SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 098 DF ORIENTE

“La caricatura televisiva. Un análisis de bob esponja y los valores que transmite”

TESIS

P R E S E N T A :

MARTHA BURGOS RAMIREZ

PARA OPTAR POR EL TITULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

ASESOR DE TESIS:
DR. LUIS REYES GARCÍA

MÉXICO D.F., NOVIEMBRE 2010

Indice

Introducción 1

CAPITULO I 4

ORIGEN Y ANTECEDENTES DE LOS DIBUJOS ANIMADOS 4

1.1. Antecedentes de los dibujos animados 5

1.2. El aporte del cine y la televisión 9

1.3. Nacen los dibujos animados 13

1.4. Los anime japoneses 17

1.5. Animación en España 22

1.6. Animación en México 23

1.7. La televisión infantil en México 28

CAPITULO III 62

ANALISIS DEL DIBUJO ANIMADO "BOB ESPONJA" 62

3.1. Bob esponja: La serie animada 63

3.2. Personajes 65

3.3. Historia 76

CAPITULO IV 79

DE QUE MANERA INFLUYE LA SERIE "BOB ESPONJA" EN LOS NIÑOS DE QUE VEN EL PROGRAMA 79

4.1. Efectos que las serie produce en los niños 80

4.2. Chistes de ardillas 85

4.3. ¿ Han visto a ese caracol? 87

Conclusiones 90

Anexos 92

Bibliografía 97

Introducción

El presente documento de Tesis constituye una exposición general del contenido y la influencia que un programa de televisión puede tener en el proceso de formación valoral de los niños más pequeños. En particular se analiza el contenido y los significados de una de las caricaturas televisivas más influyente en los últimos años: Bob Esponja.

Hoy por hoy *"la televisión ha pasado a sustituir, la estructura del espacio hogareño, el lugar y la función de las antiguas chimeneas."*, que de alguna manera propiciaban una constante interacción entre los miembros de una familia, interacción que la televisión no presenta. Y es por esta falta de interacción que la televisión amenaza el ámbito educativo. En la actualidad la televisión alienta la violencia e informa poco y mal, sólo interesa atrapar a los expectadores con derroche de imágenes y color, lo que está teniendo una gran influencia en los niños.

En la época actual es necesario que ambos padres salgan a trabajar, dejando a sus hijos a cargo de una tia, vecina o abuela, pero al no encontrar a una persona que se haga cargo de ellos, se quedan solos frente al televisor, el Internet o los juegos de video. Algunas personas consideran a estos elementos negativos para el desarrollo educativo de los niños.

En el presente trabajo partimos de la idea de que las imágenes y los contenidos de la caricatura Bob Esponja, tiene una gran influencia en la construcción de valores de los niños más pequeños, creando conceptos y formas de pensar que después se traducen en conductas prácticas que impactan la convivencia en la familia y los espacios de socialización complementarios (la escuela, los grupos de juego, etc.).

A lo largo de esta investigación analizamos 2 episodios de la serie animada “Bob esponja”, serie muy popular entre los pequeños que cursan el primer ciclo de la primaria

Estos dos episodios son *“Chistes de ardillas” y “¿Han visto a este caracol?”.* En el primero se puede observar que nuestro protagonista, intenta ser reconocido por los clientes del restaurante donde trabaja como un comediante. Asi que cuando sale al escenario comienza su acto de chistes, pero estos parecen no agradarle al público, asi que observa a su amiga Arenita una ardilla que ha decidido vivir bajo el mar, al ver todas sus diferencias Bob comienza a hacer mofa de ellas, por lo que la ardilla tomará medidas al respecto resaltando valores como la amistad, el respeto, la tolerancia, entre otros.

Por otro lado, el segundo episodio nos muestra la responsabilidad que debemos tener para con nuestras mascotas, ya que ellas nos necesitan. En este episodio Bob descuida a su caracol (Gary), por lo que esté escapa de su hogar, llegando a las manos de una anciana que intenta comerlo, mientras Bob se da cuenta de lo que ha hecho y de que quizá jamás vuelva a verlo a pesar de su esfuerzo. Al final todo resulta satisfactorio para ambos. En este espisodio se manejan valores como la responsabilidad, la amistad, el amor etc.

Si bien en el análisis de estos dos capítulos quedan expuestas algunas propuestas valorales, consideramos que luego se convierten en estereotipos que no necesariamente constituyen aportaciones positivas a la formación de los niños, pues junto con ellos también se exponen contravalores inherentes a la vida cotidiana de los propios personajes de la serie en cuestión, mismos que impactan la conciencia de los televidentes.

En este sentido, derivado de la revisión de los contenidos de la caricatura, consideramos que es muy importante que los papás de los

niños mantengan una supervisión cercana de lo que los niños ven en la televisión pues son más los peligros que las cosas positivas que aportan las caricaturas. Por ello, en las conclusiones de la Tesis esbozamos algunas ideas sobre otras alternativas de entretenimiento y diversión, distintas a las de la televisión y las caricaturas, las cuales pueden ayudar a reducir el notable crecimiento de los niños/tele y las consecuencias que se derivan de ello.

La presente tesis está organizada de la siguiente manera; en el primer capítulo se exponen los antecedentes de los dibujos animados y sus vínculos con el cine y las historietas impresas, destacando la influencia de la animé japonesa en la construcción de la caricatura televisiva. También se exponen los antecedentes de la animación en España y México.

En el segundo capítulo se recuperan los antecedentes de los medios masivos de comunicación en México; el desarrollo de la televisión dirigida a los niños y el impacto que algunas de las propuestas desarrolladas tuvieron en los procesos de formación y educación de los niños de México.

En el capítulo tres se presenta la descripción y análisis de los personajes que configuran y acompañan la historia de Bob Esponja. En particular se analiza la trama de dos capítulos de la serie *"Chistes de ardillas" y "¿Han visto a este caracol*?". En el capítulo cuatro se presentan algunas ideas respecto a la influencia que el contenido de Bob Esponja ha tenido en la formación valoral de los niños más pequeños. Finalmente se presentan las conclusiones del trabajo.

CAPITULO I

ORIGEN Y ANTECEDENTES DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

En este primer capitulo se presentan los orígenes y los antecedentes de lo que son los dibujos animados, que forman parte esencial en la programación de la barra infantil en la televisión. Desde los orígenes de la humanidad el dibujo ha sido un medio de comunicación; por lo que los dibujos forman parte de lo que es la comunicación e identidad de las culturas; la iconografía es un medio universal de comunicación entendible para una persona que habita en América como para un individuo que se encuentre en Europa o Asia.

Se manejan los géneros tanto literarios como artísticos que han atravesado los dibujos animados desde que solo eran viñetas sin movimiento, hasta la aparición del cine y de las tiras animadas que conocemos actualmente.

1.1. ***Antecedentes de los dibujos animados***

Desde los principios de la humanidad el arte ha sido una necesidad para comunicarse. Podríamos decir que las pinturas rupestres fueron el primer intento de transportar la realidad a un medio grafico con cierta estilización de la civilización egipcia, de la cual se conserva hasta nuestros días un papiro en el cual cuatro personajes son representados (Concierto de los animales) con cabezas de animales. Del arte griego existe un retrato cómico del poeta Hipponax, atribuido a Bupalos o Atenas. En Francia existe en el museo de Avignon una figurilla caricaturesca del emperador Romano Caracalla, así como las caricaturas sonrientes de la cultura totonaca. La caricatura se ha transformado en una parte esencial de expresión humana, rebasando fronteras, clases sociales etc.

Una mirada al horizonte histórico de esta material podría extenderse de una manera tediosa y solo acumular ejemplos terribles y grotescos de los siglos XVI, XVII, XVIII. Pero es libre quien desee tomarse el trabajo de bucear en el océano de la historia del arte y abrevar en las fuetes originales del estro de Jacques Caloit (procedente de Lorraine, Francia precursor de Daumier, a quien podemos emparentar con la visión del gran Alberto Durero, de Davinci, Brueghel “El viejo” del Bosco Rembram y de Goya. Es paradójico, pero toda la tecnología actual se nota en los creadores del comic, la formación clásica, los cánones de la antigüedad y los trucos de los xilógrafos y aguafuertistas que acabamos de enunciar y aun gravitan en el horizonte del arte del presente. [1]

Así, el análisis es dirigido a rescatar el raro y el difícil arte de las síntesis humorísticas plasmadas en la dosis adecuada de trazos y frases, que en ocasiones rayan en la genialidad provocando la

[1] Álvarez, Rodrigo y Melchor, Alex. “ La caricatura en el mundo”. Dibujarte S3 N°3, octubre 2003, México Pp.20

demanda del público y el interés de los especialistas. De remarcar el hecho de que el gran Hokusai, en su serie del monte Fujiyama, retrató a los campesinos de una manera humorística, o en caricatura, sin ninguna intención de burla, pues la posición social de los artistas populares en aquella época los obligaba a portar rótulos estampados en la ropa. Actitud depresiva impuesta por el poder del estado, similar al que daba categoría de sirvientes a los genios de la música en Europa, como Bach, Mozart y Heandel.

Volvamos a Hokusai quien, al inmortalizar a sus personajes, igual que Toulouse-Lautrec, plasmó con la más fina ironía la cabal e insolente humanidad de estos personajes; asi como Gustavo Doré, famoso por sus ilustraciones de la biblia en la célebre escena de la corte de los milagros en Paris, en la cual resalta la figura de esmeralda “la gitaná” del Jorobado de Notre Dame, asi como la gradiosa escena del ultimo baile de la temporada Carnaval de la Escala de Milán. O el arcano de la tradición judeocristiana del legendario Judío Errante.

En el año de 1895, la historieta adopta su forma actual, tal como la conocemos hoy, el mismo año en que nace el cine y un año antes de la aparición de la radio. La historieta, también llamada “cómic”, se considera como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea. Su gran desarrollo y difusión tuvo que ver con la circulación que comenzó a tener el periódico en el mundo, a partir del abaratamiento de sus costos de producción y del aumento en la velocidad de las comunicaciones. [2]

El campo de expansión de las caricaturas fueron los diarios con intenciones morales, políticas o simplemente sarcásticas. Spitzweg retrató a los personajes en forma ridícula, país donde la caricatura podría reclamar sus más antiguos precedentes editoriales. Desde

[2] http://educador_13.espacioblog.com/post/2006/05/21/historia-del-dibujos-animados-

1845 se publicó en Munich el Fliegende Blatter: entre cuyos colaboradores ha figurado Adolf Oberlander, a quien debe reconocer la creación de un dibujo en donde están contenidos los elementos para una iconografía de los gestos cómicos. Pero quizá entre los maestros del comic, debe cederse el lugar eminente de Wilhelm Busch (1832-1908).

La historieta supone la combinación de elementos visuales, gráficos y literarios. Traza la realidad en el papel, nos propone una serie de imágenes (fijas, a diferencia del cine o la televisión), y se orienta fuertemente a la acción. Estas características le han permitido desarrollar un lenguaje específico, el lenguaje de la historieta. [3]

Como género, la historieta cuenta con una estructura narrativa y secuencial que utiliza signos convencionales los cuales aparecen como metáforas visuales. La viñeta es la unidad mínima de la narración en la historieta. La estructura secuencial se desarrolla en las viñetas dibujadas, que acontecen y continúan una a una. Aunque está fija en el papel, el receptor reconstruye mentalmente las acciones de los personajes que cuenta la historia, como si le diera algún movimiento y dinamismo al estatismo de la imagen fija.

Los dibujos están acompañados de un texto escrito, que desempeña una triple función.

- En primer lugar, buscan expresar los diálogos y pensamientos de los personajes.
- En segundo lugar, introducir informaciones complementarias o de apoyo a la imagen.
- En tercer lugar buscan graficar ruidos y movimientos de la realidad, para lo cual recurre a las onomatopeyas y a las

[3] http://educador_13.espacioblog.

señales cinéticas (trazos curvos o circulares que acompañan las acciones).

La forma común de incluir los diálogos o pensamientos de los personajes es a través de globos. Dichos globos tienen un cuerpo donde se escribe el texto y una prolongación que señala el personaje al que corresponde el diálogo del globo. Un principio básico para colocar los globos es respetar la línea indicativa. Esta línea es el recorrido visual, normalmente de izquierda a derecha y de arriba abajo que debe seguir el lector para entender la historia que se cuenta.

Po lo general las historietas utilizan letra de imprenta mayúscula. Este tipo de letra es considerada más “neutra” y parece no añadir ninguna significación al contenido. Si por el contrario se quiere reforzar la expresión del texto, la historieta utiliza otro tipo de letras, más grandes o pequeñas, con signos de admiración o de pregunta. La utilización de esta tipografía favorece su recepción en todos los lectores, lo cual habla del carácter masivo de este género.

Dentro del lenguaje de la historieta encontramos los mismos elementos técnicos que en la imagen fotográfica: encuadre, angulación, planos, color y puntos de vista. De la misma forma que la fotografía, la historieta tiene un lenguaje propio y códigos específicos que la definen. Sin embargo, tal como sucede también con otros géneros y textos mediáticos, los análisis no pueden limitarse exclusivamente a lo que la historieta muestra. Precisamente, porque no todo lo que se ve y se muestra es lo que significa.

Existen significados (implícitos) más allá de los que aparecen explícitamente en los dibujos o imágenes. Como receptores críticos, aprendemos a decodificar, comprender e interpretar estos mensajes a tomar distancia.

1.2. ***El aporte del cine y la televisión***

Como todas las revoluciones, la tecnológica está llena de incertidumbre y miedo a los individuos, con los llamados progresos tecnológicos. La televisión como parte de ellos trajo grandes cambios; si bien a mediados del siglo XX llega la televisión, la humanidad ya había desarrollado la acción de ver en dos áreas:

1. Engrandecer lo más pequeño por medio del microscopio.
2. Ver lo más lejano con ayuda del telescopio.

Citando a Jorge de Buen Unna; "La escuela de la comunicación inicia en el renacimiento", ha obligado a la gente a alfabetizarse en un nuevo orden, relacionado con las formas especificas de los medios y no sólo en la estructura. El lenguaje escrito que conocemos hoy está conformado por las soluciones que los viejos copistas y editores dieron para los problemas de comunicación. A lo largo de los siglos, las mejores ideas se han convertido en los preceptos que hoy constituyen el canon editorial, convenciones que nuestro subconsciente comienza a aprender desde el primer día que abrimos un libro. Gracias a un aprendizaje similar entendemos también los mensajes del radio, el cine y la televisión.

En este sentido nos remitimos a el maestro Marshall MacLuhan, que inicia la polémica en su teoría sobre como podemos establecer dónde comienza el medio y donde termina el emisor. Ya que solo los seres vivos pueden asimilar y llegar a entender un mensaje; el mensaje mismo sólo es un vehículo, pero contiene partes esenciales del autor o autores. Como todas las especies, el ser humano en su vida está plegado a la adaptación de a su medio ambiente. Gracias a la

capacidad de razonar que posee el ser humano, el mensaje es discurrido y articulado a la situación y persona adecuada.[4]

MacLuhan también habla de los medios fríos y calientes, donde un medio frio transporta menos información que un medio caliente. Los medios calientes, al inundar de material al cerebro, le impiden hacer relaciones propias y desarrollar la creatividad (como ejemplos tenemos las telenovelas, con información visual, auditiva, verbal, situacional etcétera; contra un libro que solo tiene información visual simbólica).

El cine y la historieta como ya se ha mencionado, nacen en el mismo año; 1895. De este modo, el cine, junto a la historieta y a la fotografía, consolida la presencia de la imagen y de su lenguaje.

Siendo el lenguaje una parte fundamental en el desarrollo de la cultura, el hombre se ha separado de los otros animales, dejando un poco su condición de primate para pasar a ser un ser pensante, gracias a la escritura. El hombre, maneja símbolos universales que le permiten conocer su entorno y entenderlo de tal manera que cada cultura se identifica con un mismo lenguaje.

Por otro lado, las imágenes no necesitan de un lenguaje específico ya que son fotografía, cinematografía de la realidad, de lo que existe, dejando al lenguaje en un término secundario de la manera de ver los hechos. Desde las pinturas rupestres en adelante, la humanidad había dejado como huella sus representaciones icónicas en frescos, murales, óleos, acuarelas y estatuas Sin embargo, su mayor legitimación llegará con el cine y la televisión.

Dado que la televisión, los periódicos, la radio, el cine, las historietas, la novela popular; ponen hoy en día los bienes culturales a

[4] Op.Cit Pp. 22

disposición de todos, haciendo amable y liviana la absorción de nociones y la recepción de información. Estamos viviendo una época de ampliación del campo cultural en que se realiza finalmente a un nivel extenso, con el concurso de los mejores, la circulación de un arte y una cultura «popular».

En principio el cine era mudo y además en blanco y negro, el cine agrega el movimiento a diferencia de la historieta estática que mostraba a los personajes dibujados, sólo en dos dimensiones. El cine aportó personajes de carne y hueso e imágenes en movimiento con un mayor grado de iconicidad, es decir, con una mayor cercanía icónica al mundo real.

La apariencia era tan impresionante que cuando se emitió en una sala una de las primeras películas, “La llegada de un tren a la estación” (una cámara lo filmaba a medida que el tren avanzaba) los espectadores salieron corriendo aterrorizados, pensando que el tren se acercaba a las butacas y los arrollaría. Con el tiempo, los filmes históricos despertaron gran entusiasmo y los episódicos -como Fantomas- causaron furor en el público.

Las películas cinematográficas -entre ellas, las de dibujos animados- también tienen una estructura narrativa secuencial y utilizan signos convencionales. Y aunque se orientan a la acción, han desarrollado recursos técnicos y estilísticos propios para describir paisajes, estados de ánimo de los personajes y para acelerar o retrasar el tiempo real en el interior de las historias.

Con el paso del tiempo, el cine se desarrolló y perfeccionó. Ya desdé sus comienzos muchas de las historias se contaban divididas en capítulos, obligando a los espectadores a concurrir semana tras semana al cine para no perder el hilo de la historia. Luego, cuando apareció la televisión, muchos de los géneros que se desarrollaron

específicamente en la pantalla chica, como las telenovelas, recurrieron a estas mismas divisiones en capítulos, manteniendo en vilo a los televidentes por meses e incluso años. Estos relatos que continúan de capítulo en capítulo son los llamados seriales.

La historieta, el cine y los seriales de televisión son probablemente los que más han contribuido a la popularización de los dibujos animados. En primer lugar los tres suelen incluir dibujos animados en sus propuestas o programación. En segundo lugar, todos cuentan historias, protagonizadas por personajes en determinados contextos. Los lenguajes, códigos y recursos, ciertamente varían pero, todos ellos narran historias.

