) de la institución educativa suroriental de Pereira.

Con esto se obtuvo material de análisis para poder arrojar resultados y conclusiones entre la relación aprendizaje por descubrimiento y la televisión.

Cronograma de Actividades:

Actividad/ mes	Mes1	Mes 2	Mes3	Mes4	Mes 5
Recolección de información					
Sistematización del análisis de la información					
Lectura de referentes teóricos					

Elaboración de informe final					
------------------------------	--	--	--	--	--

Fuentes de recolección de primer orden

Selección de muestra

Los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Suroriental de Pereira, como fuentes de primer orden para realizar la investigación ya que es de ellos que se generará los datos directamente teniendo en cuenta que son el público. El grupo de estudio estuvo conformado por niños entre los 8 y 10 años de edad.

Técnicas e instrumentos de recolección de información:

- Encuestas
- Secuencia didáctica
- Diarios de campo
- Observación participante

Observación participante

Los investigadores como parte del proceso hicieron parte del grupo de investigación donde no se evidenció de forma directa su rol (investigador) para no intervenir o interrumpir en las dinámicas que se pudieron generar durante el proceso. En este proceso se pudo evidenciar de forma sistemática comportamientos, actitudes y aptitudes del grupo objeto de investigación, en este el

investigador se interesó más en observar que en aportar. También se dieron momentos donde el investigador también fue aportador para poder llevar una observación controlada y así ejecutar una mejor recolección de datos.

En complemento a la observación participante se encuentra el diario de campo donde se escribirán notas, descripciones y en general que facilitará la sistematización en coherencia a las categorías conceptuales.

Para respaldar lo anterior, se realizará video grabaciones y toma de fotografías del proceso (ver anexos).

Encuesta

Con esta, los investigadores sacaron conclusiones a partir de lo que los niños dijeron o escribieron. Durante el proceso se llevó cabo dos, una de inicio que permitió la realización de la secuencia didáctica dando a conocer frecuencias, rutinas y favoritismos por parte de la población estudio y una segunda que se realizó al finalizar del proceso donde se reflejó los resultados de la secuencia didáctica. Las dos constaron de preguntas abiertas que permitieron al niño responder en dinámica de su naturaleza y cerradas para poder tener objetivos específicos. (Ver anexos 1 y 2)

Análisis encuestas

Resultados de las encuestas realizadas a 20 estudiantes de cuarto de primaria de la institución educativa suroriental de Pereira.

Figura 1 El porcentaje de estudiantes que si le gusta ver televisión fue de 100% y del No fue del 0%

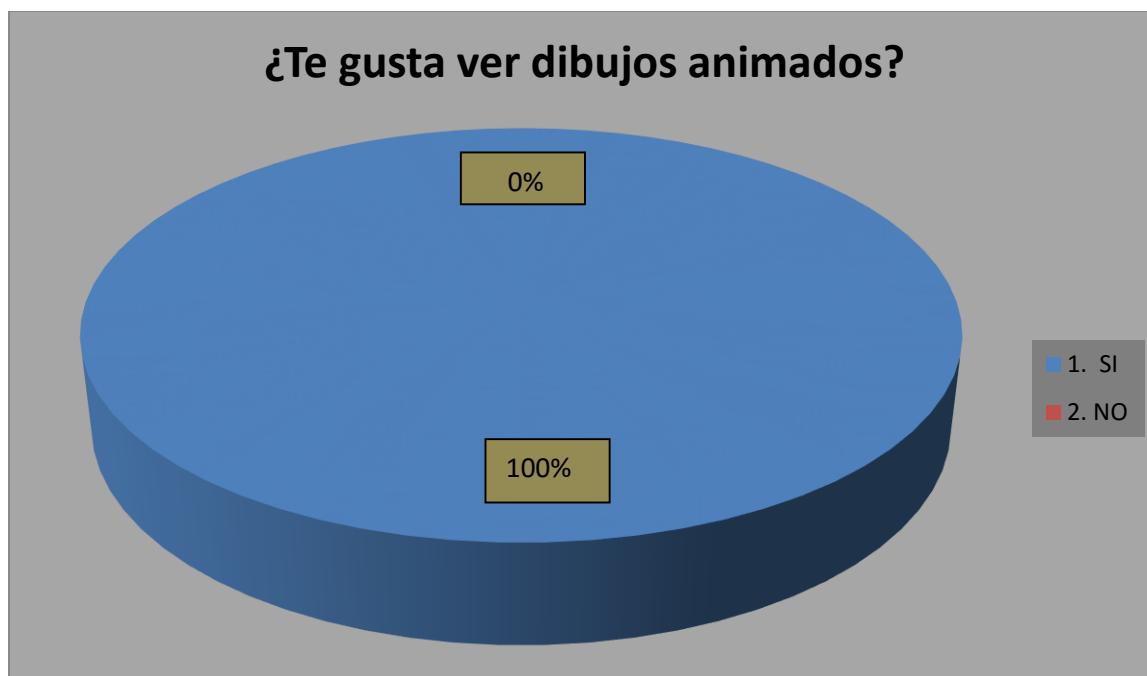


Figura 1

De acuerdo a la encuesta graficada en la figura 1. Se puede observar que los niños del colegio suroriental tienen mucha preferencia por los dibujos animados, puesto que hace parte de unas de las formas principales con las que ellos perciben su entorno y se perciben a sí mismos, y por ello es mucho más fácil para ellos comunicarse y aprender a través de una herramienta tan familiar como son los dibujos animados

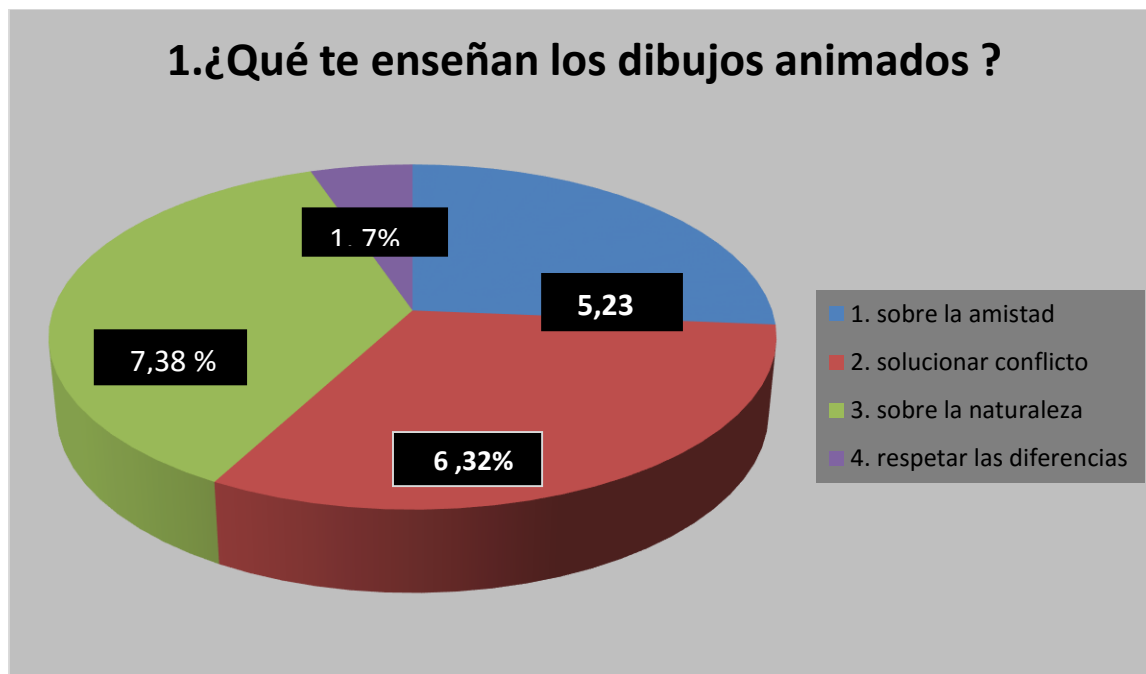


Figura 2

Figura 2. El porcentaje de estudiante, fue sobre la amistad con 23%, solucionar conflicto es de 32%, sobre la naturaleza es del 38% y respetar las diferencias es del 7%.

En esta grafica observamos las diversas respuestas de los estudiantes con respecto a lo que le enseñan los dibujos animados, el mayor porcentaje presentado, fue sobre la naturaleza y el menor porcentaje respetar las diferencias , por lo cual se marca una preferencia importante así el cuidado de la naturaleza y el respeto a las diferencias queda en un segundo plano, teniendo en cuenta esto se puede pensar en canalizar esta inclinación por la naturaleza como un punto de apoyo para que los niños vean a los dibujos animado como un referente en donde se proyecte a cuidar el medio en donde habitan.

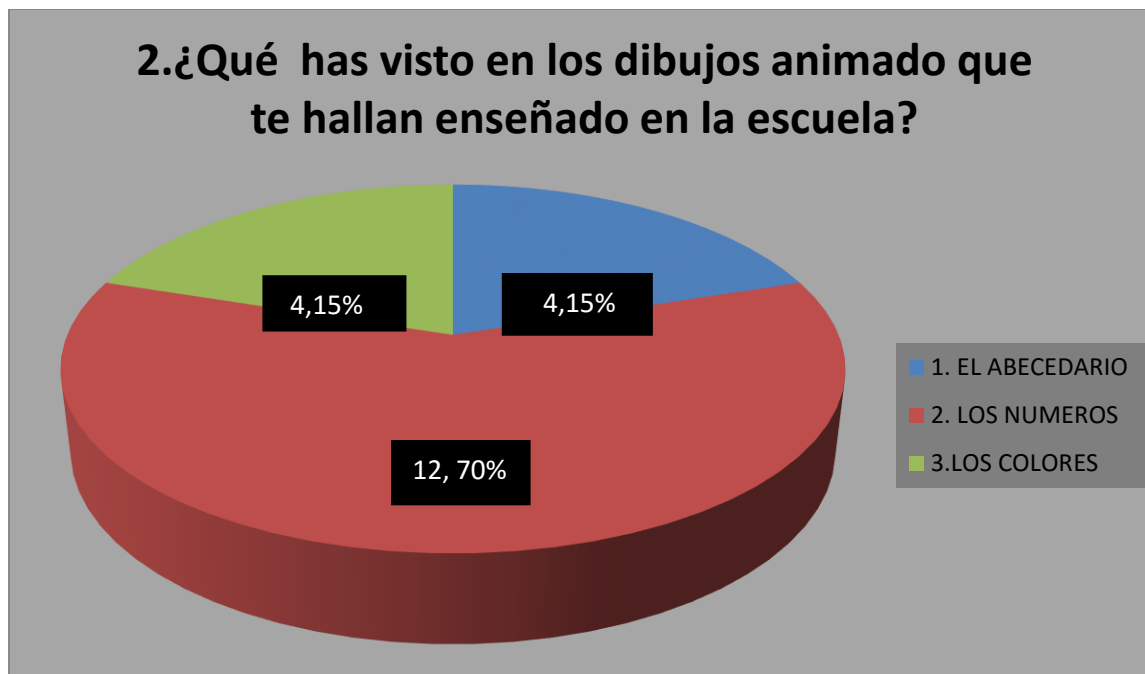


Figura 3

Figura 3. El porcentaje de estudiantes que señalo que has visto en LOS dibujos animados que le hallan enseñado en la escuela fue el abecedario con 15% los números 70% y los colores con 15%

En esta pregunta la tendencia se dio en 70% hacia los números, lo cual revela que los niños tienden a recepcionar de manera más fácil los contenidos que generan procesos numéricos como se pude percibir en la gráfica los dibujos animados son una muy buena herramienta para incentivar el aprendizaje por descubrimiento de los niños de la institución educativa suroriental

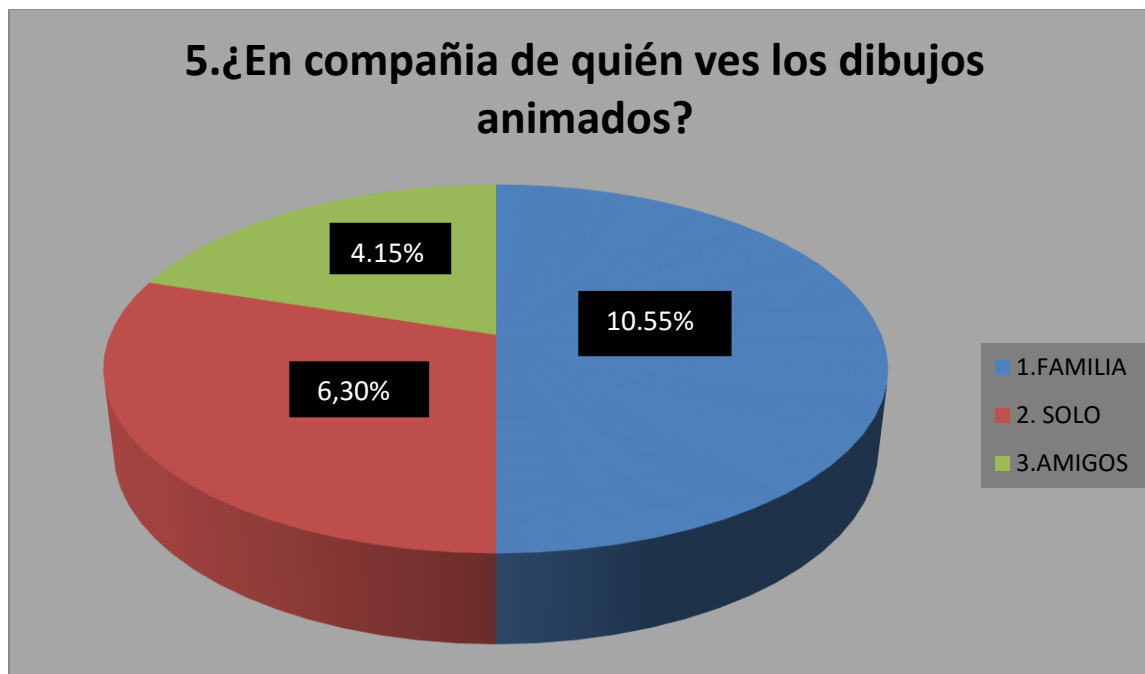


Figura 4

Figura 4. El porcentaje de estudiantes que ve los dibujos animado en compañía de la familia fue del 55%, solo30%, y en compañía de amigos fue el15%.