Las historietas al igual que otros géneros mediáticos hablan de la sociedad que los produjo y que las lee. Hablan de “nosotros” y de “ellos”. El indio, el gaucho y el porteño, en Patoruzú. El hombre, la mujer, la clase media y el pobre, en Mafalda. Identidades que reconocemos, ya sea por propias o por ajenas.[5]

Entre el arte secuencial comic y la caricatura existe una línea divisora muy débil dentro de su consolidación moderna. Cabe destacar que el arte secuencial toma a la caricatura como un género y estilo de dibujo, como en el caso de las tiras cómicas de Dick Tracy, Archi, Mikey mouse, Pokemon, Tin Tin etc…

Un recorrido entre dos exponentes de la historia argentina, nos permitirá entender la manera en que una tira remite al contexto histórico social que la ve nacer y a la sociedad sobre la que se inspira y a la que se dirige.

[5] http://educador_13.espacioblog.com/post/2006/05/21/historia-del-dibujos-animados-

Por otro lado, en el libro Umderstanding, de Scott Macloud, se describe con increíble simplicidad la relación que tenemos con las caricaturas. Un icono es una representación grafica de algo, es un contenedor de significado y ese significado se los ponemos nosotros como cultura.

Según Kant, la idea es un concepto necesario de la razón al cual no pueden ser dados en los sentidos ningún objeto adecuado. Por tanto, lo que nosotros veamos o percibamos concretamente no produce ideas pero se inserta en ideas que lo encuadran o lo significan. [6]

En el arte grafico, mientras mas icónica sea una representación, más esfuerzo ponemos de nuestra parte para dotarla de significado. Este esfuerzo no solo es inconsciente, también es automático.

El poder que tienen las caricaturas es que al recurrir a una representación icónica, nos pide más esfuerzo mental; porque llenamos al significante con nuestro significado, nos identificamos más con él. Lo que Macloud dice es que al ver una caricatura, inconscientemente nos estamos viendo a nosotros mismos.

1.3. ***Nacen los dibujos animados***

Los dibujos animados nacieron antes que el cine. Emile Reynaud creó en 1877 el Praxinoscopio, partiendo del zootropo que desarrolló Honer en 1834. Reynaud consiguió la proyección de imágenes animadas en buenas condiciones y la proyección de movimientos no cíclicos. Más tarde, mejorando su Praxinoscopio, creó el teatro óptico que añadía la posibilidad de proyectar las imágenes sobre cintas perforadas. Durante diez años y antes de la aparición del cinematógrafo de los hermanos Lumière, Reynaud hizo

[6] Sartori, Giovanni. “Homo videns la sociedad teledirigida”, España. 1997. 2° Edición. Ed. Taurus pp 51

representaciones públicas sobre una pantalla en el museo Grévin de París. [7]

Para hacer del cine de animación una realidad, era necesaria la invención del trucaje, llamado paso de manivela o imagen por imagen, cuya paternidad está muy reñida.

En 1907, rueda “La casa encantada”, uso la fotografía “sotp-action” para dar vida a objetos inanimados. El filme se hizo enormemente popular y su técnica se divulgó entre cineastas de todo el mundo, que empezaron a experimentar con historias de títeres, marionetas y maquetas. Así nació la animación que hoy se conoce como “stop-motion”.

Emile Cohl, dibujante de historieta, creó sus primeros monigotes en Francia entre los años 1908 y 1912, pero prosiguió su carrera en Estados Unidos a partir de 1914, donde dio vida, en colaboración con McManus, al personaje Snookum, protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo.

El norteamericano Earl Hurd perfeccionó la técnica de los dibujos animados, al patentar en 1915 el uso de hojas transparentes de celuloide, para dibujar las imágenes que permitirían superponer a un fondo fijo las partes en movimiento. Este método de trabajo, mejorado por Raoul Barré, un canadiense que emigró a Nueva York a principios del siglo XX, revolucionó la forma de hacer películas de dibujos animados. Fue él, quien por primera vez pensó en perforar los márgenes de los dibujos, con el fin de asegurar la estabilidad de las imágenes durante las tomas de cámara. [8]

---

[7] http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gebhart_a_si/capitulo2.pdf

[8] http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html

Los hermanos Max y Dave Fleischer dieron vida a personajes que alcanzaron gran popularidad y que fueron los mayores competidores de Walt Disney. Ambos crearon grandes éxitos de los dibujos animados como el travieso payaso Coco (1920-1939) y la seductora Betty Boop (1930-1939). Su más duradero personaje fue el marinero Popeye (1930-1947), creado originalmente por E.C. Segar para la publicidad de espinacas en conserva. Realizaron además, trabajos de larga duración como Los viajes de Gulliver, en 1939.

La principal contribución a la técnica de la animación aportada por los hermanos Fleischer fue el rotoscopio, un aparato que permite calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados.

El estadounidense Otto Messmer, fue el autor del Gato Félix. Este personaje fue el antecedente de los animales antropomórficos que creará más tarde Walt Disney.

Nacido en Chicago en 1901 y fallecido en Hollywood en 1966, el caricaturista y dibujante publicitario Walt Disney se interesó por los dibujos animados hacia 1919 y creó la serie Alice Comedies (1924-1930).[9] La incorporación del sonido en 1928 le permitió jugar con los efectos musicales. La madurez de su compleja organización industrial le permitió abordar los primeros largometrajes de dibujos animados de la historia del cine. El primer largometraje fue Blancanieves y los siete enanitos (1937).

Walt Disney emprendió con Fantasía (1940) un ambicioso experimento audiovisual, combinando imágenes con música clásica. Para ello, ideó un sistema de sonido estereofónico con cuatro pistas. Fantasía venía a inscribirse en el dibujo animado de vanguardia, que había conocido ya curiosas experiencias audiovisuales en Europa.

[9] http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html

La Segunda Guerra Mundial cierra, en la historia del dibujo animado, la gran era de Walt Disney.

En 1933, otro grande del cine de animación, Ray Harry Hausen, asistió al preestreno de una película que cambiaría su vida: King Kong. Sus primeros años en la industria se desarrollaron en producciones modestas hasta Godzilla. Pero su éxito llegaría de la mano de su personaje favorito, Simbad. Su auténtica obra maestra son los espectrales esqueletos andantes. Es imposible olvidar el extraordinario duelo de Simbad contra el esqueleto.

En el este de Europa, también crecía el cine de animación. El ruso Ladislas Strarevich, un apasionado de la entomología, produce en Moscú durante 1909 y 1910, documentales acerca de los insectos. Decidió crear cucarachas "virtuales" uniendo las patas al tórax con cera. Ese primer filme fue una obra sin precedentes: La Batalla de las Cucarachas, fue la primera película de muñecos.

Así termina una parte de la historia de la animación. Las novedades tecnológicas, especialmente las computadoras, han marcado un antes y un después en la realización de este género. Aún hoy hay mucho por crear y descubrir en este terreno.

Los precursores del cine de animación son también los precursores de la animación por computadora, que es la forma contemporánea del género. Los principios son exactamente los mismos; sólo cambian, se podría decir, las apariencias.

En el caso de la computadora, el truco del paso de manecilla es llevado al extremo: la unidad elemental manejada, el pixel, es mucho más pequeña que el fotograma. El resultado es que el animador tiene el control total tanto del espacio - el objeto filmado- como del tiempo - el movimiento de las imágenes-.

Con la computadora se materializa el principio de la animación: los programas contienen herramientas con las cuales se dibuja el movimiento mediante la definición de trayectorias, velocidades y aceleraciones. Sin embargo, es difícil pensar que el estilo del animador gráfico, el dibujo personalizado del movimiento, pueda ser simulado del todo. Probablemente haya siempre un nivel en el cual, pese a los avances de la informática, la intervención manual, el arte del animador, será imprescindible.

1.4. ***Los anime japoneses***

Ahora bien, algunos estilos orientales y sobre todo el estilo grafico japonés, es mucho mas icónico que el occidental; los personajes dibujados con más realismo se sienten mas lejanos; destaca su otredad y se diferencia de nosotros mismos. En contraste, los dibujos más icónicos, es decir con menos detalles realistas, son con quienes nos identificamos más fácilmente. Puede verse entre el estilo de dos figuras lejanas y distantes como los padres de la vaca y el pollito, y la simplicidad en los trazos de Bellota y Bombón, de las chicas súper poderosas.

Los dibujos animados japoneses o anime y las historietas o mangas son hoy muy populares en todo el mundo. En los años 60's, Kimba, el león blanco, y en los 70's Astroboy, ambos de producción japonesa, fueron importantes éxitos y alcanzaron una atracción similar a la que previamente había conseguido Mickey, de Walt Disney. En Japón, se venden aproximadamente seis millones de ejemplares de historietas (llamadas mangas) y son leídas por casi el 40% de la población. Los anime y las mangas pueden ser humorísticos, dramáticos, románticos, de aventuras, eróticos, históricos…

Los primeros trabajos de animación corresponden al año 1918 y la primera animación hablada en largometraje apareció en 1932. En

aquellos años, no pocas historietas japonesas fueron trasladadas al dibujo animado (animé), aunque la industria sólo tomó impulso en los años ´60.

Las historietas y los dibujos animados están estrechamente relacionados al contexto histórico social que los produjo y en el cual circulan. Así, la aventura romántica y la ciencia ficción de los manga y anime japoneses, intentaban representar el renacimiento de este país, luego de su derrota en la Segunda Guerra Mundial. No sorprende entonces, que las historias de estos dibujos incluyeran como temas principales el Apocalipsis, la muerte y la destrucción (que recordaban Hiroshima y Nagasaki). El renacimiento al que la sociedad japonesa aspiraba, se representaba en los valores del sacrificio y la generosidad.

Más recientemente, el contexto cultural y el avance tecnológico de Japón, dieron un nuevo impulso a estos dibujos animados. Japón fue el primer país en hacer extensivo el uso de los robots industriales. Su población tiene una actitud muy positiva respecto de la tecnología, a la que consideran símbolo de progreso y prosperidad. El animé y los manga transmiten esta misma confianza en sus historias.

En 1963, Tezuka dibujó Astroboy, una recreación tecnológica de Pinocho, más adecuada al siglo XXI, aunque con un argumento que nos recuerda a su predecesor de madera. Su historia cuenta acerca de un científico cuyo hijo ha muerto en un accidente automovilístico y decide crear un robot a su imagen y semejanza. El pequeño robot quería ser humano. Mientras intenta conseguir este objetivo, utiliza su fuerza y habilidades para ayudar a la humanidad. En Oriente, el robot es un amigo, un colaborador y una manera de darle al indefenso ser humano una posibilidad justa en un mundo grande y hostil.

En esos años, junto con Astroboy, aparecen otros personajes robots: Iron Man 28 FX y Mazinger Z. La tecnología de punta, las aventuras y el control de las máquinas crearon para los adolescentes japoneses y posteriormente para los chicos y jóvenes de todo el mundo, una poderosa y fascinante combinación. El trabajo en equipo que proponen estos dibujos animados también habla de esta sociedad. Los anime y los manga proponen papeles bien determinados para cada uno de sus personajes.

En los dibujos animados japoneses ocupa un lugar destacado la representación de las mujeres, niñas, jóvenes o adultas. Los personajes femeninos -como Sailor Moon- suelen ser protagonistas, fuertes bellas, muy atractivas, dispuestas a dar órdenes y a arriesgarse. Las mujeres están sometidas a los mismos niveles de violencia que los hombres y sus vidas no giran únicamente en torno a la posibilidad de ser felices, que puedan brindarles los personajes masculinos (como sí ocurre en muchos dibujos animados occidentales).

La costumbre de narrar, la narración es una serie de hechos en una relación causa- efecto, las historias, como las que aparecen en los dibujos animados, responden esencialmente a la necesidad de narrar, de explicar, de contar. Estas narraciones hablan del bueno, del malo, del poderoso, del débil, del hombre, de la mujer, de la familia o del inmigrante.

Las historias y las narraciones que nos proponen los dibujos animados, son una sucesión de relatos que revelan una estrecha relación con la vida y el mundo real, aún cuando muchos de estos relatos son ciertamente de ficción. En estas narraciones, además, el sentimiento ocupa un papel fundamental.

Los relatos, tanto de ficción como no ficción, contribuyen a crear y recrear la cultura en la que vivimos, especialmente, a través de la literatura (con las autobiografías, las novelas, las fábulas, las biografías, etc.) y en la actualidad, a través de las películas cinematográficas, las telenovelas, los noticieros de televisión, los periódicos, las revistas y los dibujos animados. La tendencia a representar lo que sucede en el mundo a través de narraciones es muy frecuente. Muchas veces hablamos de “historias” incluso dentro de un informativo. Estas historias son otra manera de representar el mundo.

Las historias narradas contribuyen a fortalecer nuestra capacidad para debatir acerca de cuestiones y problemas, a la vez que contienen un importante caudal moral y afectivo. Los dibujos animados nos cuentan historias de ficción, generalmente signadas por un conflicto entre el bien y el mal, narradas según ciertos valores, posibilidades técnicas y patrones estilísticos, en las que cada personaje representa un modelo, una forma de ser y de hacer, de sentir y de pensar.

Explorar las historias que los dibujos animados nos cuentan, nos permite entender cómo funcionan y comprender qué significan en relación a un tiempo, a un espacio, a una sociedad. El análisis de los dibujos animados posibilita explorar cómo presentan el conflicto, quiénes lo protagonizan, de qué manera y por qué medios los resuelven y quiénes se benefician.

Las historias tienen dos niveles de significado. Un primer nivel, es lo que ocurre en ellas, la acción, la anécdota y las situaciones que viven los personajes. El segundo nivel de significado está constituido por los valores que la historia transmite, el mensaje más allá de la anécdota.

Así, una historia de amor puede además dar lugar al análisis sobre la manera en que el personaje femenino representa a la mujer: si está definida sólo por su belleza y por su relación con los personajes masculinos, o si, por el contrario, se valoran de ella otras dimensiones propias de su vida y de su identidad (su trabajo, su ocupación, sus estudios, su inteligencia, sus valores, etc). Este análisis es la segunda lectura, aquella que va más allá de la anécdota, la que nos habla de los mensajes y, en este caso, de la idea de mujer que la historia quiere transmitir.

Una segunda lectura de un filme, nos permite explorar también el momento histórico en que transcurre la acción: ¿hay referencias explícitas a la época? ¿Qué se dice del contexto histórico? ¿Qué no se dice de él? - estos son interrogantes que no faltarán en una segunda lectura de un filme.

Una segunda lectura en una película, finalmente, nos da la posibilidad de analizar el conflicto que plantea la historia y su manera de resolverlo.

Si repetimos lo suficiente ciertas narraciones y representaciones, veremos cómo las audiencias las incorporan “naturalmente”. Las narraciones que representan los dibujos animados, forman parte del repertorio con el que contamos en nuestra vida y experiencias cotidianas, para dar sentido al mundo. Por eso, lectores y televidentes considerarán como “normal” narraciones, historias y representaciones sobre la mujer, el hombre, el extranjero, que con frecuencia vemos representadas en los diferentes géneros mediáticos -entre ellos- los dibujos animados.

Las historias de los dibujos animados -tal como sucede con otros géneros mediáticos- deben ser leídas siempre desde la acción que nos cuentan, sin olvidar el mensaje que transmiten. Interrogar el

mundo animado, leer más allá de la historia: éste es el desafío que proponemos.

1.5. ***Animación en España***

La animación española inició en el año de 1914 con un documental basado en la comunión de una pequeña niña, para el año 1932 Joaquin Xaudaro, junto el dibujante Ricardo Garcia K-hito y el acuarelista Antonio Got fundaron la Sociedad Española de Dibujos Animados (S.E.D.A). En los años 40´s Barcelona se convirtió en la cede de la animación, se realizan también los primeros dibujos animados a color en España.

En los años 50, la animación en España se hunde, sobre todo en lo referido a largos, el gigante Disney acaba colapsando el mercado.... Incluso en España por entonces se estaba realizando Era sé una vez, la historia de Cenicienta, proyecto que no pudo salir adelante debido a que Disney trabajaba en el mismo proyecto....[10]; después de lo sucedido las animaciones se dedican ala producción de publicidad; uno de los mas conocidos y sobresalientes fue “El mago de los sueños”, mejor conocido en México como “La familia Telerin”.

También hablaremos un poco de los animadores españoles que han hecho de la animación española uno de los países que producen animaciones educativas y de recreación. Cruz Delgado animador español que se dedicó a la realización de largometrajes en Madrid, para el año 1978 al lado de Jose Javier Romagosa produce se primer serie animada basada en la novela “el quijote de la mancha”, serie que lleva el mismo nombre y se transmitiría en la televisión europea y americana.

---

[10] © **EDICIONES EL PAÍS, S.L.** - Miguel Yuste 40 - 28037 Madrid (España)

En 1983 este ganó el premio “Elefante de Plata” en le festival de Calcuta con su largometraje “Los viajes de Gulliver” basado en la novela literaria del mismo nombre, cinco años más tarde ganó el premio “Goya” por el largometraje “los cuatro músicos de Bremen”, también basado en una obra literaria.

Actualmente España cuenta con un centro de animación ubicado más específicamente en Galicia, una de las series animadas más recientes de España dirigida al público infantil (preescolar), es Pocoyo dirigida por Maria Doolan, serie que se ha transmitido a nivel internacional, compitiendo así con producciones estadounidenses.

La tecnología abre nuevas ventanas idóneas para la animación. El lanzamiento de canales de banda ancha, con un amplísimo abanico de canales temáticos dirigidos a los niños, permite que las empresas españolas puedan acceder al codiciado mercado de Estados Unidos.[11]

1.6. ***Animación en México***

En el año de 1907 en México se presentaron las primeras animaciones, inspirados por el ratón Mickey el conejo Oswalt, el gato Félix personajes que desafiaban las leyes físicas y naturales, despiertan el interés de caricaturistas en México, destacando Carlos Sandoval Bernnet. Se puede dividir en etapas él desarrollo de la animación en nuestro país:

Primer etapa 1930-1944; Juan Arthenack (1891-1940) trabajo en tiras cómicas, que inspirado por la gran industria de Walt Disney realiza estudios de animación en la academia de “San Carlos” algunos de sus trabajos fueron *Don prudencio y su familia, Adelaido el*

[11] **EDICIONES EL PAÍS, S.L.** op.cit.

conquistador. Para 1919 fue el intérprete de *"El brujo"* en el rompecabezas de Juanillo.[12]

Miguel Acosta, maniobró la manivela de las cámaras de Pather realizó mas de 200 producciones con duración de 30 segundos en 1927, dos años después aparece un personaje Alcorta que se destacó por sus animaciones a partir de recortes articulados.