En esta pregunta se puede notar que los niños y niñas ya se han acostumbrado a ver la televisión en familia lo cual es un buen mecanismo que la familia se involucre en esa recepción que está percibiendo el niño, para que este sea un mediador en ese aprendizaje que están generando los formatos animados al niño. A partir de esta inclinación se pudo notar que los niños del colegio suroriental de Pereira tienden a ver la televisión con una visión más enfocada a lo que están percibiendo de los dibujos animados

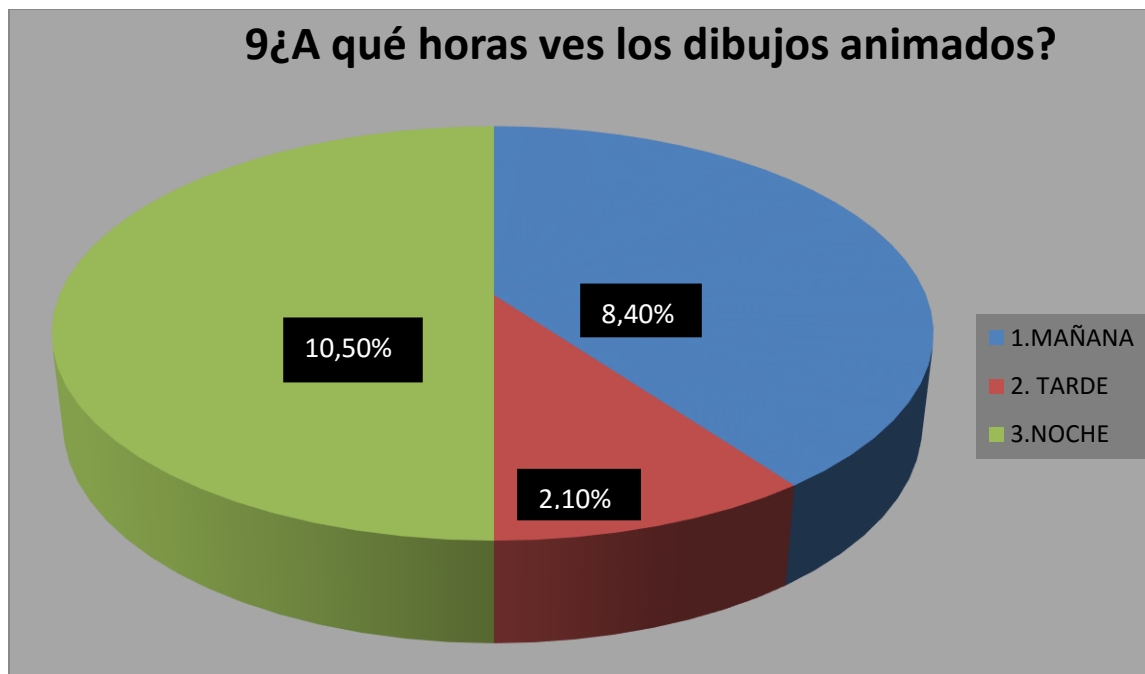


Figura 5

Figura 5. El porcentaje de estudiantes que le gusta ver dibujos animados en la mañana del 8,40%, en la tarde fue del 2,10%, y en la noche fue del 10,50%

En esta pregunta se puede notar como los niños y niñas tienen preferencia por ver la televisión en las horas de la noche, esto indica que están acostumbrados a observar la televisión en compañía de un adulto responsable.

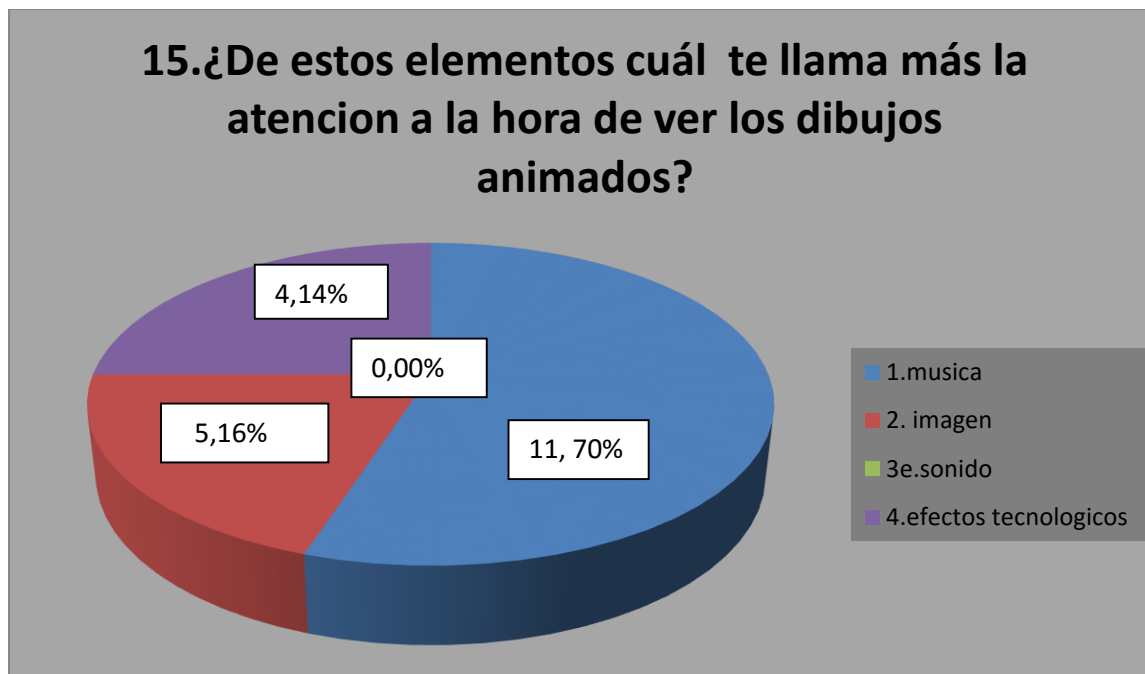


Figura 6

Figura 6. El porcentaje de estudiantes que los elementos que más llaman la atención de los dibujos animados la música fue de 70%, con imágenes 16%, sonido 0% y el efecto tecnológico fue del 14%.

Se observa la variedad de las respuestas en esta pregunta, pero predomina las actividades musicales con el 11; 70% y el sonido 0%, para este caso lo importante sería mirar que incidencia tiene la sensibilización, la preparación corporal, anímica y mental de los niños hacia las temáticas que se les van a enseñar, tarea que propicia un buen ambiente para que los estudiantes tengan mejor disposición hacia el aprendizaje.

Análisis de información: ¿cómo se llevó a cabo?

La sistematización de la información se ejecutó de la siguiente forma: en un primer instante la observación participante pudo permitir identificar la categoría aprendizaje por descubrimiento, la cual se concibió con las significaciones que la población objeto de estudio daba frente a los contenidos mostrados. Los encuentros con los estudiantes proporcionaron información de la categoría recepción adecuada a la apropiación del mensaje televisivo; mientras que las encuestas llevaron a la extracción de información que los sujetos de estudio no expresaron en el momento mientras que los encuentros con los estudiantes brindaron información directa de cada sujeto, dándose así espacio para encontrar opiniones en común y diferencias que dieron lugar a la diversidad de pensamientos.

De esta manera, no sólo es en el aula en donde la interacción con temas de interés académico es particular, ya que según el resultado de nuestras encuestas, los dibujos animados a los niños, también enseñan Números (Matemática), como sumas, secuencias, cantidades; Ciencias Naturales desde la exposición de ecosistemas; ética y formación ciudadana desde el valor de la amistad y el respeto por la multiculturalidad y la diferencia. Aspectos fundamentales y trascendentales en la formación de los sujetos hacia una sociedad más equitativa y justa.

Participación observante conclusiones

Conclusiones día 1

- **Sesión 1**

Después de la presentación por parte de los investigadores acerca de las actividades planteadas, los niños se encuentran en disposición frente a lo que se hará. Niños y niñas por igual prestan atención al vídeo “La Pantera Rosa-Rosa prefabricado”. Fácilmente reaccionan con gracia hacía los infortunios de uno de los personajes, la mayoría manifiestan desorden por parte de La Pantera Rosa y por esto ocurren los desafortunados eventos. La presencia de los investigadores no afecta la naturaleza y dinámicas de los niños.