Salvador Prunebra (1895-1986) en 1911, realizó algunos trabajos en "el Nacional" viajó a Hollywood a su regreso inició el cortometraje titulado"el tren maldito" en 1925 proyecto que nunca concluyó. Realizó un segundo viaje en el cual se incorporó a los estudios Max-Fleister y Walt Disney. A su regreso a México intentó realizar un largometraje basado en una de sus tiras cómicas "don Catirrino y su apreciable familia". En 1934 participó en un cortometraje de Arcady Baytles: Revista musical pero por falta de recursos la producción se vio afectada.[13]

Alfonso Vergara Andrade (otorrinolaringóloga, con un interés en el dibujo, la fotografía y la pintura), inició una productora de animación en México asociada con Antonio Chacira y Francisco Gómez, agruparon a individuos que compartían sus mismos intereses, Roberto Arfin, Jorge Aguilar, Leopoldo Zea Salas, fundaron AVA que, realizó como trabajo mas destacado "Paco perico en premiere"; en 1935 la compañía cerró por falta de recursos.

Años después reabrió con el nombre de AVA-color e hizo las siguientes producciones: *Los cinco cabritos, La vida de las abejas, La hormiga y la cigarra.*

---

[12] Rodríguez Bermúdez, Manuel. ANIMACION: una perspectiva desde México. México 2007. 1° edición. CUEC-UNAM. pp 123

[13] Op.Cit p.p 125

En esos momentos el país pasaba por una efervescencia nacionalista los temas mexicanos eran muy socorridos, así que las dos últimas producciones de esos años fueron; *El jarabe tapatío y El tesoro de Moctezuma,* con duración de 8 segundos y la técnica del rotoscopio (inventado por los hermanos Fleisher).

Caror es otra compañía de animación en México que se desintegra en la segunda guerra mundial, debidio a que la mayoría de sus animadores son de nacionalidad estadounidense, quedando inconclusos muchos proyectos, sin embargo en México fue un gran apoyo el trabajar con animadores extranjeros.

Llegamos a una segunda etapa 1943 1973, para 1947 en el país se forma la compañía de animación mas fuerte llamada Caricaturas animadas de México fundada por Claudio Baña, Jesús Sáenz Rolas y Leobardo Galicia, las técnicas de animación también mejoran, se emplean las micas de acetato y la técnica de shoting on tow´s. Tiempo después se integran Ignacio Rentero, Carlos Sandoval, Miguel Garcia, Fernando Tejeda y Arnulfo Rivera.[14]

La mayoría de sus trabajos fueron presentados en los Estados Unidos y produjeron y documental “el hombre y el poder” con una duración de 25 minutos, dicha compañía variaba de razón social hasta que en 1965 Tonipkins se dedicó a otras actividades.

En 1957 nacen los estudios Van-mar asociados Jesús Martínez y Gustavo Valdés que junto a la compañía Asociates of T.V, lograron la producción de series infantiles para la televisión; entre sus serie destacan Rocky y sus amigos, Cuentos de hadas desquebrajados, Dudley y el oso Filmor. Producciones Omega, fue otra compañía de animación, en 1961 Fernando Ruiz trabajo en la película “El duende y yo” dondé se mezclaba la animación y la acción viva.

[14] Ibidem. Pp 132

A mediados de los años 70´s apareció Animaciones Internacionales que cambió de nombre a Caleidoscopio, se dedicó a los anuncios y cortos educativos, Viva la muerte, cortó realizado por Adolfo Garnica (1965), ganador del primer festival internacional de Guadalajara de cine de cortometraje.

En esta década se presentan trabajos de Eduardo del Río, los supermachos y en los juegos olímpicos Fernando Ruiz present+o el deporte clásico.

México ha participado con microempresas asociadas a compañías extranjeras en especial estadounidenses, en la producción de de series de televisión y cortometrajes. Pero fue hasta 1974 que se realiza un largometraje "los tres reyes Magos", para este trabajo se contrataron animadores argentinos, país latinoamericano que ha destacado a últimas fechas en sus trabajos de animación.

Pero fue hasta principios de la década de los 80´s que nuestro país realizó un mediometraje de 35 minutos, "crónicas del Caribe" dirigida por el puertorriqueño Francisco López.[15]

Durante los siguientes años no se relizaron muchos trabajos referentes a la animación hasta principios de este siglo. En el año 2002 nace una empresa mexicana que le daría un nuevo giro a la animación en México, *Ánima Estudios* terminaría con la larga ausencia de 18 años desde que "Las aventuras de Oliver Twist" de Fernando Ruiz, generara el último largometraje animado. "Magos y Gigantes" llegó a las salas de cine el 19 de noviembre del 2003 gracias a la distribución de *Twentieth Century Fox Films.*

Su éxito la llevó a ganar el "Barrilete de Plata" al mejor film de animación durante el Tercer Festival Internacional de Cine para la

[15] Ibídem. Pp.136

Infancia y la Juventud realizado en Buenos Aires, Argentina y participando como mejor largometraje animado en el I Festival Internacional de Cine de Animación de Basauri, en España.

Y no se detuvo ahí, se inició el segundo proyecto de largometraje, “Imaginum” con ayuda del Fondo de Inversión y Estímulos al cine (Fidecine) llegó a las salas en agosto del 2005 con la distribución de Imcine y Videocine.

Pero la animación en México no solo son largometrajes, la industria incluye dibujos animados, videojuegos y la publicidad. Empresas mexicanas como *3DMX* están comenzando a explotar todas las opciones logrando exportar creatividad y talento.

Otra de las grandes empresas de animación es *Huevocartoon* , los cuales fueron un fenómeno en Internet al crear personajes con una personalidad espectacular, que lograron enganchar a todos los que tuvieron contacto con su trabajo. Desde su primera animación en el 2002, la fiebre de los huevos se desató gracias a que un hacker tuvo acceso a los clips animados, lanzando al estrellato a los Poetas huevos y a Osama Bin huevo, basados en la sátira cómica, en la parodia, explotando el albur, irreverencia y el nacionalismo característico de los mexicanos. De inmediato los huevos comenzaron a tener más popularidad y personajes como los Huevos Rancheros, los Egg Brother Vip, Huevasesino, Dr. Huevo, el Tío Gamborín, Fidel Huevos, Huevos Bongo, Huevo Zen, Huevos Jackson, Huevos al Albañil, comenzaron a inundar la red y comenzar una expansión explosiva al grado de que, la tienda virtual de los huevos (productosdehuevos.com), en la que pueden adquirir cachuchas, camisetas, boxers, peluches, juguetes, discos, carteles y tarjetas alusivos a los personajes; registra excelentes ventas.

En esta experiencia de largometrajes, pudimos resaltar el trabajo del director Ricardo Amaiz con su largometraje “La Nahuala” producida en el 2007, la cual narra la historia de Leo, un niño miedoso e inseguro, que enfrenta sus miedos y entra a una vieja casona para rescatar a su hermano Nando, quien ha sido capturado por La Nahuala, un poderoso y malvado espíritu ancestral. Una vez dentro de la casa, Leo enfrentará a criaturas y conocerá amigables espíritus que lo ayudarán a superar pruebas y acertijos para enfrentar a La Nahuala.

1.7. ***La televisión infantil en México***

La televisión es un invento de finales del siglo XX, y con él aparecen posiciones encontradas relacionadas a lo multimedia en la vida social que parte de las tecnologías de la comunicación. A partir de esto surgió el concepto de cultura de masas, que pretende integrar los medios de comunicación audiovisual.

El término de televisión proviene de un vocablo griego; tele lejos y del latín video ver. Existen para la televisión diferentes ramas o aéreas de la programación que transmite, por ejemplo las clasificaciones de los programas son “A”, “B” y “C”; el primero se refiere a los programas infantiles o para toda la familia, la segunda para adolescentes y adultos y la tercera para adultos.

El mirar televisión es uno de los pasatiempos más importantes y de mayor influencia en la vida de niños y adolescentes. Los niños en los Estados Unidos miran la televisión durante un promedio de tres a cuatro horas al día. Para el momento en que se gradúan de la escuela secundaria habrán pasado más tiempo mirando televisión que en el salón de clase. Mientras la televisión puede entretener, informar y

acompañar a los niños, también puede influenciarlos de manera indeseable.

A continuación nos referiremos a los programas dirigidos a los niños, sin que sean necesariamente educativos, ya que la mayor parte de estos programas son de entretenimiento.

La audiencia infantil mexicana, necesita programación con la cual pueda identificarse y ofrezca modelos congruentes con la sociedad en la que se desarrolla. Como sabemos la televisión latinoamericana y por ende la mexicana esta llena de producciones norteamericanas, animaciones japonesas y materiales de Inglaterra para preescolar.

La idea de una televisión infantil en México surge en 1951, cuando Guillermo González Camarena obtuvo la concesión de canal 5 de Tele Sistema Mexicano A.C. Dirigió la programación infantil mediante dibujos animados de origen norteamericanos. [16]

En 1979 televisa transmitió el programa de Odisea Burbujas, escrito por Silvia Roche, escritora de cuentos, quien llevo a sus personajes a la pantalla chica, con una duración de transmisión de 6 años. Tenía la firme idea de que lo más importante de una programación para niños es que sus realizadores adopten un espíritu infantil para conocer los gustos, temores y aspiraciones de los mismos, hablando con la verdad y con un trato de adultos activos[17]

Uno de los programas educativos por excelencia es “Plaza Sésamo” dicho programa inició en 1970 cuando Norton Wright, quien era el presidente del departamento internacional de “sesame street” adaptó la versión estadounidense para México y Latinoamérica.

---

[16] DE LA DIRECCIÓN GENERAL DEL ARCHIVO HISTÓRICO Y MEMORIA LEGISLATIVA **Año V, No. 35, Enero-Febrero 2005**

[17] **ÜBER Magazine Junio 2009.** Escrito por ÜBER Magazine P.p. 16

La postura de padres de familia y docentes se desarrolla alrededor de dos posturas: una en la cual rechazan a la televisión y por otro lado la acogen como el medio de comunicación con más fuerza

En nuestro país existen 30 millones de niños y cada uno de ellos ve la televisión cinco horas diarias. Pero datos de la INEGI determinan que la niñez en México se la pasa al año en promedio dos mil horas frente a la televisión, mientras que asisten a la escuela solo 700 horas.[18]

La televisión actualmente es sólo un elemento dentro del concepto de producción para niños. La tendencia es crear marcas, por ejemplo el caso de "Bob el constructor", no es sólo un programa televisivo, sino un medio pare vender diferentes artículos; por ejemplo libros, revistas, juguetes, ropa, Internet, y una serie de productos que muestran la imagen de dicho personaje, muy popular en niños pequeños.

Por otro lado los niños son excelentes imitadores. Y es imitando que aprenden a comer, vestirse, utilizar el sanitario e interactúan con los demás, sin embargo los niños no son selectivos en lo que imitan, y es por esto que a los padres se les recomienda que cuiden su vocabulario cuando sus hijos de tres años estén presentes, ya que repetirán una mala palabra en un momento de frustración.[19]

Pero no sólo imitan a sus padres y seres que los rodean, actualmente los medios de comunicación son un fuerte medio de imitación por lo que los niños imitan a las personas que ven en la televisión o en el cine.

---

[18] http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gebhart_a_si/capitulo2.pdf Pp.4

[19] Aldea Muñios, Serafin., LA INFLUENCIA DE LA "NUEVA TELEVISIÓN "EN LASEMOCIONES Y EN LA EDUCACION DE LOS NIÑOS" Revista de Psiquiatría y Psicología del Niño y del adolescente, 4(2): 145-146 159 2004

Los niños pequeños no son los únicos que imitan a los personajes de la pantalla, la mayor parte de los niños no imitan tan fácilmente lo que ven en la pantalla, de la gran cantidad de conductas, imágenes, actitudes y valores a los cuales están expuestos, los niños escogen solamente algunos. De los cuales la gran mayoría provienen de los programas de corte infantil.

Si hablamos de programas de corte infantil, Mercedes Charles Creel pedagoga especializada en medios de comunicación, opina que la televisión mexicana transmite caricaturas extranjeras muy violentas que se consideran infantiles, asimismo los programas nacionales son insuficientes y los programas realmente educativos son poco vistos por los niños.[20]

Ella explica este fenómeno a partir de las siguientes hipótesis:

- El bajo nivel educativo de los individuos que las producen.
- La nula exigencia por parte de los espectadores.
- La educación de una estética fácil y del mal gusto por parte de la televisión.
- La falta de visión critica de una masa tan grande como lo es la teleaudiencia.

Silvia Roche produjo "El tesoro del saber" serie netamente educativa en sus palabras dice: "el público infantil ha sido subestimado, se cree que no entienden y lo que se les da es a nivel de nenes, y cuando es educativo a veces se les satura de información y los programas se vuelven aburridos".

Desde un enfoque educativo Patricia Arriaga (directora de canal11), señala que la televisión puede ser favorable para los niños, ya que puede abrirles el mundo, estimular su imaginación, desarrollar su

[20] http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gebhart_a_si/capitulo2.pdf. P.p.5

pensamiento crítico, contribuir a su autoestima, inculcarles valores y brindarles entretenimiento.

Carmen García Motejo "La televisión en México nació con el carácter (…) de generar ingresos publicitarios para financiar operaciones y obtener ganancias. En este modelo la televisión educativa queda descartada desde el principio (…) debido a su situación se acentúa la pobreza de programas para niños"[21]

En México los programas con un guion educativo son transmitidos en un horario matutino donde la mayor parte del público se encuentra en las escuelas, por otro lado las producciones infantiles nacionales son mas musicales, de entretenimiento y de concurso.

También debemos hacer notorio que en nuestro país existen dos grandes televisoras que son las que se encargan del entretenimiento de nuestros niños y deciden la programación que más raiting obtengan.

Dentro de lo que es la televisión abierta en México T.V. Azteca y televisa ofrecen programas infantiles; en particular la primer televisora dedica los fines de semana a la transmisión de series animadas basadas en películas de Disney; mientras la segunda dedica el canal 5 para transmitir los programas de corte infantil, dedicando toda la semana, en su mayoría programas extranjeros.

El casi monopolio Estados Unidos-Japon sobre la programación infantil en nuestro país, hace creer que no existe otro medio para comunicarnos con nuestros niños. En base a la programación de corte infantil la periodista Mara Carmaya: "El público infantil recibe diariamente una gran cantidad de programas, que en el mejor de los casos, no hacen aportaciones a su desarrollo humano. Las causas son muchas y van desde la falta de conocimientos de los gustos-necesidades y preferencias de los niños, la existencia de un publico

[21] Op.Cit. Pp 6

complaciente que asume una actitud pasiva y el miedo de los inversionistas y patrocinadores ante un riesgo financiero que corren."[22]

En la época actual la televisión juega un papel muy importante en el desarrollo y la educación de los hijos, por lo que es importante saber en qué forma influyen en los niños los programas de televisión, los comerciales y más aún el tiempo que pasan frente al televisor sin relacionarse con su familia, su medio y dejando atrás otras actividades importantes como lo son los juegos, deportes y la convivencia con otros niños.

En cierta forma, la actitud pasiva del niño frente al televisor evita que ellos desarrollen su creatividad, limita su imaginación y condiciona también que puedan tornarse imitadores activos de conductas violentas, consumidores compulsivos, entre otras.

Por lo mismo, es importante enseñar a los niños desde pequeños a ser televidentes críticos, para ello se debe partir de los programas comerciales que son los más vistos por los pequeños.

[22] Ibidem: P.p. 12

CAPITULO II

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LA TELEVISIÓN EN MEXICO

En este segundo capitulo haremos un análisis del surgimiento de los medios de comunicación masivos, del papel que ha jugado la televisión en nuestro país México.

Se explica de manera mas amplia los efectos que tiene el medio llamado televisión en los niños del mundo, enfatizando a los niños de Latinoamérica, y sobre todo, a los niños mexicanos.

Por otro lado se dará a conocer las dos posturas existentes sobre la televisión y sobre la calidad de los programas, más en especifico, los programas de corte infantil, como lo son los programas de rol, de concurso y sobre todo los dibujos animados, que son los mas vistos por los pequeños en todo el mundo; pues al sentirse identificados con ellos son los más recurrentes para el entretenimiento de los niños, y por lo mismo los más imitados, de los cuales aprenden la mayor parte de sus conductas.

2.1. Los medios de comunicación

Actualmente los medios de comunicación forman parte de la vida diaria de los individuos; la televisión como parte de ellos permite la socialización de los estudiantes dentro del aula. Siendo esto el resultado de la audiencia con que cuenta, ya que la mayor parte del día los estudiantes pasan su tiempo libre viendo la programación que emiten.

Estos medios también llamados de masas y las innovadoras tecnologías de la comunicación, constituyen el enlace que permite la incorporación del contexto social a la escuela. De esta forma estos medios son más que meros soportes físicos de comunicación, constituyéndose en auténticos instrumentos de información cultural y pensamiento.[23]

Los medios de comunicación tiene condiciones operacionales: el auditorio, las experiencias de comunicación y el comunicador. En el primero se revisa el número de audiencia para lo cual tienen los siguientes criterios: la cantidad debe ser grande, la heterogeneidad, ya que existen diversidad de intereses y el anonimato, es decir que no existe relación con el auditorio.

En el segundo, la experiencia de comunicación de igual forma cuenta con tres caracteres: la pública que hace referencia a los mensajes abiertos, la rápida con el propósito de captar la atención y la transitoria con un fin inmediato y no permanente. Por último se encuentra el comunicador que es el recolector y distribuidor de los mensajes, en ocasiones llegan a convertirse en líderes de opinión, que dependiendo de la organización a la que pertenecen pueden o no controlar la información.

---

[23] Bueno, Ma. José "Hacia una perspectiva comunicativa de los procesos Educativos" Comunicar, octubre #7, Grupo comunicar, Andalucía España 1996, P.p. 143

Dentro de este control de información o manipulación, ya que son los encargados de seleccionar, supervisar y evaluar la información ya que se encargan de transmitir la cultura desde su percepción. Los medios de comunicación también se encargan de la transmisión cultural, valores y normas, la cultura popular que es de herencia social; por otro lado está lo que la gente o la audiencia quieren ver: entretenimiento.[24]

Cuando la ciencia descubre algo de crucial interés público, suele depender de la cooperación de los medios de comunicación para garantizar que esa información le llegue a una gran audiencia. Buena parte del éxito de la campaña contra el cigarrillo se debió al intenso esfuerzo de los medios de comunicación por educar al público. Los medios también han desempeñado un papel significativo en la educación sobre las ventajas de utilizar el cinturón de seguridad, la necesidad de utilizar en los automóviles asientos especiales para los niños y la inconveniencia de beber y conducir; como resultado se ha reducido significativamente el numero de muertes de jóvenes y adolescentes en accidentes automovilísticos.[25]

2.2. Efectos de la Televisión en los Niños

En cuanto a los efectos que produce en los niños la violencia que muestran los medios de comunicación, si la imitación fuera la única forma de aprendizaje o lo fundamental, la guía de televisión de hoy serviría para predecir los titulares del mañana.