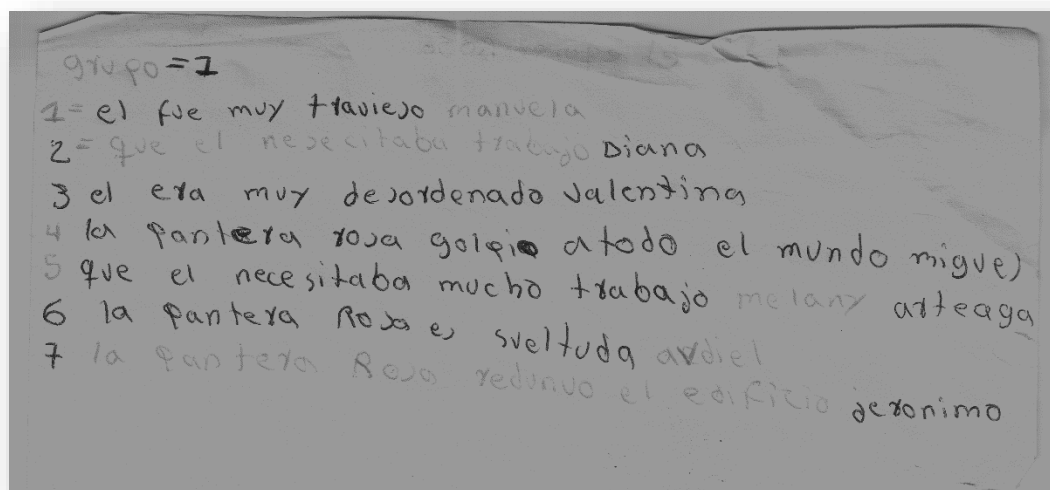


Imagen 1: Respuestas en grupo de trabajo

- **Sesión 2**

A partir de opciones que se llevan por parte de los investigadores, los niños eligen el vídeo a ver, tras un empate en todas las opciones (en todos los casos votan todos los niños) se propone hacer uso del voto sólo una vez, llevando a que el vídeo elegido sea “El hombre

orquesta” (corto animado de Pixar), todos los niños prestan atención a los eventos dentro del vídeo, reacciones y dinámicas normales dentro del marco de recepción frente a los acontecimientos, risa en momentos de comedia y compasión en momentos de desventuras. Finalizando el vídeo los niños resaltan las desventajas de la codicia y avaricia.

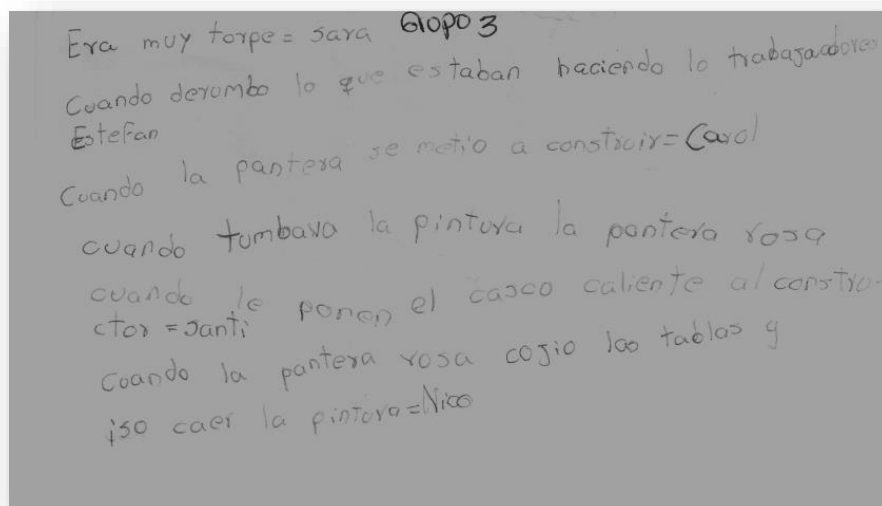


Imagen 2: Respuestas trabajo en grupo sesión 2

Conclusiones día 2

- **Sesión 3**

En ambas partes de la actividad los niños siguen juntos a los personajes de Kick Butowski los diálogos, mientras que las niñas si tienden a dispersarse mucho más fácil que ellos. Los niños por ya conocer el capítulo (ya que el programa en cierta medida va dirigido a un público infantil masculino) no permitieron un libre desarrollo de la actividad, independiente de si escucharon o no todos los niños fueron más asertivos en sus dibujos. Por el contrario las niñas que no vieron y sólo escucharon no dibujaron escenas como tal sino más bien elementos o espacios que escucharon como el cine.



Imagen 3: Niño que sólo escuchó

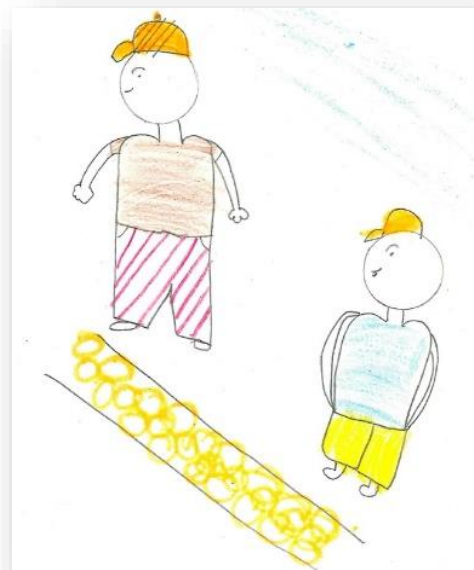


Imagen 4: Niño que vio y escuchó

- **Sesión 4**

A diferencia del programa pasado este es menos constante para los niños y aunque manifiestan ya haberlo visto, no siguen los diálogos y hay mayor concentración en ambos grupos (los que escuchan y ven y los que sólo ven), aunque niños y niñas prestan atención, en estas últimas (niñas) hay una mayor concentración y atención a lo que ven. Los niños sacan conclusiones sobre el momento del beso entre Barbie y Ken, y tienen este momento más presente que otros del corto. En el grupo de los que no escuchan y sólo ven, hay mayor tendencia a la dispersión pero rápidamente se volcán a comprender lo que muestra el corto.

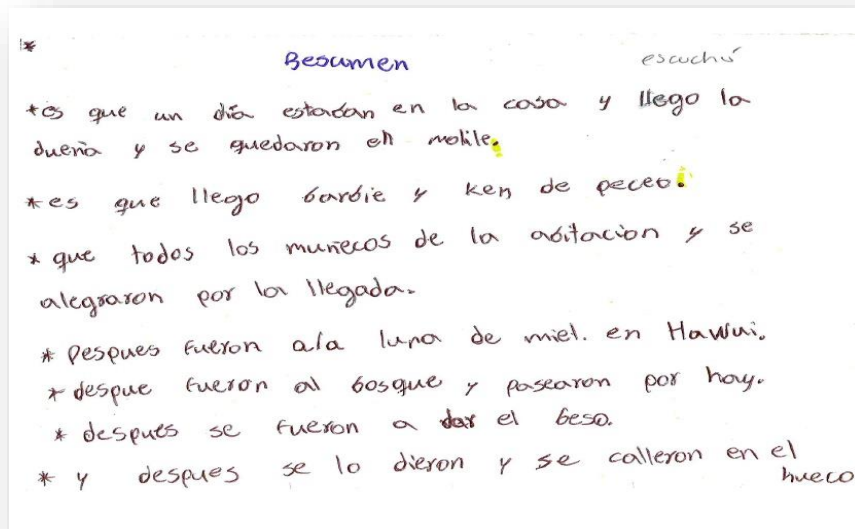


Imagen 5: Respuestas de niño

Conclusiones día 3

- **Sesión 5**

Los niños se muestran dispersos y desconcentrados frente a lo que ven. Prestan poca atención al contenido teórico del vídeo pero se dejan llevar más por las imágenes de este, pues les inquieta el ver sangre e iconografías agresivas ya que en el vídeo se ve, pues en este hablan sobre formatos de televisión, entre ellos los formatos informativos (noticieros, crónicas, etc.) Se les llama la atención varias veces, se concluye que algunos

programas pueden ser educativos, informativos o de entretenimiento, por qué no todos los tipos. Los niños también relacionan horarios y frecuencias de transmisión.

		Educativo		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
animal plane	los días	todos	los días			
las noticias	los días	todos	los días			7:00pm a las 12:00pm
T13						
Discover plane	los días	Todos	los días			
Discover iKid	todos los días	11:00 AM	6:10 AM			
Siete caminos		7pm				
Siete caminos						
Sextimo día	los domingos	todos	los domingos			a las 10:40 pm
Mi señal Colombia	los días	todos	los días			a la 7:00AM

Imagen 6: Respuesta grupal frente a los formatos educativos

• Sesión 6

En esta actividad evaluativa los niños se muestran concentrados y atentos, relacionan valores de familia y de compañerismo en los contenidos vistos durante las sesiones. Los niños se muestran sensibles ante la finalización de la secuencia didáctica y en esta dinámica hablan de seguir trabajando en equipo con respeto hacía el otro.

2-¿Cuéntanos sobre alguna experiencia que hayas recordado viendo algunos de los videos?

Es recordado que la tolerancia es mejor que las peleas y además hay que tener respeto entre mis compañeros

Imagen 7: Respuesta a la encuesta evaluativa sesión 6

Capítulo 3

Conclusiones y Recomendaciones

Discusiones con los autores

El aprendizaje por descubrimiento que plantea Brunner busca que el conocimiento o la realidad se den por indagación propia a través de un razonamiento correcto de sus convicciones, un conocimiento guiado por su curiosidad. Vemos que los niños construyen o refuerzan una idea acerca de “algo” ayudándose de la televisión, y es que educativa o no, todos los contenidos pueden sembrar, reforzar o cuestionar al niño en su proceso de descubrimiento. Con efectos animados, música llamativa entre otros factores que logran captar la atención y así empezar a generar un componente de indagación que puede aportar grandes conocimientos que le permiten al niño tener otros aspectos, algo así como el método deductivo que lograr llegar a conclusiones a partir de unos indicios o señales.

Teniendo en cuenta qué, hay una curiosidad, una necesidad por descubrir y una posible herramienta que permitirá la solución de estas dudas, los futuros educaros quizá debieran ver en la televisión, con un debido trato y planteamiento a desarrollar, una herramienta facilitadora del proceso y no un elemento distractor. Y es que con estrategias de observación y motivación por parte del profesor, la resolución de problemas por parte de los pequeños será más productiva y eficaz en pro de su educación y por qué no, de su cotidianidad.

“Hasta hace poco tiempo había predominado la idea de que los niños entablan una relación directa con la programación televisiva. Esta extendida creencia generó una posición maniquea entre las instituciones y agentes educativos. Por una parte están los que condenan a la televisión (TV) y por

tanto consideran que las únicas formas de "defender" a los niños de su influencia nociva son: prohibirles que la vean o controlar completamente los contenidos programáticos de los distintos canales comerciales".¹¹

Conclusiones

En consecuencia con nuestra investigación, el proceso de aprendizaje por descubrimiento a partir de la relación establecida con los dibujos animados, caricaturas o *cartoons*, evidencia una constante participativa de la televisión como fuente fundamental de información y contenidos que característicamente influyen en el quehacer diario del individuo.

Así mismo, se construye un conocimiento basado en la lógica del estar *ante a*, ya que la televisión como *institución* involucra aquellos simbolismos que emergen de lo cotidiano, convirtiéndose quizá en el referente estético y de la praxis de los individuos, en otras palabras, descubrir se fundamenta en lo identitario, en el reconocimiento y en el valor simbólico que se le adjudica al proceso de recepción activa. Los niños no sólo dibujaban a kicc Buttowski, o al chico de la Luna, o la niña de "El Hombre Orquesta", se dibujaban a ellos mismos como individuos, que se arriesgan, que se asombran, que se aborrecen, que deciden, etc.

Familiarizar los contenidos con valores en torno a la amistad tampoco es gratuito, el 23 % de los entrevistados afirmaron esta situación, cabe resaltar que cada uno de los contenidos expuestos ponían en dualidad la relación de la amistad con la competencia "El Hombre Orquesta", o la amistad y la belleza "La Luna", donde contemplar este cuerpo celeste va más allá de concebirlo como un ente, es un ser vivo, hay que adornarlo, hay que quererlo. La amistad y el riesgo "Kick

¹¹ Mediaciones familiares y escolares en la recepción televisiva de los niños. , (Algunos hallazgos recientes) Guillermo Orozco.

Buttowski” y su mejor amigo Gunther, inseparables en sus aventuras extremas. Son razones para considerar que el aprendizaje por descubrimiento va más allá del ver, consiste en observar y detenerse en la emoción para general reconocimiento e instantes de identidad con el individuo allí representado.

Con lo anterior, cabe aclarar que la televisión, desde lo aparente por estereotipos o imaginarios, muestra un constructo débil e inocuo de conceptos, sin embargo, la previa búsqueda de contenidos educativos y el correcto direccionamiento acerca de los temas allí proyectados (TV) estarán en pro de lo que Bruner llamaría como descubrimiento *inductivo*, *deductivo* y *transductivo* para el desarrollo intelectual mediante las actividades ejecutoras, icónicas y simbólicas que se entretujan en el momento de ver televisión, en otras palabras, en el momento de la *recepción televisiva*. Sin olvidar entonces, que los dibujos animados según Prieto-Castillo tienen un carácter hiperbólico o exagerado (primera fuente de enseñanza y direccionamiento), son en su mayoría realizados con relatos breves que atribuyen interacción desde la creación de imágenes y el juego con sonidos, secuencias, cortes técnicos de edición con fines conceptuales, enmarcados en las nuevas estructuras de contenido hibridadas que se presentan en la televisión.

Así, justificamos una televisión pensada para el público infantil, desarrollada por las cadenas televisivas de la industria, entidades gubernamentales y realizadores alternos. Es el caso de la Televisión Educativa y Cultural Iberoamericana (TEIB)¹² una iniciativa que se produjo en el marco de la Cooperación Iberoamericana en el año 1992, de cuyos contenidos podemos destacar “Octavio Paz, La mirada Cordial” o el -Canal Leer-, con espacios de lectura poética y exposición de obras de arte.

¹² <http://www.nci.tv/index.php/home/menunosotros/submenu-teib/subsubmenu-programa-teib>

Con lo anterior, proponemos aquí una observación desde los contenidos televisivos para incluirlos en las dinámicas académicas, específicamente desde los intereses que los niños y niñas receptores están viendo, mediados por sus amigos, la escuela, la familia, pero sobre todo, por la *institución televisiva* **Orozco Guillermo (2001)**

Pero por qué ver la televisión como un problema y no instrumento que permita a los educadores el poder generar un proceso mucho más didáctico, entretenido y productivo tanto para niños como para los mismos profesores. Pero han sido los mismos receptores en un estado de ausencia que han encasillado por mucho tiempo a los contenidos de la televisión. Pero entramos en una época donde la televisión está presente en la mayoría de ámbitos de las personas, en especial de los niños, de esos nativos digitales que en su dinámica no se les puede negar la vista a esta ventana de información. Ser mala o buena quizá no sea cuestión de contenidos sino más bien de direccionamiento, enseñar a los más pequeños sobre cómo ver televisión y lo más importante cómo aprender a tomar lo mejor de cada contenido educativo. Entonces el poder interactuar con este contenido está en manos de los guías de su cotidianidad como dice Orozco “Precisamente por su edad, la mayoría de las mediaciones se realizan en el hogar y en la escuela, que son los "escenarios" donde los niños regularmente interactúan”.¹³

Por último, hacemos hincapié en la capacidad misma del desarrollo de contenidos que se puede generar en el aula de clases, como el caso del laboratorio audiovisual realizado por Guillermo Orozco “Niños, Maestros y pantallas”, en donde más que una evidencia, se expone el respeto de una relación tripartita pero no menos horizontal entre el educando-educador y contenido desde

¹³ Mediaciones familiares y escolares en la recepción televisiva de los niños. , (Algunos hallazgos recientes) Guillermo Orozco.

orientación hacia la producción técnica, educativa y especialmente con fines educativos en el contexto latinoamericano.