---

[24] Wright, Ch. R. "Comunicación de masas" Paidos. 1 EDICION. E.U.A 1963. Pp. 24 1 EDICION. 1963.

[25] Levine, Medeleine "Los medios de comunicación: como afecta al desarrollo de los niños y adolecentes" 1° edición Colombia ed. Norma 1997 .P.p 5

Pero no sólo existen cosas negativas en la tele, también tenemos que puede ser un estimulo general en su rendimiento académico. La literatura respecto al tema siempre es negativa, sin embargo podemos hacer seis diferentes tipos de influencias educativas.

- Desplazamiento de actividades, tales como leer, hacer tarea…. Sin embargo nuevas literaturas coinciden en que los niños acomodan todas sus actividades más que sustituir unas por otras.
- Alteraciones del “ritmo” cognoscitivo, presentan cierta intolerancia al ritmo de las actividades escolares. Al ver la televisión los niños se acostumbran a ritmos más rápidos que los acostumbrados en el aula. Los niños se quejan de que en la escuela se fastidian y es más divertido ver la televisión.

- Estimulación informativa y conceptual, se refiere a un estímulo cognoscitivo general, conceptos y temas nuevos, desarrollo de destrezas o habilidades intelectuales. Un ejemplo es el desarrollo de la capacidad visual, sin embargo en algunos casos disminuye la capacidad imaginativa.

- Estimulación afectiva, muchos escritos hablan sobre la importancia de ésta en los medios de comunicación, ya que la gran parte de la audiencia infantil define que ve o no a partir de las sensaciones y/o emociones que dichos programas causen en ellos.

- Provisión temática para la interacción social, lo visto en este medio construye o define de que manera los niños se integran a la sociedad, gustos, formas de hablar y expresarse incluso la vestimenta.

- Adquisición de actividades, a partir de los programas, campañas y anuncios que los niños ven por la televisión los pequeños adquieren o aprenden actividades y conductas sociopolíticas, un ejemplo de esto es el partido político al cual seguirán de mayores, el equipo de futbol, o incluso actividades como el karate son adquiridas o nace el deseo de éstas por que observan en la televisión.[26]

Por lo tanto no todas las influencias de los programas televisivos son malos, ya que no se encasillan sólo en la violencia, cuenta con medios de esparcimiento y entretenimiento, que ayudan al mejoramiento de algunas habilidades y el gusto por realizar actividades diversas, además de la escuela y el ver la televisión.

Los efectos de los medio de comunicación no son triviales. Por ejemplo, es un hecho bien conocido que los índices de suicidio aumentan después del suicidio de una celebridad, si se le da una gran difusión. El tan publicitado suicidio de Kurt Cobain, principal cantante del grupo de rock Nirvana, dio por resultado muchos suicidios de adolescentes, especialmente varones, que buscaban imitar a su ídolo. "Cuando Kurt Cobain murió, yo morí con él", decía la nota que dejó un joven de dieciocho años, que había hecho un pacto con dos amigos para suicidarse cuando Cobain muriera. Esto no significa que hubiera sido mejor no cubrir esta noticia; pero la ciencia ha puesto a nuestro alcance suficientes resultados de investigación como para poder predecir que el cubrimiento sensacionalista e incesante del suicidio de Cobain, estaba destinado a producir un aumento en el número de suicidios entre adolescentes.

[26] Orozco, Guillermo y Bisbal, Marcelino, “miradas latinoamericanas a la televisión” Universidad Iberoamericana. México 1996 P.p. 153-157

Los padres deben estar conscientes de que el cubrimiento sensacionalista de los crímenes y suicidios de jóvenes celebridades, puede ser emocionalmente devastador para los adolescentes vulnerables. La toma de consciencia y la supervisión de los padres, así como la discusión, son variables esenciales para prevenir más tragedias.

Aunque los crímenes por imitación son particularmente penosos, ponen de relieve el poder de los medios de comunicación, los cuales llegan, usualmente, a todos los hogares. Establecer normas sociales nunca se puede considerar "trivial". Si usted está en la tercera edad, no es trivial que los medios insistan en reducirlo a la condición de inútil. Si es mujer, no es trivial que todas las presentadoras de noticias tengan entre diez y veinte años menos que sus colegas masculinos. Y si usted es un padre que está tratando de inculcarles a sus hijos valores como la laboriosidad y la buena educación, no es trivial que la serie de dibujos animados Beavis y Butt-head, del canal musical TV, se haya convertido en un modelo de holgazanería e insensibilidad para los adolescentes.

Las imágenes tienen consecuencias que a menudo son perturbadoras y trágicas. Mi hijo de once años y yo prendimos una noche la televisión para ver un noticiero y escuchamos un breve anuncio de exoneración de responsabilidad acerca de las "imágenes perturbadoras", seguido de escenas de niños muertos y gravemente heridos. En una ciudad vecina, una camioneta se había estrellado contra el patio de recreo de una escuela y había matado a un niño y herido gravemente a varios más. En los segundos que me demoré en cambiar de canal, esas imágenes sangrientas quedaron grabadas en nuestras mentes. Esa noche mi hijo tuvo mucha dificultad para conciliar el sueño y tuvo pesadillas. ¿Eran necesarias esas escenas? ¿Nos enseño algo importante para conocer el mundo o para manejar nuestra vida?, no lo creo. En cambio, creo que esa cadena de

televisión estaba siguiendo el tradicional cliché: "Cuanta más sangre, tanta más audiencia".[27]

La base de toda sociedad es un conjunto de valores razonablemente compartidos. Podemos definirnos individualmente como liberales o conservadores, gobiernistas o antigobiernistas; sin embargo, es un hecho que, como sociedad, compartimos un conjunto de valores básicos que nos caracterizan. Entre esos valores están la lealtad, la responsabilidad, la familia, la integridad, el coraje, el respeto por los derechos individuales y la tolerancia hacia la diversidad.

La palabra derechos salió a relucir muchas veces durante una discusión con varios ejecutivos de los medios: derechos individuales, derechos creativos, y, como era de esperar, derechos fundamentales. Y aunque originalmente la democracia se fundó más sobre la noción de "responsabilidad común" que sobre la de derechos individuales, nuestra sociedad ha pasado su foco de atención de las responsabilidades a los derechos. Pero los derechos conllevan responsabilidades que no se pueden pasar por alto. Ninguno de nosotros - padres, políticos, ejecutivos de los medios de comunicación o grupos con intereses especiales – puede darse el lujo de olvidar que junto con la serie extraordinaria de derechos de los cuales disfrutamos en una democracia, hay una serie igualmente extraordinaria de responsabilidades.

[27] Archila Mayerli, Elena y Chavarro l, Ma. Fernanda. Influencia de la televisión en niños, Universidad Nacional abierta y a distancia UNAD, México 2009 P.p.14

Cuando los ejecutivos de la industria del espectáculo insisten en que las ganancias anteceden a la responsabilidad, no están viviendo de acuerdo con su compromiso de servir al público. Cuando los padres permitimos que nuestros hijos vean horas enteras de violencia irracional, no estamos viviendo de acuerdo con nuestro compromiso de proteger y formar a nuestros hijos. Los niños están siendo lastimados. Son lastimados cuando son víctimas o autores de una violencia insensata, que los medios de comunicación exaltan. Son lastimados cuando ven el mundo como un lugar corrupto y aterrador, en el cual solamente los bienes de consumo proporcionan satisfacción y paz mental. Son lastimados cuando se vuelven tan dependientes de las ráfagas de las armas de fuego y de los efectos visuales prefabricados que ya no pueden inventar sus propias imágenes o soñar sus propios sueños. Es hora de dejar de lastimar al sector más vulnerable de nuestra población. Es hora de empezar a proteger a nuestros hijos.

Como ejemplo de la alteración causada por la violencia en los niños; tenemos que en 1960 Alberto Bandura realizó en la Universidad de Stanford una de las primeras investigaciones acerca de los medios de comunicación. Durante más de tres decenios Bandura ha estudiado la manera en que los niños construyen su identidad a partir de la gama de posibilidades que tienen; su trabajo inicial se centró en las circunstancias que contribuyen a que los niños se vuelvan más agresivos cuando observan conductas agresivas.

Sus experimentos con muñecos son clásicos en psicología y han ayudado a identificar los mecanismos que intervienen en el aprendizaje, cuando los niños observan actos de violencias en los medioc de comunicación.

El muñeco utilizado por Bandura llamado "BOBO", es un gran payaso inflable que rebota y nunca se cae cuando es golpeado, en un experimento Bandura dividió a niños de jardín infantil en tres grupos:

Un grupo control (el cual no toma parte en el experimento) y dos grupos experimentales. Al principio todos los niños se reunieron en un salón de juguetes atractivos. Luego a los niños del grupo control los sacaron del salón, uno de los grupos experimentales observó una secuencia en un televisor simulado, así describe Bandura lo que los niños vieron, la película comenzó con una escena en la que un modelo, un hombre adulto se dirigía a un muñeco "BOBO" de plástico del tamaño de un adulto para ordenarle que se retirara de ahí; después de mirar con ira durante un momento a su oponente, que no le obedecía, el modelo exhibió cuatro conductas agresivas novedosas y acompañó cada una con una verbalización distinta. .[28]

Todos los individuos percibimos las cosas de diferentes maneras. Pero en el caso de los niños la recepción de la televisión se da en dos grandes medios: la familia y la escuela, los cuales le dan significados y significaciones sobre lo que reciben de la televisión

En la población infantil se podría decir que es una relación mediada, donde los niños son los sujetos, que crean guiones a partir de lo que ven y llegan a la interacción social individual y colectiva.[29]

La violencia en la televisión y el cine es perjudicial para los niños. Cuarenta años de investigación han llegado a la conclusión de que la exposición repetida a niveles altos de violencia en los medios de comunicación, les enseña a algunos niños y adolescentes a resolver los conflictos interpersonales con violencia y, a muchos otros, a ser

---

[28] Levine, Madeline. “La violencia en los medios de comunicación: cómo afecta al desarrollo de los niños y adolescentes”. Ed. Norma, Bogotá, 1997,P. p.P.24

[29] Garcia Duarte, Nohemi. “Educación mediática el potencial pedagógico de las nuevas tecnologías” UPN; SEP; México P.p. 27

indiferentes a esa solución. Bajo la tutela de los medios de comunicación y a una edad cada vez más temprana, los niños están recurriendo a la violencia, no como último sino como primer recurso para resolver los conflictos.

En publicaciones profesionales que no suelen llegar al público general, hay miles de artículos que documentan los efectos negativos de los medios de comunicación en la juventud, particularmente los efectos de violencia que muestran. Los niños que ven televisión durante más horas son más agresivos y pesimistas, menos imaginativos y empáticos, tienden a ser más obesos y no son tan buenos estudiantes como los niños que ven menos televisión. Cada vez es mayor la preocupación por el hecho de que se ha mantenido oculta la "historia real" de la violencia en los medios de comunicación y sus efectos en los niños.

Al dirigirse al Comité Senatorial de los Estados Unidos para asuntos gubernamentales, Leonard Eron, una autoridad en el tema de la influencia de los medios de comunicación en los niños dijo:

"Ya no queda duda alguna de que la exposición repetida a la violencia en la televisión es una de las causas del comportamiento agresivo, el crimen y la violencia en la sociedad. La evidencia procede tanto de estudios realizados en laboratorios como de la vida real. La violencia de la televisión afecta a los niños de ambos sexos, de todas las edades y de todos los niveles socioeconómicos y de inteligencia. Estos efectos no se limitan a este país ni a los niños predispuestos a la agresividad".[30]

[30] Op.CIT P.P.4

Las principales organizaciones de atención a la infancia han estudiado los efectos que producen en los niños la violencia de los medios de comunicación y han publicado artículos en los cuales fijan su posición.

Entidades tanto gubernamentales como académicas han hecho un llamamiento para ponerle freno a la violencia en cine y televisión. Los hallazgos de todas estas entidades corresponden a las conclusiones ineludibles de decenios de investigación de las ciencias sociales.

Médicos, terapeutas, maestros y profesionales dedicados a la juventud están haciendo todo lo posible por ayudarles a los jóvenes que, influenciados permanentemente por imágenes que alteran la violencia impulsiva, encuentran cada vez más difícil manejar las inevitables frustraciones de la vida cotidiana.

En nuestra sociedad, el homicidio es la principal causa de muerte de grandes segmentos de la juventud, y hay muchos hombres jóvenes en prisión. Las raíces de la violencia de nuestra sociedad son complejas.[31] Como sabemos, entre ella están la pobreza, el abuso infantil, el alcoholismo y el uso del las drogas psicotrópicas, pero también debemos tomar en consideración el papel que desempeñan las imágenes que nuestros niños ven en la pantalla durante las tres horas y media que diariamente le dedican a la televisión.

Hay una gran brecha entre los hallazgos de las investigaciones y lo que el público sabe acerca de los efectos perjudiciales que tiene la violencia que muestran los medios de comunicación. Esto no debe sorprendernos.

[31] http://tonycet.multiply.com/journal/item/5

A menudo, la educación pública se queda atrás de la investigación, especialmente cuando hay de por medio grandes intereses económicos. Por ejemplo, los ejecutivos de las empresas tabacaleras siguen insistiendo en que "todavía no existen pruebas científicas concluyentes de que fumar tenga relación con el cáncer". [32]La industria del espectáculo perdería gigantescas sumas de dinero si la violencia – una forma segura y barata de entretenimiento – se volviera menos popular.

Sin embargo, la violencia entre los niños y los adolescentes se ha disparado. Los investigadores concuerdan en que esto se debe, en parte, a la manera ininterrumpida en que los medios de comunicación glorifican la violencia. No obstante, esos hallazgos han sido pasados por alto, negados, atacados o tergiversados como resultado de la posición auto protectora de la industria del espectáculo.

Con frecuencia vemos evidencias de la relación que hay entre crímenes horrendos y la exposición a los medios de comunicación. En 1992, por ejemplo, un periódico citaba las palabras de un asesino en serie que mató a su primera víctima imitando una escena de la película Robocop II:

"En la película vi cómo le cortó la garganta a una persona, luego tomó un cuchillo y la rajó desde el pecho hasta el estómago y dejó el cuerpo en cierta posición. A la primera persona que asesiné le hice exactamente lo que vi en la película".

Ya es hora de dejar atrás el debate en torno a la responsabilidad que le cabe a la industria del espectáculo por estos delitos. El punto no es si los medios de comunicación son la causa de los delitos como estos (no lo son), sino si los medios son un factor importante entre los múltiples factores causales de los delitos (sí lo son). La violencia

[32] Ibidem. Pp.25

suele ser resultado de la interacción de factores personales, sociales y ambientales. La televisión se ha convertido en un poderoso factor ambiental que influye en conductas, actitudes y valores. En muchos hogares, la televisión amenaza la tradicional tríada de la socialización: familia, escuela e iglesia. Sin embargo, aunque la violencia arbitraria y excesiva en los medios de comunicación contribuye a la delincuencia, es un factor que se puede revertir con facilidad. Sencillamente, debemos contarle a nuestros hijos historias que favorezcan su sano desarrollo y afiancen las conductas positivas, en lugar de permitir que los medios de comunicación fomenten las conductas negativas.

Al salir de la escuela secundaria, los niños que han pasado por 50 por ciento más tiempo frente al televisor que frente a sus maestros. En un hogar promedio el televisor dura prendido más de siete horas diarias, y un niño promedio ve entre tres y cuatro horas de televisión al día. La mayor parte de ese tiempo los niños ven programas que no están dirigidos a la audiencia infantil: concursos, melodramas y videos musicales. La televisión no distingue entre sus espectadores. Si tienes cuatro años y puedes prender el aparato, entonces tienes derecho a obtener la misma información que un joven de catorce años o un adulto de cuarenta. La televisión ha modificado la naturaleza de la infancia; ha derrumbado muchas de las barreras tradicionales que protegían a los niños de las duras realidades de la vida adulta. Por eso no debe sorprender a nadie que los niños que ven mucha televisión sean más pesimistas que los que ven menos televisión. Esos niños han estado expuestos a un mundo de violencia, sexo, mercantilismo y traición muy por encima de su capacidad emocional.[33]

[33] Universidad Sergio arboleda Bogotá Cultura para la paz, familia, educación, liderazgo y legislación, Educación continuidad, 1999. Ed. Español. Pp. 119

George Gerbner, decano emérito del Colegio Annenberg de Comunicaciones, cree que la televisión "le cuenta a la mayor parte de la gente la mayor parte de las historias la mayor parte del tiempo". La televisión "cultiva" la percepción del televidente acerca de la sociedad, y fomenta la creencia de que el mundo real es más o menos como el mundo de ficción que muestra. La televisión se ha convertido en el crisol del siglo veinte. Nos hace compartir un conjunto de creencias y suposiciones acerca de la manera en que el mundo funciona, y es parte fundamental de la vida de muchas personas.

Los directivos de las cadenas de televisión son muy hábiles a la hora de explotar nuestra sensación de que la televisión es una especie de pegamento cultural que nos aglutina como sociedad. En una entrevista de TV Guía, Judy Price, vicepresidente de programación infantil de la CBS, dijo: "Ningún niño puede ser el único de su grupo que no vea los Power Rangers". Esta afirmación pone de relieve uno de los objetivos fundamentales de la publicidad en los medios de comunicación. Además de hacer que las cosas parezcan conocidas y deseables, los medios deben crear la sensación de que existe una necesidad social. "Ningún niño puede ser el único de su grupo que no vea los Power Rangers" implica que si a un niño se le impide participar de esta experiencia, al mismo tiempo se le estará impidiendo tomar parte en la vida social de su grupo. Aunque parte de la conversación en los patios de recreo, sitios de trabajo y hogares giran en torno a las experiencias que la mayor parte de la gente ve en los medios de comunicación, no hay razón para culpabilizar a los padres que toman medidas para proteger a sus hijos contra el exceso de violencia en los programas de televisión.

Esa manipulación de los directivos de la industria del espectáculo es preocupante pero reveladora. Los ejecutivos de los medios de comunicación exigen a voz en cuello que los padres se

"responsabilicen" más por sus hijos a la hora de ver televisión. "¿Cuándo van a dejar de culpar a los medios para empezar a prestarle atención al ambiente del hogar y a la necesidad de que los padres vigilen lo que sus hijos ven?", pregunta un conocido productor de Hollywood. Sin embargo, a los padres y políticos que respaldan la utilización del dispositivo para controlar el acceso a los programas de violencia (V-chip), los líderes de la industria – que se oponen al dispositivo- les dicen que la violencia debe ser evaluada "caso por caso". No es casual que los padres se sientan tan incapaces de controlar el acceso a los medios que desaprueban. Mientras que los ejecutivos de la televisión aparentan estar de acuerdo con la necesidad de que los adultos supervisen lo que sus hijos ven en la televisión, sus actuaciones se encaminan a eludir la autoridad paterna.

La televisión, en sí misma, no debe ser satanizada. Puede ser un instrumento eficaz para el desarrollo y enriquecimiento humano.

Programas excelentes han demostrado que la televisión les puede enseñar a los niños nuevas habilidades, ampliar su visión del mundo y promover actitudes y conductas pro social. Sin embargo, la televisión comercial tiene objetivos diferentes del desarrollo personal y cultural. Su objetivo es hacerse a la audiencia a los publicistas.

A los publicistas les gustan los programas que tienen una buena trayectoria y fórmulas comprobadas para ganar audiencia. Ésa es la razón por la que gran parte de lo que ofrece la televisión nos parece repetitivo y predecible.

Es posible que tengamos acceso a cientos de canales, pero, en realidad, la clase de historias que vemos es sorprendentemente limitada. Por tanto, la televisión cultiva una perspectiva común. A menudo, esa perspectiva incluye una visión de la violencia como mecanismo usual, aceptable e, incluso, admirable de resolver los conflictos. Esa visión le resta importancia al costo en vidas humanas que tiene la violencia.

Los medios de comunicación, como propagadores importantes de actitudes, suposiciones y valores, no pueden darse el lujo de eludir sus responsabilidades y limitarse a hacer valer sus derechos. Si bien la televisión no mata gente da las ideas, la aprobación social y, a menudo, hasta las instrucciones que estimulan la conducta antisocial. Quienes se benefician de las enormes oportunidades que ofrece la industria del espectáculo para ganar dinero y adquirir estatus deben actuar como ciudadanos – no sólo de los padres –, brindarles a los niños un ambiente culturalmente sano.

2.3. La televisión y los niños de México

Comenzaremos este apartado hablando un poco de la identidad cultural, es un proceso de transformación o cruzamiento más que de pérdida, Martin Barbero, aborda la identidad en su aspecto real. Es un fenómeno de auto reconocimiento, tanto individual como colectivo, porque configura un sistema de referencias donde todos los individuos se encargan de observar al otro.

Por lo tanto esta identidad es solo reconocible en lo colectivo como una especie de imagen social. Sin embargo la cuestión es mucho mas compleja, mientras tanto no existe manera de negar que los medios de comunicación de masas en especial la televisión son actualmente el espejo del cuerpo social. Su importancia nace en el momento en que se aumenta su presencia y relevancia en la cultura contemporánea.[34]

Los niños recurren a la televisión para satisfacer sus necesidades de distracción para reducir las tenciones y como medio para obtener información, podemos agregar factores situacionales que expliquen por que los niños gustan tanto de ver el televisor; una situación podría ser la imposición del medio, en otros casos es la única compañía que tiene el niño.[35]

Por otro lado, es a partir de los cuatro o cinco años de edad que los niños establecen los hábitos permanentes y características emocionales, tomando un papel decisivo en la imitación e identificación del medio y de si mismo.

Los niños como televidentes se hacen, la teleaudiencia se construye socialmente, lo que significa que los niños pueden ser televidentes creativos y críticos.

En general, los niños miran televisión todos los días, muchas horas. Alrededor de la mitad de los niños miran tres horas o más por día. Muy pocos miran menos de una hora considerando los días de la semana, un 99% ve televisión el sábado y domingo, de lunes a viernes y el sábado, 97% y los domingos un 96%.

---

[34] Op.Clt P.p.174

[35] http://cyberpediatria.com/porquetv.htm

Estudios recientes muestran al niño televidente, ya que presenta diferentes esfuerzos cognoscitivos, se puede hablar de un triple esfuerzo; atención-percepción, asimilación-comprensión y apropiación significación. [36]

Se dice que antes del año dos mil las telenovelas, las caricaturas y series que se transmiten en canales abiertos eran más violentas. Muchos comentan que la televisión es el medio de comunicación mas accesible para los niños ya que está presente en la mayor parte de los hogares, por eso es fácil destacar que la violencia televisiva o los mensajes de contenidos sexuales explícitos son fáciles de asimilar para los niños.

Al hablar de programas similares la pedagoga Mercedes Charles, especializada en los medios de comunicación, opina que se transmiten caricaturas japonesas muy violentas y que se consideran infantiles. Ella comenta que los programas que realmente son educativos no son vistos por los niños. Por eso hemos llegado a la conclusión de que los canales de televisión deben asumir un compromiso directo y esforzarse por emitir programas satisfactorios para las audiencias.

Nuestros niños, por lo general no gustan de los programas educativos que transmiten los canales comerciales, se inclinan mayormente a programas que están diseñados para otros fines. Por otro lado, el que dichos programas no estén diseñados para enseñar, no quiere decir que no presente efectos importantes en el desarrollo educativo, por otro lado la televisión no enseña pero si participa en la educación de los niños.[37]

---

[36] IBIDEM P.p. 35

[37] IBIDEM P.p. 158

La televisión como medio de socialización es ignorada por Las instituciones educativas cosa que no debe ser, ya que es importante asumir su significado como elemento de la cultura en el mundo actual.

Siendo la televisión para los niños una ventana al mundo, enseñándoles a defenderse y cuidarse de los peligros de la sociedad, en la que se vive actualmente, permitiéndoles visualizar a lo que se enfrentaran en un futuro no muy lejano.

2.4. ¿Como se aprende de la televisión?.

El aprendizaje se da en cualquier momento o situación, se aprende con o sin la intención explicita de aprender y se aprende con o sin la conciencia inmediata de que se aprende.

Una teoría que favorece el ver televisión es la teoría cognoscitiva, donde el niño aprende a partir de su actuación con el medio que lo rodea, a cada etapa de desarrollo cognoscitivo se asocian diversas habilidades mentales, por lo que al ver el televisor será capaz de realizar más asociaciones a partir de lo que ha visto.

Otra perspectiva es la del llamado aprendizaje social, en este aspecto no es el niño el único responsable de su conducta y su pensamiento, si no elementos del medio ambiente y sus estímulos los que actúan sobre el niño.[38]

[38] IBIDEM P.p.37-39

Los niños según esta perspectiva son excelentes imitadores, incluso durante los primeros meses de vida, los infantes pueden remedar las expresiones faciales de las personas que los cuidan. Los niños aprenden a comer, vestirse, utilizar el sanitario e interactúan con los demás.

Gracias a que sus padres y otras personas constantemente les muestran como se hacen esas cosas; los niños no son especialmente selectivos en lo que imitan, a muchísimos padres se les recomienda que cuiden su vocabulario cuando sus pequeños de tres años dicen una mala palabra en un momento de frustración. A veces parece como si nada escapara a la atención de los niños pequeños.

Sin embargo, la imitación no es el único mecanismo de aprendizaje que tienen los niños, es el primero y asienta las bases de aprendizaje futuro. Como los niños imitan constantemente a los individuos que los rodea, es lógico que también imiten a las personas que ven en la televisión o en el cine.

Por otro lado, estas dos posturas se han desarrollado independientemente una de otra; dejando sólo una comprensión parcial del aprendizaje de la televisión, mientras la primera ayuda a entender lo que un niño puede aprender de los programas televisivos, no vincula a éstos con los elementos socioculturales.

Si bien la función de la televisión no es enseñar, esta función ha ido cambiando. En sus primeros tiempos, sobre todo en Europa, donde se impusieron los principios del servicio público, las televisiones tenían encomendadas claramente funciones de tipo informativo –relacionadas con los intereses ciudadanos–, formativas y de entretenimiento.

Estas funciones eran asumibles porque el tiempo social estaba distribuido según una agenda equilibrada: trabajo, ocio, descanso, vida ciudadana, etc. Sin embargo, el desarrollo social ha conducido a que la televisión haya ocupado la mayor parte del tiempo de ocio y casi todo el tiempo-hogar. Así las cosas, es la función de entretenimiento la que prevalece y tiende a ahogar a todas las demás.

Esto daña la función formativa de la TV, pero paulatinamente erosiona también la función informativa.

De este modo, el rol de la televisión parece ser únicamente el de la custodia y la permanencia de la audiencia –en esto se asemeja a la nueva escuela–. En ambos casos se trata de asegurar la custodia y la permanencia de quienes como alumnos entran en la escuela o de quienes como espectadores se acomodan delante de la TV.

La cuestión es ésta: la televisión invierte la evolución de lo sensible en inteligible y lo convierte en el *ictu oculi*, en un regreso al puro y simple acto de ver. La televisión produce imágenes y anula los conceptos, de este modo atrofia nuestra capacidad de entender. El hombre que lee está decayendo rápidamente.

Por otro lado, la imagen no se contrapone a la palabra, logrando con esta combinación audiovisual un entendimiento mas completo de la realidad.

La televisión mexicana por otro lado, no ha podido explotar los beneficios de los programas educativos de manera efectiva ya que siempre predomina lo comercial. Esa industria nació con el carácter de ingresos publicitarios para financiar operaciones y obtener ganancias. Por eso la televisión educativa quedó descartada desde el principio y por eso no hay muchos programas de calidad para los niños.

Existen en la televisión como ya lo hemos mencionado programas con una finalidad netamente educativa; por otro lado los de entretenimiento que son los más vistos por los niños.

Podemos ver lo enseñado: La televisión educativa con el fin de enseñar algo a la audiencia tiene dos funciones: una es aprovechar el lenguaje y otra la interacción con el medio. Otro medio de televisión educativa son las clases teledirigidas, en nuestro país sobresalió la telesecundaria. Otro de los programas con mayor influencia educativa perceptible fue Plaza Sésamo, variando respecto a edad, clase social y lugar de residencia, tuvo efectos en la comprensión oral, ampliación de vocabulario y conceptos de información especifica.[39]

Mientras tanto está, lo no educativo: para empezar la televisión es una empresa lucrativa y comercial que produce dinero, segundo la televisión tiene legitimidad educativa, en le sentido amplio de socialización e introducción en el contexto cultural y se reconoce el aprendizaje informal como permanente.[40]

2.5. ¿Qué se puede hacer?

Este es un tema de permanente preocupación social, lo que nos obliga como investigadores a diseñar herramientas que provean de carácter científico la toma de decisiones en materia de televisión. Por ello el origen de la investigación que se presenta, se encuentra en la calidad de los contenidos televisivos dirigidos a los niños de 6 y 7 años.

Se considera que son muchos los agentes que intervienen pero hemos hecho objeto de análisis los siguientes:

---

[39] Ibidem.P.p. 145-149

[40] Ibidem. P.p. 153

1. El golpe de las ideas, valores, actitudes, hábitos o costumbres y lenguaje que se plasman a través de las imágenes de un programa, y el grado de cumplimiento de la regulación existente relacionada con la protección de la infancia en televisión

2. La oferta y consumo de los contenidos

3. El proceso de la competencia entre los canales públicos y privados, lo que para muchos productores ha influido en una cultura televisiva identificada por buscar altos índices de audiencias poniendo en peligro la calidad de la programación de los canales en diferentes países.

La barra programática infantil en televisión presenta una generalidad: tiene escasas opciones y deja mucho que desear. En los casos de canales de paga, el interés principal en ese ámbito ha sido el de transmitir producciones comerciales por lo general importadas que revierten grandes cantidades de dinero. Cabe destacar que también se observan algunas iniciativas como Disney Channel, que pretenden acercarse más al público que va entre los 4 y los 17 años, ofreciendo programas muy interesantes dentro del paquete más económico de la televisión de paga.

Los resultados de diversos estudios sobre la oferta de televisión infantil nos proporcionan características similares en los diferentes países de América Latina que se resumen en: la compra de programación extranjera, la influencia de canales infantiles de la televisión por cable tales como: Cartoon Network, Nickelodeon y Disney Channel, que se han transfigurado en verdaderas industrias televisivas infantiles.

Los recursos económicos y medios de financiamiento de los canales para promover la producción nacional como es el caso de cadenas como Televisa y el compromiso y esfuerzo sostenido de canales públicos por consolidar su producción para niños (entre los que se puede mencionar Once TV, el canal de servicio público más antiguo de América Latina), marcan la pauta de la televisión infanti en México.

Hay que educar a través de la televisión no en el sentido de dar clases, si no en el sentido amplio de ayudar a enfrentarse con el mundo, conducir guiar y procurar inculcar un sentido critico y una imaginación activa tratando de realizar y avanzar en el de una televisión del servicio público, a favor de los interese generales del niño (Pérez tornero, 1994)

2.6. ¿Quién se ocupa de educar?

Durante mucho tiempo la visión de los educadores en relación con los medios de comunicación ha sido de desconfianza, por lo general estos medios han sido considerados por los intelectuales como influencias negativas que amenazan la cultura. [41]

Pero en este contexto, ¿quién se encarga de educar? ésta es la cuestión auténticamente importante. Pues bien, las tendencias son claras. Las familias, progresivamente, disponen de menos tiempo y de menos recursos para educar a sus propios hijos. Por tanto, pueden educar cada vez menos.

[41] Morduchowicz, Roxana "Los medios de comunicación y la educación un binomio posible REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN NUMERO 26". Pp. 36

Las escuelas, en la medida en que se preocupan casi exclusivamente de la custodia permanencia, experimentan cómo sus profesores tienen cada vez más problemas a la hora de educar y, sobre todo, a la hora de enseñar.

Por su parte, las televisiones –interesadas también en la permanencia de los espectadores delante de la programación y alejadas de las responsabilidades educativas– no sólo no educan sino que tienden a deseducar: suelen promover valores contradictorios con los educativos, a potenciar el escapismo y a desalentar la participación democrática.

Estos son sólo algunos defectos que la escuela le ha encontrado a la televisión, la visión de anticultura que se la da a los medios trae consigo dos tipos de relación con los docentes, uno es ignorar a los medios y por el otro hacer de este medio algo activo y participativo.[42]

¿Qué se puede hacer?

Nos enfrentamos a dos grandes cuestiones por resolver:

La primera es tomar conciencia ante el fenómeno que acabamos de describir, es decir, ante la nueva distribución de las funciones entre escuela-televisión-familia. Esta toma de conciencia tiene que ser individual, colectiva e institucional.

Necesitamos, como individuos, miembros de la comunidad y ciudadanos, conocer con claridad lo que está pasando y hacerlo con precisión. Necesitamos ser conscientes de las consecuencias de este abandono de lo educativo y de los perjuicios que puede acarrear. Cuanto mayor sea esa conciencia y cuanto más clara sea nuestra percepción del fenómeno, antes podremos afrontar los efectos negativos.

---

[42] Op.Cit. P.p. 37

La segunda: hay que poner en marcha una estrategia para cambiar la situación. Para ello, es preciso trabajar en tres dimensiones al mismo tiempo:

1. Reforzar la función educativa de la familia: dotarla de mayores recursos (tanto humanos como de tiempo y económicos) para atender mejor a la formación de sus hijos. Hay tareas educativas que sin la familia –sea cual sea el carácter de ésta– no se podrán cumplir con eficacia. En este caso, este refuerzo implica también que la familia se ocupe del desarrollo de los niños en el tiempo escolar y que haga lo mismo con el tiempo de televisión, entre otras cosas.

2. Proteger la función educativa e instructiva de las escuelas: reducir el valor que hoy se atribuye a la permanencia y procurar mejores condiciones para la instrucción, el aprendizaje y la formación. Aquí se incluye la responsabilidad de que la escuela instruya y eduque sobre el uso de los medios y la televisión.

3. Aumentar la responsabilidad educativa de la televisión: las televisiones, tanto las públicas como las privadas, no pueden tener como único valor sujetar a la audiencia y hacerla permanecer delante del televisor. Tienen que dedicar recursos a la educación y a la formación.

4. Equilibrar los tiempos y las funciones entre familia–televisión–escuela: se trata de armonizar los tiempos entre las tres instituciones de las que venimos hablando. Si queremos conseguir una sociedad equilibrada y una educación que valga la pena, el tiempo-familia tiene que ser superior al tiempo-escuela y éste, a su vez, superior al tiempo-televisión. Esto significa que en la actualidad, la situación es justamente la inversa de la deseable.

Sólo de esta manera seremos todos auténticamente responsables de la educación de los niños y jóvenes.

A modo de conclusión, para compartir y cumplir la responsabilidad social de la educación, habrá que revitalizar la función educativa de la familia, reforzar la de la escuela y pedirle a ambas instituciones que se ocupen también de educar en el uso de la televisión; a la televisión habrá que exigirle mayor responsabilidad educativa. Pero, sobre todo, tiene que reestructurarse urgentemente el uso social del tiempo.

2.7. La "Educación en Medios"

Los profesores y la escuela se mueven ante la televisión con cierta ambigüedad. La critican con dureza, pero al mismo tiempo, los seduce. La critican porque ven que muchos programas suelen disolver su esfuerzo educativo. Pero los seduce porque ven el poder y la fuerza de fascinación que tiene delante de los estudiantes. Es esta ambigüedad la que los deja perplejos y les impide actuar.

¿Es posible escapar de esa perplejidad y hacer algo? Sí es posible, pero para ello la escuela debería:

• Aceptar la televisión como un medio capaz de transmitir conocimiento y valores, no solo como un medio perverso.

• Educar en el uso de la televisión con mesura y discreción.

• Enseñar a seleccionar los programas según los intereses de los niños, los jóvenes, las familias y la educación. Es decir, con racionalidad.

• Educar el gusto estético por la buena televisión y por la televisión bien hecha.

• Ayudar a conocer cómo se hace la televisión y a qué estructuras responden sus programas, para comprender sus intereses y objetivos.

• Enseñar a ser críticos con los programas y a analizar los significados que transmiten desmontando así la fascinación y el deslumbramiento que producen.

• Enseñar también a usar los medios audiovisuales como lenguaje, como medio de expresión y como instrumento de análisis y observación.

• Finalmente, enseñar a exigir una mejor televisión.

Esto, concretamente, se llama Educación en Medios, y la UNESCO la viene reclamando desde hace mucho tiempo. Debería enseñarse en todas las escuelas y es una disciplina apasionante y necesaria.

CAPITULO III

ANALISIS DEL DIBUJO ANIMADO “BOB ESPONJA”

En este tercer capítulo se hablará de cómo surge la idea de la serie animada Bob Esponja, sus personajes, trama y los valores que en ella se plasman.

Se retomaron dos episodios, de los cuales se identifican y analizan los valores que se exponen y el cómo los pequeños de 6 y 7 años de edad aprenden los valores, cómo forman su esquema y a partir de qué estructura se desarrollan en ellos dichos valores.

Se analiza si la serie promueve determinados valores en los pequeños y de que forma lo hace.