Referencias Bibliográficas

- Bruner- Jerome (1988). Desarrollo educativo y educación. Madrid: Morata.
- Fuenzalida-Valerio, (2008): Cambios en la relación de los niños con la televisión. Publicado en la revista Comunicar N° 30, vol. XV. Chile. Pág 49-54
- _____, (2011): Resignificar la educación televisiva: desde la escuela a la vida cotidiana. Revista Comunicar No 36, Vol. XVIII: La televisión y sus nuevas expresiones.(Chile). Pág 15-24
- Orozco Gómez, Guillermo; (1995). Reseña de "El televidente activo; manual para la recepción activa de TV" de Valerio Fuenzalida y Maria Elena Hermosilla. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, junio, 160-161.
- García- Nuria, (1997): El consumo televisivo del niño. Comunicación y cultura N1-2. Pág 69-82
- Hermoso-Yolanda, (2009): Estudio de la ocupación del tiempo libre de la población escolar y su participación en actividades extraescolares (Tesis Doctoral). Universidad de Málaga, España. Recuperado de <http://goo.gl/ElbO8L>
- López S.- María Del Carmen , Viñes- Victoria y García Del Castillo- José Antonio, (2010): Evaluación del protagonista-antagonista en los contenidos audiovisuales dirigidos a la infancia en cadenas de televisión españolas. Revista Latina de comunicación social, N 65.Pág 533-560
- Marín-Verónica y González-Ignacio, (2011): La televisión ¿medio para el desarrollo de la Educación Infantil? *Educatio Siglo XXI*, 29(1). Pág 345-360.
- Barbero-Jesús Martín, (1990): “De los medios a las prácticas”, en La investigación de la comunicación desde las prácticas sociales. Universidad Iberoamericana. México.
- Melgarejo- Irene y Rodríguez-María Del Mar, (2012): Géneros y formatos en los canales infantiles politemáticos de televisión. Vivat Academia N120. Vol XV. Pág 44-64

- Orozco- Guillermo (2012): Taller Nacional de Televisión/Mediaciones familiares y escolares en la recepción televisiva de los niños. , (Algunos hallazgos recientes).México DF. Ponencia. 23 p.
- Orozco-Guillermo, (Junio -2010): Audiencias ¿Siempre audiencias? Conferencia Magistral en el marco del XXII Encuentro Nacional AMIC 2010 ¿Comunicación post-masiva? AMIC y la Universidad Iberoamericana. México D.F
- _____.(1987): Televisión y producción de significados. Universidad Iberoamericana. México
- _____. (1991): La Audiencia frente a la pantalla una exploración del proceso de recepción televisiva. Revista diálogos de la comunicación.
- _____. (1994): Televidencia. Perspectivas para el análisis de los procesos de recepción televisiva. México.
- _____. (2001): Televisión, audiencia y educación. Revista Iberoamericana de educación. N 27. Pág 155-178
- Orozco-Guillermo y Rodrigo-González, (2012): Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencia. Productora de contenidos culturales. México
- Orozco- Guillermo y Jacks- N. (2002). Recepción y Mediaciones: Grupo Editorial Norma. . Buenos Aires, Argentina
- Perlado-Laura.y Sevillano-María Luisa, (2003): La Influencia de la televisión en los niños. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Castillo Daniel, (1999): La televisión y la escuela. Vol. 2. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Lumen Humanitas
- Torrecillas L. Teresa, (2013): Los Padres, Ante El consumo televisivo de los hijos. Revista Latina de Comunicación Social, N 68. España.
- Vega-Jair y Lafaurie-Andrea, (2013): Observar TV»: Un observatorio infantil 40. Colombia.
- Trejo-F. Recuperado.

- Lazo-Carmen (2008): Educar la mirada: Propuestas para enseñar a ver TV. Revista Revista Científica de Educomunicación- Comunicar, nº 31, v. XVI. Pág 35-40

Anexos**Anexo 1****Universidad Tecnológica de Pereira****Facultad de Ciencias de la Educación****Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa****Pereira-Risaralda**

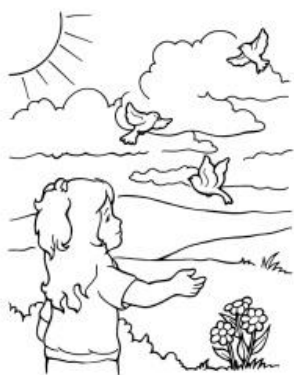
Colorea la respuesta que más te llame la atención

1-¿Qué te enseñan los dibujos animados?



Sobre la amistad

Solucionar conflictos



Cuidar la naturaleza

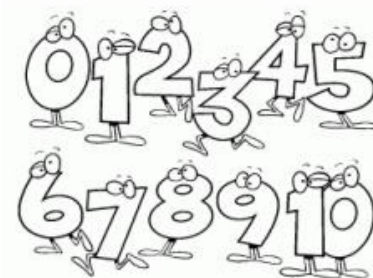
Respetar las diferencias

Otra ¿Cuál?: _____

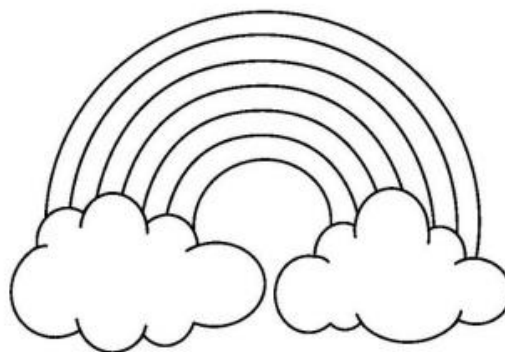
2-¿Qué has visto en los dibujos animados que te hayan enseñado en la escuela?



Las letras



Los números



Los colores

Otra ¿Cuál?: _____

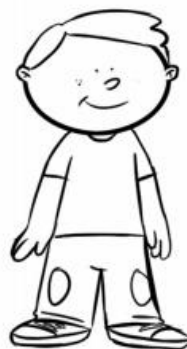
3-¿Ven televisión en el colegio? ¿Qué materia?

4-¿En qué materia te gustaría que te enseñaran con la televisión? ¿Por qué?

5-¿En compañía de quién ves los dibujos animados?