3.1. Bob esponja: La serie animada

Bob Esponja es una animación Estadounidense que se transmite en México por canal 5 y Nickelodeon, un canal de televisión de paga. En 2007 fue nombrada por TIME como uno de los mas grandes programas de televisón de la historia. Bob Esponja nació de la imaginación del artista animador y biólogo Stephen Hillenburg, es producida por su misma compañía United Plankton Pictures Inc.

Bob Esponja es una serie de dibujos animados que fue diseñada para atraer a adultos y niños. Esto tiene mucho que ver con la absurda forma de vida submarina, las situaciones que están representadas, y con las situaciones, las referencias, y las palabras utilizadas. Los espectadores más jóvenes pueden que no entiendan ciertas insinuaciones, también están destinadas a ir más allá de los espectadores más jóvenes. Parte de la muestra del recurso tiene que ver con la naturaleza infantil de Bob Esponja y su mejor amigo, Patricio Estrella, ambos adultos, pero se comportan como niños.

La historia se desarrolla en el fondo del oceano pacifico, en una ciudad submarina llamada Fondo de Bikini, el protagonista es una esponja marina de nombre Bob Pantalones Cuadrados, la cual habita dentro de una piña junto con su mascota un caracol de nombre Gary. Bob se gana la vida en un restaurante de comida rápida (El Crustáceo Cascarudo) como cocinero, la trama de la historia gira alrededor de los miles de problemas en que se ve envuelto esta esponja.

Además de la esponja de mar se pueden apreciar diversos personajes, la mayoría son peces y animales acuáticos aunque también se incluye en el reparto una ardilla originaria de texas llamada Arenita Mejillas.

La serie cuenta con dos escenarios donde ocurren todas las aventuras de los personajes de la historia, el primero es la ciudad, una ciudad

estereotipo de una típica ciudad norteamericana, contaminada, superpoblada pero al fin y al cabo bonita. En Fondo de Bikini las limitaciones de la vida marina son violadas, por ejemplo: los personajes no nadan, no flotan, caminan, y nadar es lo equivalente a volar. Hay fuego y los peces caminan usando la "cola" como si fueran sus piernas.

En Fondo de Bikini los caracoles marinos equivalen a los gatos en tierra firme, maúllan, y al enojarse, gritan como los gatos; los gusanos marinos equivalen a los perros, ladran, jadean, y los encadenan; las medusas equivalen a las abejas, zumban y pican; los nematodos a las termes pues terminan comiéndoselo todo; y los hipocampos equivalen a caballos.

Ciertas insinuaciones también están destinadas a ir más allá de los espectadores más jóvenes. Por ejemplo, Bob Esponja, haciéndole creer a su abuela que es un adulto maduro usa patillas y bombín y escucha el free jazz, o cuando Bob y Patricio piensan que Calamardo era un fantasma, un arrecife de coral esculpida como Henri de Toulouse-Lautrec. Numerosos biólogos marinos han hecho chistes marinos. El más común es cuando hay un incendio debajo del mar.

A diferencia de otros shows de Nickelodeon, en Bob Esponja han salido bandas musicales que contribuyen a su banda sonora. Entre las de rock alternativo se encuentran Wilco, The Shins, The Flaming Lips and Ween, así como bandas de metal como Pantera, Motörhead and Twisted Sister han tenido apariciones en el show, y también el grupo de heavy metal Metallica. El inglés David Bowie hizo una aparición especial en SpongeBob's Atlantis SquarePantis que fue presentada el 12 de noviembre de 2007. El episodio tuvo 8.8 millones de espectadores, lo cual es la mayor audiencia en 8 años de historia.

3.2. *Personajes*

Como en toda serie, Bob esponja presenta una diversidad de personajes dentro de la trama de la historia, en que cada uno tiene una participación única y al igual que los personas una historia de vida; a continuacion se presentan los personajes que participan a lo largo de la serie de “Bob Esponja”

Bob Esponja Pantalones Cuadrados es el protagonista de la serie y el epónimo de la serie animada de su mismo nombre. Bob es una esponja de mar que vive en una piña en la ciudad de Fondo de Bikini, con su caracol Gary como mascota. Trabaja como cocinero en el Krustáceo Kascarudo, junto a su vecino, Calamardo Tentáculos. Bob es el mejor amigo de Patricio Estrella y goza de soplar burbujas y de pescar medusas. Bob es estudiante de la escuela de botes de la Sra. Puff.

Bob está interesado en una sola chica: Arenita, a la que considera como una amiga, su mejor amiga, aunque últimamente se ve que está enamorado de su amiga Arenita. Bob Esponja hace las cangreburger con amor y le encanta las cangreburger. Él ayuda a Don Cangrejo a conseguir a la Sra. Puff, pero no encuentra a ninguna chica.

Tiene un calendario con citas motivacionales, una de ellas fue "Tú eres un ganador", la cual correspondía al 21 de junio en el episodio "Cascarudolandia". En toda la serie no se le ha visto a Bob con una chica, sólo en un capítulo se ve que está obsesionado por una cangreburger.

Bob es una esponja amarilla con grandes ojos azules, una boca con dientes delanteros prominentes, hoyuelo y pecas. Tiene mayor parecido a una esponja de cocina que a una esponja de mar, como cuando la demostración era solamente una idea aproximada, Stephen

Hillenburg decidió que fuera cocinero. Puede crecer de los pedazos que se caen de él. Sus miembros pueden llegar a ser variables en longitud y forma a voluntad, son retractiles así como desmontables. En el episodio "Cambio del cementerio" se revela que los miembros de Bob se pueden regenerar.

Como parte de su personalidad está su vestimenta que consta de una camisa blanca con una corbata roja y unos pantalones cortos color café, los dos atuendos están unidos en uno solo, aunque a veces ha aparecido desnudo o en ropa interior. Sus mangas están separadas de la camisa y no se las quita junto con la camisa, por ejemplo, lleva sus mangas junto con el traje de baño. Sus zapatos son negros y brillantes, con forma de esfera en la parte delantera. Aunque las esponjas son invertebrados, Bob ha demostrado que ha tenido huesos en varios episodios. Él ha afirmado varias veces que es un invertebrado.

Aunque Bob Esponja ha sido víctima de controversias por homosexualidad, entre ellas una en 2005; porque a comienzos del año, en un video promocional mostraron a Bob Esponja junto otros personajes, promoviendo con los niños un canto para promover la diversidad y la tolerancia, pero el video fue atacado por un grupo evangélico de Estados Unidos, ya que el personaje de Bob Esponja se estaba utilizando como un defensor de la homosexualidad.

La respuesta a esa pregunta es que Bob Esponja no es homosexual, ya que antes de que ocurriera esa controversia, en el 2002 el creador de la serie, Stephen Hillenburg aclaró que el personaje es asexual.

Este personaje se describe como dulce, bueno, divertido, alegre, trabajador y digno de confianza. Tiene una mueca dentada, una cara expresiva y un cuerpo cuadrado que felicite su naturaleza pura y buena. Bob raramente hará daño a cualquier persona excepto el 1 de abril que es el día de los tontos.

Sin embargo, lo han conocido muy enfadado cuando está enojado o se ha frustrado. Aunque él es un adulto, él tiene una actitud muy infantil, demostrada en el episodio "Los Besos de la Abuela", así como también en la película aunque a veces en otros episodios toma decisiones de adulto por lo cual se deja como incógnita.

Bob está fácilmente sobrexcitado sobre casi cualquier cosa, como las tareas y las cosas diarias de las cuales él no sabe. Esto, junto con su voz fuerte y su risa ruidosa, molesta a la gente, especialmente a la Sra. Puff, Calamardo y al estrangulador de soplones.

Quizás la paradoja más duradera de este personaje es su fuerza. Lo han conocido como si no pudiera levantar objetos (ni el más ligero). Mientras que él no pueda levantar cosas ligeras, como animales rellenos, puede mover las hamburguesas e incluso abrir su gruesa puerta de acero y enfrentarse a Arenita con Karate.

Bob ama mucho a su caracol Gary, pero en el episodio "Has visto a ese caracol" éste se escapa de la casa. Generalmente Gary tiene soluciones para ayudar a Bob fuera de sus dilemas. Gary y Bob viven juntos en una piña debajo del mar en la calle Concha 124, Fondo de Bikini (esta dirección fue considerada en la licencia de conductor de Bob en los episodios "Sueños ajenos" y "Nada de viajes gratis"). En algunos episodios se ha visto que Bob canta.

Bob es zurdo. En "La espátula de Neptuno", admite que es zurdo (que usa la mano izquierda). Pero en algunos capítulos, se le ha visto escribir con la mano derecha eso significa que es Ambidiestro (que usa las dos manos)

Bob tiene una carrera como cocinero en el restaurante Krustáceo Kascarudo, en inglés "Krusty Krab", hogar de las hamburguesas CangreBurger. Toma su trabajo seriamente y también lo considera como su pasión. Sus primeras palabras eran: "¿Tomo su orden?". Cuando bebé podía crear una hamburguesa perfecta.

Esto será revelado en "Amigo o enemigo". Fue empleado del mes 26, por lo que se ha dicho que Bob ha trabajado allí por lo menos dos años y dos meses. No obstante, en la película Bob Esponja nos muestra una pared con los premios a mejor empleado del mes, mostrando la pared y diciendo que tiene 374 galardones consecutivos, lo que nos da un total de 31 años y 2 meses.

Bob trabaja junto a Calamardo. Calamardo es cajero y maneja la caja registradora para su jefe obsesionado con el dinero, Don Cangrejo. En algunos episodios, Bob parece haber logrado una celebridad como estado en Fondo de Bikini para su "masterful" de la cocina. En el episodio "Calamardo en huelga", a Bob le pidió un joven que desea tomar su trabajo y se pide firmar la espátula del muchacho. En otro episodio, "Rey Neptuno", le ofrecen un trabajo a Bob, pero el no quiso ir porque prohibieron a Patricio ir con él.

Bob procura llegar a tiempo a su trabajo, aunque en "Enganchados", llega dos minutos tarde porque lo engancharon, y en "¿Has visto a ese caracol?" llega 15 minutos tarde, ya porque se cansó de buscar a Gary. También en la película, él llega varios minutos adelante después de que él y Patricio comieran helados en Goofy Goober's. Sin embargo, el tiempo que consigue siempre lo pierde. Lo han visto entrar a las 3:00 am en el Krustáceo Krujiente para contar las hamburguesas. Ha ganado premios en "Bob Esponja conoce al Estrangulador", donde tiene un porcentaje de 100% de llegadas.

Bob también ha sido engañado para que crea que no es un gran cocinero. Un ejemplo de esto es en "Pepinillos", donde Róbalo Burbuja entra al Krustáceo Krujiente y pide una CangreBurger a Bob. A continuación, esconde los pepinillos debajo de su lengua y le dice a Bob que se le olvidó ponérselos a la hamburguesa.

Bob estaba apenado por fallarle a un cliente, por lo cual se olvidó de todo y perdió la confianza. Sin embargo, luego la recupera y continúa como buen cocinero.

Él es el que inventó la "colorburger" (cangreburger bonita en España), fue tal el éxito que Don Cangrejo adquirió el negocio por la cantidad de dinero que ganaba, pero la gente le exigió la devolución de su dinero por los efectos secundarios de las colorburgers (Cambios de color en la piel, en la lengua, etc.), pero tambien inventó la CangreBurguer con jalea de medusa, que gustó tanto que Don Cangrejo empezara a cazar todas las medusas para producir jalea.

Bob Esponja tiene poca paga. En "Calamardo en huelga" no le dan dinero, sino que le piden, y él se lo da a Don Cangrejo como si nada. En "Vacaciones" se descubrió que Bob gana menos de 20 centavos. En "La grúa de habilidad" recibe unos cuantos dólares y Calamardo monedas. También ha trabajado hasta un año sin cobrar a cambio de favores.

Mucha de la educación temprana de Bob es desconocida; sin embargo, fue mencionado que su profesora de párvulos era la Sra. Shell. También, encontró a su ex-compañero Dennis en "La Esponja que podía volar". Además, mencionó que él era el más torpe de la secundaria y por eso nunca pudo conseguir una cita para su graduación.

Patricio Estrella. Es una estrella de mar de color rosa, el mejor amigo de Bob Esponja junto con Arenita Mejillas. Su vetimenta consta de un bañador verde con dibujos de flores y no usa camisa. No trabaja, ni tiene ninguna mascota, al contrario que su amigo Bob. Tiene una personalidad lenta, un poco torpe, que a veces tiene un comportamiento de retrasado mental y le cuesta entender las cosas, sin embargo en algunos episodios sorprende demostrando ser más

creativo, atento y sarcástico que Bob en muchas ocasiones. Está enamorado de la princesa Mindy. Es muy noble.

Vive en Fondo de Bikini junto a sus amigos, es vecino de Bob Esponja y Calamardo, su casa es una inmensa roca y está hecha completamente de arena.

Siempre está dispuesto a dar un buen consejo a Bob, pero la mayoría de veces el consejo o lo hace peor o no ayuda en nada. Aunque se dice que no trabaja, se le ve trabajando en el Crustáceo Cascarudo durante un día. Patricio tiene el premio por no hacer nada durante más tiempo que nadie y busca seguir invicto en ese título.

Arenita Mejillas (*Sandy Cheeks*).Su nombre real es Sandra, aunque es llamada Sandy por sus amigos (traducido al español como Arenita) es una ardilla Texana y está orgullosa de serlo, sin embargo es objeto de burlas por su condición de animal terrestre bajo el agua. Es la mejor amiga de Patricio y Bob Esponja. Su condición de animal terrestre, la obliga a usar un traje y un casco especial para respirar y vivir bajo el agua.

Dicho traje es similar al de un astronauta. Arenita vive en una casa hecha de un plástico resistente a la presión del agua con la forma de un iglú transparente llena de aire (oxigeno), en la cual no entra el agua y dentro de ella hay un ecosistema lleno de plantas y árboles, recreando el hábitat normal de una ardilla.

Arenita es un personaje con un gran talento atlético y es experta en Karate. Es amigable y le gusta enseñarles cosas a los demás. En un capítulo le enseñó a Bob Esponja sobre la Navidad y este se encargó de difundir la festividad por todo Fondo de Bikini. Además es científica y tiene un cohete utilizado sólo una vez para viajar a la Luna y llevar sus investigaciones científicas.

Es leal y sabe bien como explicarle cosas a Bob Esponja, pero a veces es difícil. Es el personaje más fuerte de Fondo de Bikini a pesar de ser mujer; lo cual es una polémica para algunos fanáticos de Bob Esponja, ya que a pesar de que su cuerpo no tiene la musculatura de los personajes que se ejercitan en la playa como Larry. Ella es la más fuerte. Ella siempre tiene grandes aventuras con Bob y siempre aprenden algo nuevo además de divertirse.

También es fanática de los deportes extremos; por ejemplo en el episodio llamado Hibernación en el cual hacen de todo lo que le gusta a Arenita antes de dormir. Hacen deportes extremos como el "Jack extremo" (En el cual tiran una bola de boliche por un tubo y corren al otro extremo a recoger los Jacks antes que caiga la bola sobre sus cabezas). Buscan "Una paja en las agujas" (Cuando normalmente buscarían la aguja en el pajar) entre otros.

Así como se demuestra en el episodio "Gusanito", Arenita tiene como mascotas a: *Gusanito*, *Grillo*, *Serpentina* y *Pajarito,* a los cuales quiere mucho y al tener que irse de vacaciones pone al cuidado de Bob esponja pantalones cuadrados.

Calamardo Tentáculos es un personaje ficticio de la serie *Bob Esponja*. Calamardo es un calamar que es calvo y vive en un moái, como su casa. Es vecino de Bob Esponja y Patricio Estrella. Está amargado y tiene un carácter pesimista. Tiene un complejo debido a su calvicie. Aunque está amargado, a veces suele comportarse de manera muy infantil.

Es sarcástico en sus comentarios, los cuales suelen herir a Bob y Patricio. A veces, parece muy culto debido a que aparenta mostrar talento para el arte y la música. Se enamoro una vez de Olga, cuando tenía 8 años pero ella lo dejó por su chofer.

Es compañero de trabajo de Bob en el Krustáceo Cascarudo, restaurante de comida rápida donde trabaja como cajero. Generalmente brinda un pésimo servicio a los usuarios. Es un artista contemporáneo que pinta retrato o escultura de él mismo. En sus ratos libres toca el clarinete (aunque le falta un poco de práctica) y sueña con llegar a convertirse en un gran concertista.

De su familia se sabe poco, su padre se llama: Felipe Tentáculos Reyes. Es idéntico a su hijo pero usa gafas. Su papá solía pegarle con la punta del paraguas en las manos cuando era niño, es por eso que les tiene pánico. Se ve a su madre cuando el Holandés Volador lo asusta se transforma en su madre y dice "¿Por qué no me has llamado?". Su cara es idéntica sólo que con pelo de anciana. En el episodio "La torre cascaruda" se la ve realmente cocinando galletas para su hijo.

Eugene H. Cangrejo (normalmente llamado *Señor o Don Cangrejo*) Su nombre completo es Eugene Harold Cangrejo y es el jefe de Bob Esponja y el dueño del restaurante "El Crustáceo Cascarudo", traducido del inglés *Krusty Krab*. Este personaje muestra una fuerte obsesión por el dinero pues frecuentemente suma billetes, saca cuentas o busca alguna manera de conseguir dinero, aunque no todas las veces en forma justa. Don Cangrejo es de color rojo y tiene la personalidad de una persona madura, que tiene su futuro resuelto por poseer el restaurante más exitoso del Fondo de Bikini.

En su restaurante trabajan únicamente 2 empleados: Bob Esponja, quien es el cocinero de las Kangreburgers, y Calamardo que es el cajero del restaurante. En ocaciones los trata mal, cuando su avaricia le gana, y les llega a cobrar dinero por hacer cosas que no son parte de su trabajo, como hacerse el nudo de las corbatas y distraerse

Don Cangrejo odia a Sheldon J. Plankton, su rival en los negocios y dueño de "The Chum Bucket", quien desde hace tiempo compite contra él y siempre trata de robarle la preciada receta de la *KangreBurger*, a pesar de que nunca lo logra.

Vive en un ancla con su hija Perlita, austeramente decorada por obvias razones de tacañería,. Su madre, Doña Cangrejo, vive en otra ancla más bonita, pintada de color rosa.

A Don Cangrejo, su codicia, tacañería y avaricia, muchas veces lo ha llevado a la enfermedad, a tal punto de que cuando no tenía su colchón viejo lleno de dinero se desmayó y lo llevaron de emergencia al hospital y otra vez fue llevado, cuando sus tenazas quedaron atrapadas en el tubo del drenaje por no dejar ir un centavo.

Tiene a un gusano como mascota, a quien él llama "Señor Doodoo". Apareció en "El cohete de arenita”, en "Vendiéndolo todo" Y "Como lo vio en televisión". Lo pasea por el vecindario donde habita.