Mi familia



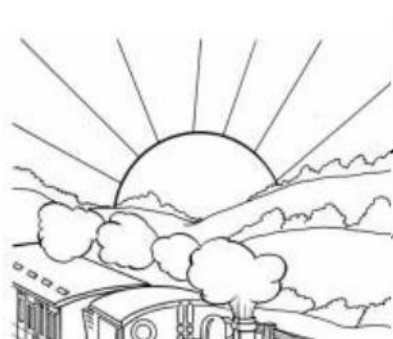
Solo



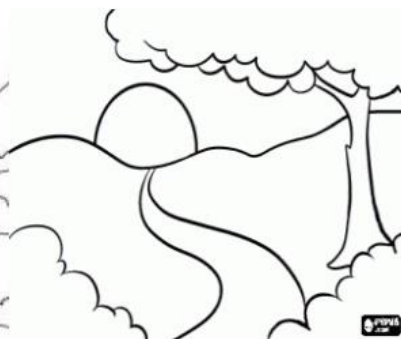
Mis amigos

6-¿Cuántos televisores hay en tu casa y dónde están ubicados?

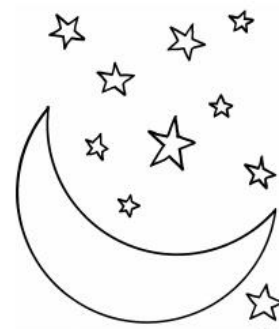
7-¿A qué horas del día ves estos dibujos animados?



La mañana



La tarde



La noche

8-¿Qué programas de televisión te dejan ver, cuáles no? ¿Por qué?

9-¿Cuál es tu canal favorito para ver dibujos animados?



Otro ¿Cuál? _____

10-¿Cuál es tu programa favorito? ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿Por qué?

11-¿Te identificas con algunos de los personajes animados? ¿Por qué?

12-¿Qué imitas de tus personajes favoritos? ¿Por qué?

13-¿Qué es lo que más te gusta de los dibujos animados?

14-¿En qué dibujo animado te gustaría participar? ¿Por qué?

15-De estos elementos, qué es lo que más te llama la atención de los dibujos animados:

- Música
- Imagen
- Sonido
- Efectos tecnológicos

16-¿Qué te gusta de la televisión? ¿Qué no te gusta de la televisión?

Anexo 2

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

SECUENCIA DIDÁCTICA PARA EL ÁREA DE: PROYECTO DE GRADO

Datos de Identificación del contexto en que se desarrollará la planeación:

NOMBRE DE ESTUDIANTE: Luis Carlos Giraldo Montoya- Lenny Mosquera-Anyi Yisela Roa.

INSTITUCION EDUCATIVA: Sur Oriental de Pereira **NIVEL/GRADO:** Cuarto

1. FASE DE PREPARACIÓN		
1.1. CONFIGURACIÓN DIDÁCTICA		
Relacionar como los niños en procesos de educación (grado cuarto de primaria) pueden establecer los conocimientos que adquieren en los programas de televisión, teniendo en cuenta el aprendizaje por descubrimiento que plantea Brunner y los conceptos de audiencia por Guillermo Orozco.		
1.1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS		
1.1.1 Objetivo General de la secuencia: Relacionar el aprendizaje por descubrimiento y el proceso de educación usando la televisión como herramienta de contenidos para el proceso. Evaluación constante		
1.2. DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS		
Producción textual, recursos audiovisuales, aprendizaje colaborativo, construcción guiada del conocimiento, aprendizaje basado en problemas, tutoría entre iguales, estrategias discursivas, exposiciones, etc.		
1.3. CONTENIDOS		
Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales
Aprendizaje por descubrimiento-Jerone Brunner. Audiencias, televisión y educación- Guillermo Orozco.	Lectura de contenidos audiovisuales. Relaciones entre contenidos televisivos y contenidos educativos.	Participación, respeto a los compañeros y sus ideas, capacidad de trabajo en grupo, valoración de los aprendizajes y capacidad de desarrollar pensamientos críticos frente a la pantalla.
2. FASE DE INTERVENCIÓN		
PROCESOS DIDÁCTICOS		
SESIÓN 1		

Inicio: Encuadre:

Saludo, motivación, ambientación del salón de clase, presentación de la actividad: No todos vemos lo mismo-actividad 1 del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco, pag-38.

Desarrollo:

- Se saluda a los estudiantes.
- Presentación de la actividad a desarrollar: No todos vemos lo mismo-actividad 1 del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco, pag-38.
- Conformación de los grupos de trabajo
- Proyección del vídeo: La Pantera Rosa-Rosa prefabricado
<https://www.youtube.com/watch?v=0mD0OhkK4Mw> (5 a 8 minutos de vídeo)
- Por grupos los niños deberán sacar sus propios análisis de lo que vieron en el vídeo teniendo en cuenta las diversas opiniones y formas de ver televisión.
- Exposición o socialización por parte de los estudiantes frente a lo que vieron en el vídeo y sus opiniones

Cierre de la actividad:

- Reflexiones (¿Qué aprendí hoy? ¿Por qué es importante lo que aprendí? ¿Qué fue lo que más me gustó? ¿Por qué?)
- Confrontación de los conocimientos

Objetivos

Descubrir que cada niño enfoca su atención en algo diferente y precisar en que “no todos vemos lo mismo” teniendo en cuenta la opinión del otro.

RECURSOS

Materiales: Humanos: Didácticos:

Físicos: Fotocopias, papeles, lápices, video proyector, computador, material audiovisual.

SESIÓN 2**Inicio: Encuadre:**

Saludo, motivación, ambientación del salón de clase, presentación de la actividad: No todos pensamos lo mismo-actividad 1 del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco, pag-39.

Desarrollo:

- Se saluda a los estudiantes.
- Presentación de la actividad a desarrollar: No todos pensamos lo mismo-actividad 2 del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco, pag-39.
- Se acordará con los niños el programa de televisión que se verá para dicha actividad (se elegirá entre una serie de opciones que los investigadores llevarán)
Opción uno: El hombre orquesta - <https://www.youtube.com/watch?v=qH1MUY8Uqis>
Opción dos: El vendedor de humo - https://www.youtube.com/watch?v=_5NH8C8mdzU
Opción tres: La luna - <https://www.youtube.com/watch?v=cj9brXFtxhA>
- Conformación de los grupos de trabajo
- Proyección del vídeo: Elegido por los niños (5 a 8 minutos de vídeo)
- Por grupos los niños deberán sacar sus propios análisis de lo que vieron en el vídeo teniendo en cuenta las diversas opiniones y formas de ver televisión.

- Exposición o socialización por parte de los estudiantes frente a lo que vieron en el vídeo y sus opiniones

Cierre de la actividad:

- Reflexiones (¿Qué aprendí hoy? ¿Por qué es importante lo que aprendí? ¿Qué fue lo que más me gustó? ¿Por qué?)
- Confrontación de los conocimientos

Objetivos

Descubrir las síntesis e indagaciones que se implican en el proceso de ver televisión.

RECURSOS

Materiales: Humanos: Didácticos:

Físicos: Fotocopias, papeles, lápices, video proyector, computador, material audiovisual.

SESIÓN 3

Inicio: Encuadre:

Saludo, motivación, ambientación del salón de clase, presentación de la actividad: Sin “ver” frente a la televisión-actividad 3 del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco, pag-40.

Desarrollo:

- Se saluda a los estudiantes.
- Presentación de la actividad a desarrollar: Sin “ver” frente a la televisión del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco, pag-40.
- Conformación de dos grupos de trabajo “los que ven” y “los que no ven”,
- Proyección del vídeo: Kick Buttowsky medio doble de riesgo - Pelea en el cine parte 1 <https://www.youtube.com/watch?v=FN0GwyicALM> (5 a 8 minutos de vídeo).
- Los niños que no ven deberán sentarse dando la espalda a lo que se está proyectando, mientras que el otro grupo si podrá ver. Luego los niños harán dibujos de lo que escucharon, personajes y situaciones, los niños que si vieron deberán ser más precisos en estos.
- Una vez terminados los dibujos, los niños deberán comparar sus resultados.
- Los niños deberán sacar sus propios análisis de lo que vieron en el vídeo teniendo en cuenta las diversas opiniones y formas de ver televisión.
- Socialización por parte de los estudiantes frente a lo que vieron en el vídeo y sus opiniones

Cierre de la actividad:

- Reflexiones (¿Qué aprendí hoy? ¿Por qué es importante lo que aprendí? ¿Qué fue lo que más me gustó? ¿Por qué?)
- Confrontación de los conocimientos

Objetivos

Descubrir los estereotipos de la televisión y la generalización en sus contenidos. El lenguaje de la televisión como elemento principal de la televisión.

RECURSOS

Materiales: Humanos: Didácticos:

Físicos: Fotocopias, papeles, lápices, video proyector, computador, material audiovisual.

SESIÓN 4

Inicio: Encuadre:

Saludo, motivación, ambientación del salón de clase, presentación de la actividad: Sin “oír” frente a la televisión-actividad 4 del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco, pag-41.

Desarrollo:

- Se saluda a los estudiantes.
- Presentación de la actividad a desarrollar: Sin “oír” frente a la televisión del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco, pag-41.
- Conformación de dos grupos de trabajo “los que oyen” y “los que no oyen”
- El primer grupo saldrá del salón.
- Proyección del vídeo: Toy Story Vacaciones en Hawai
<https://www.youtube.com/watch?v=kGMwfkpMRTM> (5 a 8 minutos de vídeo).
- El primer grupo, los niños que no oyen deberán sentarse frente a lo que se está proyectando, mientras que el otro grupo estará fuera, luego el segundo grupo entrará y verá con audio el mismo vídeo. Los niños se unirán en un solo grupo y harán escritos de lo que escucharon, personajes y situaciones, los niños que si oyeron deberán ser más precisos en estos.

- Una vez terminados los escritos, los niños deberán comparar sus resultados.
- Los niños deberán sacar sus propios análisis de lo que vieron en el vídeo teniendo en cuenta las diversas opiniones y formas de ver televisión.
- Socialización por parte de los estudiantes frente a lo que vieron en el vídeo y sus opiniones

Cierre de la actividad:

- Reflexiones (¿Qué aprendí hoy? ¿Por qué es importante lo que aprendí? ¿Qué fue lo que más me gustó? ¿Por qué?)
- Confrontación de los conocimientos

Objetivos

Descubrir las virtudes y desventajas de ver televisión con uno de sus lenguajes (sonoro) contenidos. El lenguaje de la televisión como elemento principal de la televisión y reconfiguración de sus mensajes.

RECURSOS

Materiales: Humanos: Didácticos:

Físicos: Fotocopias, papeles, lápices, video proyector, computador, material audiovisual.

SESIÓN 5

Inicio: Encuadre:

Saludo, motivación, ambientación del salón de clase, presentación de la actividad: Jugando “a” la televisión-actividad 4 (Pag-43)- Actividad 5 (Pag-45) del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco.

Desarrollo:

- Se saluda a los estudiantes.
- Presentación de la actividad a desarrollar: Jugando “a” la televisión-actividad 4 (Pag-43)- Actividad 5 (Pag-45) del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco.
- Conformación de dos grupos de trabajo.
- Se les dará a los niños una breve charla sobre los diversos y más comunes géneros de televisión que existen. Proyección del vídeos: (30 <https://www.youtube.com/watch?v=G9UrPJeKwwc>)
- Los niños deberán reconocer en los vídeos los diferentes géneros y franjas frecuentes de esta programación.
- Una vez terminados el reconocimiento, los niños deberán comparar sus resultados.
- Los niños deberán sacar sus propios análisis de lo que vieron en el vídeo teniendo en cuenta las diversas opiniones y formas de ver televisión.
- Socialización por parte de los estudiantes frente los vídeos.

Cierre de la actividad:

- Reflexiones (¿Qué aprendí hoy? ¿Por qué es importante lo que aprendí? ¿Qué fue lo que más me gustó? ¿Por qué?)
- Confrontación de los conocimientos

Objetivos

Descubrir las relaciones y formas en que los niños entienden, ven televisión. Teniendo en cuenta formatos televisivos y contextos sociales y culturales.

RECURSOS

Materiales: Humanos: Didácticos:

Físicos: Fotocopias, papeles, lápices, video proyector, computador, material audiovisual.

SESIÓN 6

Inicio: Encuadre:

Saludo, motivación, ambientación del salón de clase, presentación de la actividad: Evaluación de las actividades del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco.

Desarrollo:

- Se saluda a los estudiantes.
- Presentación de la actividad a desarrollar: Evaluación de las actividades del libro Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco (ver anexo Encuesta Evaluativa Estrategia Didáctica).
- Una vez terminados el reconocimiento, los niños deberán comparar sus resultados.
- Socialización por parte de los estudiantes frente los vídeos.

Cierre de la actividad:

- Reflexiones (¿Qué aprendí hoy? ¿Por qué es importante lo que aprendí? ¿Qué fue lo que más me gustó? ¿Por qué?)
- Confrontación de los conocimientos

Objetivos

Descubrir cuáles fueron las relaciones y formas en que los niños entienden, ven televisión. Teniendo en cuenta formatos televisivos y contextos sociales y culturales.

RECURSOS

Materiales: Humanos: Didácticos:

Físicos: Fotocopias, papeles, lápices, video proyector, computador, material audiovisual.

La *evaluación* se obtendrá de los procesos y confrontaciones que hagan los niños, usando la constante observación como herramienta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Niños, maestros y pantallas de Guillermo Orozco

Sesión 5**Institución Educativa:** Sur Oriental de Pereira**Investigadores:** Luis Carlos Giraldo Montoya, Lenny Mosquera y Yisela Roa**Grado:** Cuarto**Objetivo específico:** Descubrir las relaciones y formas en que los niños entienden, ven televisión. Teniendo en cuenta formatos televisivos y contextos sociales y culturales.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
<p>CONCEPTUAL Recepción de televisión por parte de los niños</p> <p>PROCEDIMENTAL Explicaciones sobre formatos y géneros televisivos. La importancia de identificarlos</p> <p>ACTITUDINAL Valoración de la importancia de reconocer los formatos y géneros televisivos a la hora de recepción de contenidos</p>	<p>INICIO Saludo Explicaciones sobre los contenidos Proyección vídeo https://www.youtube.com/watch?v=G9UrPJeKwvc</p> <p>DESARROLLO Los niños en grupos deberán identificar los diferentes contenidos que ellos ven en sus casas</p> <p>CULMINACIÓN Exposición y socialización de los resultados</p>	<p>MATERIALES Video proyector Computador Papel Lápiz Tablero Marcador</p> <p>HUMANOS Estudiantes Investigadores</p>	Una hora y media clase	<p>DIAGNÓSTICA Preguntas exploradoras</p> <p>FORMATIVA Participación Respeto</p> <p>SUMATIVA Exposición</p>

Anexo 3**Encuesta evaluativa secuencia didáctica****Universidad Tecnológica de Pereira****Colegio Sur Oriental de Pereira****Edad:** _____**Grado:** _____**Nombre:** _____**1-¿Qué temas consideras que se tocaron en las actividades?**

- a) Familia
- b) Amigos
- c) Colegio
- d) Otro ¿cuál? _____

2-¿Cuéntanos sobre alguna experiencia que hayas recordado viendo algunos de los vídeos?

3-¿Cómo ayudarías a tu familia y amigos a cambiar la forma en la que ven televisión?

4-¿Qué relaciones de los vídeos con tu diario vivir en el colegio, en tu familia y con tus amigos?

5-¿Te gustó la experiencia?

- a) Si
- b) No

¿Por qué?