Don Cangrejo nunca comentó sobre su esposa verdadera, pero en el episodio "Amor Kascarudo" se ve perfectamente que se enamora de la Sra. Puff, la maestra de conducir de Bob Esponja.

Perlita (Alexsandra Perla Cangrejo Wilfrey) es hija de Don Cangrejo, algo bastante raro ya que Don Cangrejo es un Cangrejo y ella una Ballena. Su hija la tuvo con una ballena, la esposa de Don Cangrejo es una ballena también. Cuando cumplió 16 años Don Cangrejo puso una manta donde decía "Es niña, no un niño" y esto demuestra que no es adoptada. Aparece en muy pocos episodios.Desaparece toda la temporada 5.

Gary el caracol, es la querida mascota de Bob Esponja, aunque su comportamiento se asemeja en varios aspectos al de un gato. Se trata de un caracol marino inteligente y domesticado, que ofrece soluciones elegantes a cualquier dilema que se le plantea a su dueño.

Aunque discrepa con algunas ideas de Bob Esponja, se esfuerza por advertirle peligros.

Este personaje es la forma marina de los gatos, maúlla variando entonaciones e intensidades de sonidos para comunicarse con Bob Esponja. Le gusta fingir que es Calamardo, jugar con música y leer libros. Lo que más le gusta hacer es comer un alimento para caracoles llamado Snail-Po. Goza leyendo literatura clásica, especialmente las obras de Emily Dickinson. Es un caracol poeta auto-educado. Gary tiene su propia cama, rueda de ejercicios, tazones con agua y alimento. Sabe tocar el violín, atarse los zapatos y pagar las cuentas. Es un animal inquisitivo, curioso y siempre está listo para aprender algo nuevo. Cada mañana sirve el desayuno a Bob, antes que éste salga a trabajar. También atiende el teléfono. En algunos episodios se ha revelado que el interior de su caparazón es un caos.

Karen Plankton es un personaje recurrente de la serie de TV de dibujos animados Bob Esponja, se puede considerar el antagonista de la misma. Karen es la esposa computadora de Sheldon J. Plankton, su primera aparición es en el episodio. En esta primera aparición, Karen, aparece como un computador común, sin movimiento ni nada por el estilo, pero en el resto de la serie se la ha visto en forma más humana. Como que puede moverse por sí misma y hasta tiene una cara. No se tiene idea de como una computadora puede estar en el mar sin estropearse.

La Sra. Puff es una pez globo de manchas blancas con el pelo rubio y aletas de color verde agua, que es la propietaria y profesora de una escuela de canotaje (análoga a una escuela de conducción, como los "botes" son equivalentes bajo el agua para los coches). Ella tiene un trastorno de estrés postraumático debido a un sinnúmero de naufragios durante la enseñanza de Bob Esponja; muchas veces teme a la enseñanza de Bob Esponja, debido a su temeraria navegación

Samuel Larry Langosta Hernández. Mejor conocido por: Larry Langosta, como su nombre lo dice es una langosta roja muscular que es un salvavidas de la playa de Fondo de Bikini, Laguna Goo.. Larry apareció por primera vez en el episodio "Pantalones Rotos". A pesar de que aparece en muchos episodios, Larry es un personaje relativamente menor en la serie, por lo general relegado a papeles de menor importancia o como invitado. Larry es millonario y vive en una mansión en fondo de Bikini.

Larry es un fisicoculturista que a menudo hace competencias. Siempre usa bañador, similares a los de Patricio Estrella. En su físico sus brazos son delgados pero sus pinzas gruesas, su abdomen esta marcado como si tuviera costillas y tiene enormes pectorales. Se ve siempre en Laguna Goo como un salvavidas y una de las personas más fuertes de Fondo de Bikini, siendo superado sólo por Sandy (una de sus amigas).

La princesa Mindy (*Princess Mindy* en inglés). Mindy es hija del Rey Neptuno y heredera del imperio reino marino. Su primera aparición es en la película Bob Esponja Pantalones Cuadrados. Es una persona bondadosa e intenta hacer que su padre gobierne el mar, no con maldad, sino como una persona amable.

Chico Percebe en la versión original *Barnacle Boy*, Hombre Percebe actualmente o también en hispanoamérica Joven percebe, es un personaje recurrente de la serie de Dibujos animados Bob esponja. Es visto varias veces en la serie. Es un superhéroe de cómics en Fondo de Bikiny, es el compañero de Tritón Man.

Chico Percede es humillado y maltratado por su compañero, quien lo llama "Mi joven pupilo" (aunque tiene 78 años). Fisicamente es muy parecido a Calamardo, con nariz caída y larga, delgado, algo jorobado y tiene caspa. Su primera aparición es en "Sireno Man y Chico Percebe I" donde se los ve en el asilo de ancianos, ya muy viejos.

Chico percebe siempre deseó ser llamado "Hombre Percebe" y comer una Kangreburger tamaño adulto, pero nunca lo logra (irónicamente, cuando una vez lo logró no pudo acabársela debido a su tamaño). Es muy sarcástico y usa un gorro marinero como parte de su vestimenta como super heroe.

3.3. Historia

Como ya habíamos mencionado Bob esponja es una serie animada de origen estadounidense y franquicia de medios. Actualmente es una serie de Nicktoons, más vista de nikelodeon. Bob Esponja es transmitida por todo le mundo, fue creada por el artista animador y biólogo marino Stephen Hillenburg, producida por United Plankton Pictures, Inc. Compañía que le pertenece a él.

La trama se desarrolla en el Océano Pacifico, en una ciudad llamada Fondo de Bikini. Como la mayoría de series tuvo un episodio piloto que fue transmitido por primera vez el 1° de mayo de 1999. Pero no fue hasta el 17 de julio de ese mismo año que se transmitió la serie oficial con el segundo espisodio titulado: “Pompas de jabón/Pantalones rotos”.

La serie es protagonizada por una esponja marina que tiene mayor parecido a una esponja de cocina, es de color amarilla, color que es muy llamativo para los niños. Dicho personaje habita en fondo de Bikini, su casa es una Piña, vive con su caracol Gary. Tiene como vecinos a Calamardo Tentáculos que vive en un Moai, y Patricio Estrella que vive en una roca.

Como ya se ha mencionado los caracoles y los gusanos son los similares a los gatos y perros respectivamente, las medusas serían el equivalente a las abejas, ya que de ellas obtienen una especie de mermelada y habitan en panales. Las almejas son las aves y los peces son los habitantes (Personas), sin embargo no son personajes importantes dentro de la historia.

Es una serie que desafía las reglas físicas ya que los peces no flotan ni nadan caminan sobre la arena, se aplica un chorro de burbujas para hacer evidente que la historia se lleva a cabo bajo el mar. Otro ejemplo de esto es que el agua es el equivalente al aire ya que los personajes pueden servir bebidas como usualmente se hace fuera del agua; es decir, los habitantes y la ciudad son un semejante a lo que ocurre en las ciudades de Estados Unidos. Otro dato curioso es que Bob es tan absorbente como una esponja, es capaz de retener líquidos que no sea el agua del mar, ya que como se mencionó anteriormente hace la función del aire.

Por otro lado la ciudad Fondo de Bikini cuenta con albercas, playas, lagos, una escuela de manejo, hospital, hacilo de ancianos parques y centros de comida rápida. Bob como todo adulto tiene un empleo como cocinero en el Krustáceo Kaskarudo, un restaurante de comida rápida donde Calamardo es el cajero, el dueño es un Cangrejo avaro con un sólo interés en el dinero (Don Cangrejo).

El antagonista de la serie es un Plankton quien busca a toda costa robar la receta de la cangreburguer platillo, por el cual el crustacio kaskarudo es tan popular entre los habitantes de Fondo de Bikini.

Bob Esponja es una serie diseñada para entretener, pero de manera inconciente o conciente de sus productores, transmite valores dentro de la sociedad, por ejemplo la responsabilidad que Bob refleja en su trabajo. En contraste tenemos la eplotación de don Cangrejo hacia él a pesar de ser un muy buen empleado.

Otro valor que se puede apreciar en la serie es la amistad ya que Arenita y Patricio son los mejores amigos de Bob esponja. Como todas las relaciones afectivas se enfrentan a diferencias y opiniones diferentes que afrontan de la mejor manera posible.

Por otro lado tenemos que Bob es muy bueno cuidando de su mascota Gary, dejando claro ese afecto en el capitulo “Donde está ese Caracol”, también la unión y la desintegración familiar son temas que se pueden observar dentro de esta serie animada, ya que cada uno de los personajes centrales de la historia tienen una historia de vida y provienen de familias diversas, Bob de una familia sobreprotectora, Patricio de una familia desinteresada, Calamardo de una familia dsifuncional etc, etc...

CAPITULO IV

DE QUE MANERA INFLUYE LA SERIE “BOB ESPONJA” EN LOS NIÑOS DE QUE VEN EL PROGRAMA

En este capitulo final del presente trabajo se realizó un analisis de los valores que dicha serie aporta a los niños. Se partirá de dos espisodios los cuales nos ayudaron a identificar los valores que esta serie puede o no transmitir.

Se analizaron los episodios con los valores encontrados y se exponen los efectos que la serie puede provocar en lo infantes que están expuestos a ella.

4.1. Efectos que las serie produce en los niños

Bob Esponja presenta los siguientes efectos en comportamiento de los niños, estimulación informativa y conceptual, estimulación afectiva, provisión temática para la interacción, adquisición de actividades.

Bob Esponja es una serie de interés para chicos y grandes, sin embargo los más pequeños son los más propensos a la influencia de los mensajes que envía la serie animada, pues en el rango de edad de los niños de la primaria se forma su esquema de valores.

Así que son más propensos a la recepción de todo tipo de información y valores, algunos de los cuales pueden ser nocivos, sin embargo de igual manera pueden adquirir valores positivos y conocimientos más útiles para su vida diaria. Además de que despierta el interés por conocer las diferentes especies de criaturas marina.

Dependiendo del contacto que los niños tengan con los programas de televisión, desarrollan diversos sentimientos; siendo estos sentimientos: amor, amistad, camaradería, solidaridad. Se trata disposiciones sentimentales como todos los sentimientos de contacto, lo cual implica una relación. Estos sentimientos afectan el desarrollo de la personalidad, la forma de actuar y ver el mundo. Generando así diversos sentimientos frente a lo que les rodea, construye un concepto de la televisión dándole de cierta forma un valor pues la miran como algo constructivo que les enseña. Por otro lado la televisión es un medio que entretiene a los niños y también les enseña cosas.[43]

[43] Betuel Cano "La alegría de ser maestr@: pedagogía y didáctica de la educación ética y los valores humanos" Paulinas, 2004, Pagina 231

Los niños pequeños cuentan con una gran capacidad imaginativa, por lo mismo la televisión les resulta divertida, sus programas y caricaturas les producen sentimientos de cariño y ternura y de la misma manera les pruduce tristeza frente a los que no les agrada y hace mal a los demás, de esta forma las emociones que recrean tienen un carácter cualitativo.

Los niños tienden a identificarse con ciertas actitudes que reflejan los personajes, en consecuencia adoptan de los héroes rasgos que se presentan como inevitables: la fuerza, el engaño o la agresión en sus múltiples formas. Así que en sus diferentes programas ellos aprenden a ser buenos amigos, a veces a ser rivales o enemigos; en el momento de alcanzar este tipo de objetivos son conscientes de lo que está bien y lo que está mal, asumiendo así conductas de los personajes.[44]

Al igual que el desarrolllo cognitivo de los individuos existe un desarrollo del aprendizaje de los valores. Retomando las teorías de Piaget existen dos momentos en el desarrollo moral de los niños: el primero es el de la moral heterónoma y el segundo la moral autónoma. En la primera el niño basa su juicio moral en el respeto unilateral y se muestra incapaz de ponerse en el lugar de la otra persona. En la segunda etapa tambien llamada de equidad y cooperación el niño basa su juicio moral en la reciprocidad.[45]

Los valore son considerados por algunos como juicios de valor, son objetivos por que no necesitan un tiempo y espacio, se perciben mediante la estimación, los valores que se consideran principales son: la paz, el amor, la honrradez, generosidad, diálogo entre otros.

---

[44] Op.Cit P.p. 230

[45] Schmelkes, Sylvia, "*La formación de los valores en la educación básica"*, Secretaria de educación Pública", México DF. 2004, p. 57

Todo valor tiene una polaridad positivo-negativa y está sujeto a la reacción del individuo, cada sujeto le otorga una jerarquía, clasificándolos en vitales, materiales, intelectuales, morales, estéticos y religiosos; y se pueden incorporar por tres entidades:

- Pedagógica.
- Social
- Religiosa

El valor se relaciona con la propia existencia de la persona, afecta su conducta, configura y moldea sus ideas, condiciona sus sentimientos. Se trata de algo cambiante y dinámico que en apariencia hemos elegido libremente.[46]

Otros valores que se consideran necesarios son: esfuerzo, amistad tolerancia, compañerismo, justicia sinceridad, honrradez confianza en uno mismo, corresponsabilidad, criterio propio, constancia; estos valores se derivan o agrupan en 4 macrovalores:

RESPONSBILIDAD	JUSTICIA	AMOR	AUTOESTIMA
Criterio propio Esfuerzo Implicaciíon Constancia Respeto Gussto por el trabajo bien hecho	Solidaridad Sinceridad Colaboración Implicación Criterio constructivo Respeto	No violencia Convivencia Amistad Tolerancia Implicación Colaboración Respeto	Confianza en uno mismo Autonomía Respeto Criterio propio

[46] Llorene, Carreras. "*Como educar en valores, materiales recursos y técnicas"* Ed. Narcea 14° Edición México 1996. P.p 21

Honrradez Corresponsabilidad		Sinceridad Compañerismo	

En 1994 Bryant y Rockwell mostraron que los contenidos televisivos tienen un impacto directo en las representaciones y valores morales de los espectadores.

-Consideraremos el primer valor que es la responsabilidad; es la capacidad de sentirse obligado a cumplir con una tarea sin sentir presión.

Ser responsable se puede dividir en dos ejes: el individual y en lo colectivo, el primero se refiere a la capacidad que tienen los individuos de aceptar las consecuencias de sus actos. En el plano de lo colectivo es la capacidad de influir positivamente en las decisiones de un colectivo donde estamos incluidos.

-El segundo es la justicia; supone otra persona a la que debe respetarse. Es la virtud de la equidad, de la medida, de la igualdad y el orden.

Conocer y reconocer este valor es parte importante en el desarrollo de los individuos, ya que es la base de otros valores.

-El amor; se entiende como tener de ideal el bien común, el perfeccionamiento propio y el de los demás. Al igual que todos los valores este se desarrolla en las siguentes condiciones: vivir tratando de ser feliz, tratando de hacer el bien sin dañar a las personas ni a nuestro entorno.

-Autoestima; se define como la percepción personal que tiene un sujeto sobre sus propios méritos y actitudes. Se va construyendo a

partir de las personas que nos rodean, de las experiencias vividas y sentimientos que se producen durante todas las etapas vividas.

En general la serie Bob Esponja resalta el valor de la amistad, pero como ya se mencionó este valor no se forma solo; necesita de muchos otros valores como el repeto, la tolerancia, la sinceridad, la confianza…, para poder ser interiorizado, por lo que a lo largo de la serie y en cada episodio este valor va acompañado por otros valores que reafirmas dicho valor en cada uno de los personajes que protagonizan esta serie animada.[47]

La amistad es un afecto personal, puro y desinteresado, que nace y se fortalece con el trato. Y de la misma forma que existe lo bueno y lo malo, los valores también cuentan con su lado negativo. En el caso de este valor se encuentra la amistad simulada, que se basa en el engaño y el egoísmo. Por el contrario la amistad recíproca se debe saber recibir y al mismo tiempo estar preparados para dar. La amistad se centra en el trato afable y en la buena comunicación con los otros.

La amistad se ve favorecida por:

- La bondad y la sinceridad; que son parte de la vida cotidiana para llevar una mejor convivencia con las personas que nos rodean.
- Generosidad; el saber dar algo sin esperar una remuneración, darlo por convicción.
- Cortesía; es parte de la educación y el respeto que mostramos a las demás sin faltarles al respeto ni hacerlos sentir mal.
- Cordialida; nos habla del trato que les damos alos otros, "*trata como quisieras ser tratado".*

[47] Gomez Jaramillo, Fabiola. "*Creciendo en valores",* Ed. San Paolo. Bogotá, Colombia, 2007, p.37

- Reprocidad en los afectos y sentimientos; hace referencia al hecho de que si nos tratan con respeto y tolerancia debemos tratar de la misma forma, si nos dan amor y cariño corresponder con amor y cariño.

4.2. Chistes de ardillas

En este episodio Bob esponja se enfrenta a un dilema, donde debe decidir si agradarle a los demás o conservar su amistad con Arenita; ya que como en muchos casos se da la diferencia, lo cual sirve de burla par los demás, por lo que Bob se burla del aspecto fisico y las diferencias que presenta Arenita al ser un animal mamífero y terrestre.

Durante la mitad del episodio se ve como Bob se burla de la ardilla Arenita por su aspecto físico, por sus pequeñas diferencias por ser un animal terrestre y no un pez, Arenita se convierte en la burla de toda la ciudad cosa que hace sentir mal a la Ardilla ya que no sólo son sus diferencias físicas, si no tambien que la tratan como un ser inferior a ellos y hasta cierto punto retrasado.

Por lo que Arenita en este episodio trata de hablar con Bob y explicarle el porque no le gustan los chistes que hacen burla de su aspecto, y al no ver una respuesta por parte de su amigo decide darle una lección.

Para lo cual lo invita a su casa y se comporta de la manera en que fue descrita en los chistes y las mofas que se hicieron de ella. Demostrándole a Bob que los chistes en los cuales se enfatizan o inventan ciertas cualidades pueden llegar a ser hirientes.

Se eligió este episodio por que es común que entre los niños se realicen burlas por el aspecto fisico o las diferencias que tienen ya

que todos somos diferentes. Se pueden observar los siguientes valores.

- Amistad
- Respeto
- Tolerancia
- Autoestima
- Diálogo

De este episodio hemos decidido resaltar los anteriormente mencionados, ya que durante la vida escolar nos enfrentamos a muchos conflictos que debemos solucionar, hacemos muchos amigos a los que debemos respetar, tratamos con muy diversas personas a las cuales debemos tolerar.

Es importante que los pequeños aprendan a ser repetuosos y tolerantes con las diferencias que puedan existir entre ellos, de la misma manera que sepan valorar a un amigo y saber que todos somos diferentes y esas diferencias nos hacen ser únicos, desde este punto se puede trabajar el autoestima de los pequeños enseñándoles lo que valen por el simple hecho de ser seres vivientes.

El diálogo es un valor poco difundido, sin embargo es muy útil para la resolución de problemas sin llegar a los conflictos, como se puede observar en el episodio “Arenita” toma una decisión muy elocuente al tratar de dialogar con “bob” ya que es su amigo y no quiere tener conflictos con él.

Se toman estos valores con el fin de que los pequeños sean respetuosos desde temprana edad. Que construyan su autoestima ya que es parte importante de las personas. Asimismo es importante que aprendan a darle solución a sus problemas de manera democrática, escuchando al otro y siendo tolerantes

4.3. ¿ Han visto a ese caracol?

Se puede observar como la irresponsabilidad y el descuido puede llegar a ser malos para los seres que queremos, en este episodio se ve como Bob descuida a su caracol Gary.

En nuestro episodio seleccionado se expone como el protagonista de la serie, la esponja Bob, ha descuidado a su mascota Gary, por cumplir con el reto de un juguete que acaba de recibir. Bob olvida sus prioridades y responsabilidades por demostrar que es capaz de efectuar dicho reto.

También la participación de Patricio como conciencia es notoria, hace hincapié y le recuerda a su amigo Bob, el descuido que ha tenido hacia su mascota Gary, cosa que provoca en Bob remordimiento y culpa por no haber cumplido con sus obligaciones hacia Gary.

Se pueden observar las siguientes actitudes de descuido que ha tenido la esponja hacia su mascota: el no darle de comer, olvidar sacarlo a pasear y ya no ponerle atención a las cosas nuevas que hace.

Estas actitudes orillan al caracol a irse de su hogar en busca de un mejor lugar donde lo puedan atender con el mismo cariño que antes tenía su dueño Bob con él.

Gary huye de casa, por lo que bob esta extremadamente triste y reflexiona acerca de las cosas que hizo y las que no hizo con respecto a su caracol. Así que decide salir a buscarlo por la ciudad, pega carteles y hay un tema musical para enfatizar el cariño que Bob le tiene a su mascota.

Sin embargo Gary se enfrenta a sus propios conflictos al escapar, descubre que las apariencias suelen ser engañosas y aprende una gran lección: no se puede confiar en los extraños.

En la búsqueda de un mejor lugar Gary se encuentra con una anciana que aparentemente es dulce, buena, amable y además adora a las mascotas, asi que el inocente caracol se va con ella, ella lo alimenta haciendo referencia al cuento clásico de Hansel y Gretel. Ya que la linda ancianita disfruta mucho de comer platillos cuyo ingrediente principal es el caracol.

Al descubrir Gary estas intenciones intenta escapar y afortunadamente todo termina bien, Bob recupera a Gary, este no es alimento para una anciana, Bob y Gary aprenden su lección, cuidar de nuestras mascotas y no confiar en extraños por muy amables que parezcan.

Los valores que se pueden resaltar de episodio son:

- Responsabilidad
- Criterio constructivo
- Amistad
- Sinceridad
- Confianza

Estos valores son de los más importantes en el desarrollo del sistema valoral de los pequeños ya que a partir de ellos seran más seguros de sí mismos.

Les demuestra que tener una mascota no es tener un juguete, que son seres vivos, que al igual que ellos necesitan beber agua, comer, asearlos y sobre todo darles cariño.Y que toda mascota, ya sea Perro, gato, pez o aves, necesitan que nosotros los atendamos ya que ellos no pueden hacerlo solos.

La Confianza es un valor que se debe ganar, tanto de nosotros hacia los demás como de los demás hacia nosotros. Este valor se

manifiesta cuando los individuos nos sentimos respetados, comprendidos, alentados y acogidos en toda relación humana. Es un valor muy personal por lo que cada individuo lo desarrolla de manera diferente.

El caracol en este caso confiaba demasiado en las personas con apariencia amable y cariñosa, sin darse cuenta que se encontraba en peligro, por eso que los niños desde temprana edad deben aprender a tenerle confianza a sus padres y saber desconfiar de los extraños aunque se muestren ambles.

Conclusiones

Es innegable que la caricatura televisiva ha tenido una gran influencia en la formación de muchas generaciones de niños al menos en los últimos 50 años. Si bien no se puede afirmar que todas las propuestas de programación que se han exhibido hayan ejercido una influencia nociva, si hay algunos efectos que vale la pena revisar para plantearse algunas interrogantes de cara a la construcción de otras propuestas de entretenimiento y formación para niños y adultos.

La industria de la caricatura sí ha producido efectos de saturación en los tele espectadores; los creadores y productores de programas para niños piensan siempre en crear productos atractivos en imagen y contenido, se trata de conquistar y atraer a la mayor parte del público desde una lógica del negocio y la empresa; en este sentido los contenidos y los valores que se difunden tienden a ser una cuestión secundaria.

La saturación de programación y opciones de caricatura está produciendo situaciones de adicción en muchos niños, que atraídos por las imágenes quieren pasar tiempo indefinido frente al televisor. En buena medida, los productores de programas de televisión para niños explotan la adicción forjada a lo largo de años de bombardeo con nuevas y “mejores opciones de caricatura”. La tele adicción productora de niños-tele, sin duda ha dejado ya efectos devastadores en las dinámicas de integración de familias. Los niños-tele viven muchas horas del día una especie de “fuga”, lo que impide que se pueden involucrar en otro tipo de actividades recreativas y de entretenimiento, aunque también es justo decirlo, muchas generaciones de papás tampoco proponen esas “otras alternativas de entretenimiento”, pues es más cómodo entretener a los niños con la

tele para ellos poder hacer otras cosas que les agradan más que involucrarse en juegos de niños.

Desde la perspectiva de los educadores en el nivel básico, la adicción a la televisión está interfiriendo cada vez más en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños, pues se convierte en un factor de distracción que desvía su atención, desconcentrándose de las tareas y responsabilidades escolares. Por ello, es absolutamente pertinente mantener una postura de crítica y reserva hacia las caricaturas de la televisión aunque estás se presenten como “buenas opciones de entretenimiento”: Para ello, los padres de familia y los educadores requieren establecer esfuerzos coordinados orientados a la necesaria instrumentación de otras alternativas de entretenimiento para los niños fuera de las aulas escolares, pero de gran impacto en la escuela y en los procesos de enseñanza en general.

Las otras alternativas de entretenimiento pueden instrumentarse de manera muy simple y económica, sólo basta con establecer talleres y pláticas de concientización desde las escuelas hacia los padres de familia, para que sean capaces de visualizar opciones para entretener y formar a sus hijos. La alternativa de los juegos didácticos que propician la integración padres-hijos, los paseos recreativos y de exploración, la lectura comentada de cuentos y otros géneros literarios, dinámicas de convivencia que permiten la interacción cara a cara, son algunas alternativas que desde siempre han estado ahí para acompañar el proceso de formación de los niños, sólo basta con recuperar estas opciones y mostrar los efectos positivos que pueden tener en la educación de los niños y los efectos cualitativos de largo plazo en su proceso de formación, aún mejores que la “mejor caricatura” que nos puedan presentar las diferentes casas productoras.

Anexos

El Origen de Bob Esponja. Entrevista con el equipo de producción de "Bob Esponja"

- El océano empezó a interesarme muy temprano, desde Cousteau que empezó a emitirse en los años 60´s. Creo que nadie había visto algo así hasta que se difundieron esos especiales. Para mí fue como llegar a la luna. Así, después de la universidad empecé atrabajar en el Instituto Marino del condado

De Orange. Ahora se llama Instituto Oceánico de Dana, en California. Harry Helling, el director me pidió que hiciera un comic sobre ecología de los mares. Asi que se me ocurrio la idea de hacer un comic llamado The Inter Zone.

Los protagonistas eran todas estas criaturas invertebradas que llegan con los mares al sur de California, como la estrella marina, los percebes, los cangrejos y, de hecho, lo presentaba una esponja llamada Bob. Pero no era como SpongeBob. Parecía una esponja natural.

Un día en el Instituto Marino me interesaba más crear cosas, pintar y esculpir. Empecé a usar motores y partes de juguetes viejos y me inspiré en ellos para hacer esculturas.

Llevé mis dibujos al Instituto de Arte. No tenía experiencia ni en la animación ni en el cine. Y me reuní con Jules Engle, que era el director del programa de animación experimental. Vio mi trabajo e inmediatamente dijo: "Este es tu sitio. Cambió mi vida por completo.

La película que hice como tesis se llamaba Wormholes y la financiaba la Fundación Princesa Gracia. Wormholes fue un intento de retratar la relatividad de modo poético. Yo trataba de presentar esta compleja

idea científica de manera fácil de comprender-Joe Murray (creador de Rocko´s Modern Life)

Habían admitido una película mía en el Festival de animación de Ottawa. Así que fui a un pase de Wormholes y me encantó el estilo, pero era demasiado cerebral y conceptual y retorcida.

Joe Murray, que trataba de armar el show Rocko´s Modern Life, buscaba directores y ese era el sueño de cualquiera a quien le guste la animación.

-J.M. Trabajando con los esquemas. Rocko usaba el storyboard y eso también atraía a Steve.

Así se escribieron muchos de los primeros dibujos de Wartner Brothers y quizá Fleischer eran cosas sin guión.

-J.M. Habia una, en concreto, que tenía una historia. Era un episodio submarino, los peces pescaban pescadores y se le ocurrio a él.

Recuerdo que en la última temporada estaba hablando con el guionista Martín Olson sobre shows de animales chistosos, o algo así. Y pensé que en realidad no tenía una idea con la que quisiera torturarme durante varias temporadas. Martín vio mi comic, Intertidal y me dijo: “¿Estás loco? Aquí tienes tu show”. Así que pensé que me gustaría hacer un show sobre algún ingenuo, alguien como Jerry Lewis bajo el mar.

Empecé a pensar que criatura submarina era así, de tal suerte que empecé a dibujar animales submarinos y pensé en las esponjas. Realmente no son muy animadas. Suelen quedarse quietas en las rocas filtrando alimento, pero igual tenía una forma chistosa, así que comencé a dibujar esponjas y entonces me di cuenta de que había una esponja de cocina, dibujé una cuadrada y de inmediato me centré en la idea de este ganso submarino.

Desde entonces pensé: “Este es el comienzo de SpongeBob”. Dos personas muy importantes en la creación de SpongeBob fueron Drerek Drymon y Nick Jennnings que trabajaron en Rocko.

-Derek Drymon (Creative director, SpongeBob scuarepants). Entonces él era el director creativo del show. Esa fue la primera vez que escribimos y trabajamos juntos.

-Nick Jenings (Art Director. SpongeBob scuarepants): Steve me llamó y me dijo que iba a hacer la promoción y que necesitaba un par de dibujantes para uniformizar el estilo del fondo.

Contraté a estos tipos para que viniera ami casa y me ayudaran a desarrollar la biblia de la Promoción. La mayoría de la gente, al promocionar un show animado, busca algún tipo de información del diseño, el concepto y las ideas.

En la biblia de la promoción Derek y Nick venían y yo básicamente trabajaba con Derec en los conceptos, Nick por su cuenta se enfocaba en la parte artística de la Biblia de la promoción.

-N .J. Yo hacía los dibujos mas elaborados y luego estilizamos a SpongeBob. Los dibujos de Steve eran justo lo contrario. Eran muy laxos, muy burdos y divertidos, con mucho color. A mí me tomó un tiempo meterme a esa idea de ser todo lo laxo que pudiera. No podíamos trasladar su estilo de dibujo a la animación. Era demasiado laxo.

-D.D. Yo intenté no traer mis ideas propias, trato de no imponérselas a Steve. Trato de esperar para ver que piensa y luego puedo reaccionar.

Por fin llegó el día en que terminé la Biblia de Promoción, al menos tenía pensados todos los personajes y algunas historias y era hora de promocionar el show.

-Eric Coleman (V.P. Animation Development and production Nickelodeon). Era quien llevaba una camisa hawaiana, tenía un terrario submarino con figuras de los personajes, tenía obras de arte y música hawaiana.

Tambien grabé una versión del tema musical que canté en una cinta. Y la puse en el caparazón, así que cuando lo levantas suena la canción.

-E.C. Era increíble. Diria que una de las reglas de oro de la promoción es hacer reir a la gente de la sala, llamar su atención. Entusiasmarlos. Supongo que trataba de hacer pensar “Es extraño”, y “Vamos a reunirnos de nuevo”.

-E.C. Una de las cosas mas increíbles de la promoción inicial era que después de todos los chistes, tenía descripciones de los personajes y una visión general del mundo muy completa, conocía muy bien a sus personajes. Era increíble. Y así, después de dos años miramos atrás y todo está en los documentos originales.

-Kevin Kai (Executive V.P. of programming & production spike T.V). Me encantó que hubiera sido biólogo marino en otra vida, que hubiera estudiado biología marina. Era importante porque ¿Quién conoce mejor este mundo que alguien a quien le interesa?

-Albie Hecht (President. Spike T.V.) Pensé: “Vamos a hacerlo. No se que es esta esponja, pero hagámoslo.

Decidieron darnos dinero para hacer un storyboard a ver que sucedía.

-D.D: Teniamos dos semanas para escribir el episodio pioto.

-A.H. entré en esa sala y había storyboard en las paredes, por todas partes. Steve y su equipo estaban allí. Hicieron una presentación que me gustaría tener grabada.

-K.K. Empezó a promocionar el show y pensé: “Dios mío este tipo es bueno”. Es divertido ponía voces hacia efectos sonoros.

-D.D: Ellos se rieron. Salió muy bien. Fue estresante pero sabíamos que esa era la desición.

-A.H: Interpretó todos los personajes. Puso voces, encontró la otra gente y agregó toda su energia, hasta en las secuencias de acción donde va de un lado para otro, aquí y allí, haciendo payasadas. Casi se podían oír todos los efectos sonoros.

-D.D: Steve, Nick y yo estábamos esperando en la sala y ellos salieron. Tardaron unos cinco minutos. Nos preparamos, creímos que serían semanas.

-A.H: Después de la primer promoción, tardamos algunos minutos en salir porque estábamos cansados de reir y teníamos que calmarnos y encontrar el modo adecuado de decirles que siguieran porque queriamos tener algun control mínimo sobre el proceso.

-D.D: Se abrió la puerta, él salio y dijo:”Fue genial. Hagámoslo”.

Así que cuando terminamos el piloro se lo mostraron a varias personas de Nickelodeon y grupos de prueba.

Nos dieron luz verde para hacer 13 episodios. Entonces empezó el trabajo de verdad y teníamos que encontrar un equipo para el show. Poco a poco armamos un equipo que parecía increíble. La mayoría eran jóvenes y nunca habían escrito nada así pero tenian ideas frescas y muy buenas. Creo que buena parte del éxito de SpongeBob se debe a su colaboración.

Bibliografía

-Aldea Muños, Serafin., LA INFLUENCIA DE LA “NUEVA TELEVISIÓN “EN LASEMOCIONES Y EN LA EDUCACION DE LOS NIÑOS” Revista de Psiquiatría y Psicología del Niño y del adolescente, 4(2): 145-146 159 2004

-Álvarez, Rodrigo y Melchor, Alex. La caricatura en el mundo. Dibujarte S3, N°3, octubre 2003, México.

-Betuel Cano “La alegría de ser maestr@: pedagogía y didáctica de la educación ética y los valores humanos” Paulinas, 2004 Pagina 231

-Bueno, Ma. José “Hacia una perspectiva comunicativa de los procesos Educativos” Comunicar, octubre #7, Grupo comunicar, Andalucía España 1996, P.p. 143

-DE LA DIRECCIÓN GENERAL DEL ARCHIVO HISTÓRICO Y MEMORIA LEGISLATIVA Año V, No. 35, Enero-Febrero 2005

-Ferrés i Prats, Joan “Televisión y educación” Paidós Barcelona 1ª ed. 1996 P.p.234

-Filmus, Daniel “El cine y la educación” *Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología P.p 19*

-Garcia Duarte, Nohemi “Educación mediática el potencial pedagógico de las nuevas tecnologías” UPN; SEP; México P.p.

- Gomez Jaramillo, Fabiola. “*Creciendo en valores”*, Ed. San Paolo. Bogotá, Colombia, 2007 P.p. 44

-Levine, Medeleine “Los medios de comunicación: como afecta al desarrollo de los niños y adolecentes” 1° edición Colombia ed. Norma 1997 Paginas 356.

-Llorene, Carreras. “Como educar en valores, materiales recursos y tecnicas” Ed. Narcea 14° Edición 2006, Mexico. Pp. 310

-Mayerli Archila, elena y Chavarro l, Ma. Fernanda “Influencia de la televisión en niños”, Universidad Nacional abierta y a distancia UNAD, 2009 Pp: 19.

-Morduchowicz, Roxana “La TV que queremos: una televisión de calidad para chicos y adolescentes”. Paidós 1ª ed. Buenos Aires, 2010 P.p.133

-Morduchowicz, Roxana “Los medios de comunicación y la educación un binomio posible”.REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN NUMERO 26. Mayo - Agosto 2001 / *Maio - Agosto 2001.*

-Orozco, Guillermo y Bisbal, Marcelino, “miradas latinoamericanas a la televisión” Universidad Iberoamericana. México 1996 P.p. 249

-Pérez Tornero, José Manuel. ”El desafío educativo de la televisión: para comprender y usar el medio” Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona 1ª ed 1994. P.p:276

- Rodríguez Bermúdez, Manuel. ANIMACION: una perspectiva desde México. México 2007. 1° edición. CUEC-UNAM. P.p. 213

-Sartori, Giovanni, Homo videns la sociedad teledirigida, Ed. Taurus. España 1997 P.p. 213

-Schmelkes, Sylvia, “La formación de los valores en la educación basica”, Secretaria de educación Básica Pública México DF 2004, P.p 160

-Toussait Alcatraz, Florence ¿televisión publica en México? Revista Mexicana de Ciencias Politicas Enero-abril, año/volumen XLVI N°190 1993, México.

-ÜBER Magazine Junio 2009**.** Escrito por ÜBER Magazine P.p. 16

-Universidad Sergio Arboleda Bogotá Cultura para la paz, familia, educación, liderazgo y legislación, Educación continuidad, Bogota 1999. Ed. Español. Pp. 171

-Wright**,** Charles R**.** Comunicación de masas**,** Paidós, Buenos Aires. 1978 Paginas 155

-Yuste, Miguel Ediciones El País, S. L. - 40 - 28037 Madrid , España)

- http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gebhart_a_si/capitulo2.pdf Pp.4
- http://educador_13.espacioblog.com/post/2006/05/21/historia-del-dibujos-animados
- http://educador_13.espacioblog.

- http://educador_13.espacioblog.com/post/2006/05/21/historia-del-dibujos-animados-
- http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html
- http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html
- http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gebhart_a_si/capitulo2.pdf. P.p.5
- http://tonycet.multiply.com/journal/item/5
- http://cyberpediatria.com/porquetv.htm