



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA

ASPECTOS DE LA SEXUALIDAD EN DRAGON BALL Y SU REPERCUSIÓN EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS MEXICANOS DE 9 A 12 AÑOS

FACULTAD DE FILOSOFIA
Y LETRAS



COLEGIO DE PEDAGOGIA

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA
P R E S E N T A :
BLANCA PATRICIA CUAPIO ESCOBAR

ASESORA: LIC. THELMA LOMELÍ SÁNCHEZ



MÉXICO, D.F.



2004



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA



Un trabajo que con mucho cariño dedico a la persona
que me apoyo en su elaboración a partir de
una interrogante derivada del ámbito escolar y más tarde,
personal en su época infantil.
Para que después de algunos años recuerde con cariño y
emoción lo que en estos momentos cruzaba por su mente,
a Mi muy querido hermano Iván.

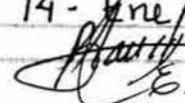


Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de este trabajo de investigación.

NOMBRE: Blanca Patricia

Cuapio Ezeobar

FECHA: 14 - ene - 04

FIRMA: 

Gracias....

*A Dios por iluminar y llenar de bendiciones mi camino...
por acompañarme en los momentos de desolación...
por los padres maravillosos que tengo.*

*A mi madre, por consolarme
y aconsejarme cuando lo necesito;
A mi padre por sus cuidados,
su apoyo y su confianza.*

*A mis padres mi máxima alegría por estar
siempre pendiente de mí,
por brindarme amor y comprensión
en los triunfos y fracasos.*

*A mi hermano Roberto por su cariño y apoyo incondicional
por ser el mejor de los amigos y hermano, por todo lo que compartimos...
por sus grandes aportaciones y
por las serias confrontaciones que me hace.*

*A mi hermano Iván por apoyarme, cuidarme y quererme incondicionalmente
por sus sonrisas, sus palabras y sus pensamientos...
por el trabajo hecho y por lo que
como hermanos y compañeros de trabajo nos falta compartir.*



*A Eduardo por su apoyo en la traducción ,
selección de la información...
por vivir la pasión de realizar
ésta investigación, junto conmigo.*

*A Érika, Yadira y a Yadira Juana
por ser, hoy y siempre,
mis mejores amigas; por su saber y ejemplo
de calidad, que me ha ayudado a ser mejor.*

*A Myriam y a Carlos por elaborar junto conmigo
el Diseño de ésta tesis, por su interés, profesionalismo
y noches de desvelo que invirtieron en él.*

*A mí asesora, la Lic. Thelma Lomelí Sánchez
por su apoyo, dedicación e interés profesional
en un proyecto tan importante para mí.*

*A la UNAM y a los profesores
que con sus enseñanzas
contribuyeron a mi formación.*

*A todas y cada una de las personas
que participaron en la realización
de éste proyecto.*

(821) 441-80

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
ANTECEDENTES	12
METODOLOGÍA	16
Capítulo I. EL RETO DE LA PEDAGOGÍA EN LA ERA DE LA GLOBALIZACIÓN	
1.1 El reto de la Pedagogía en la era de la Globalización	20
1.2 La Sexualidad Humana en el Sistema Educativo Nacional	31
1.3 La Educación en el siglo XXI	37
Capítulo II. SEXUALIDAD Y EDUCACIÓN	
2.1 Algunos aspectos históricos sobre la Sexualidad	44
2.2 La Sexualidad. Una expresión biopsicosocial	48
2.3 El desarrollo de la Sexualidad en los niños de 9 a 12 años	55
2.3.1 El desarrollo intelectual y psicosexual	58
2.3.2 Las manifestaciones de la Sexualidad infantil	64
2.3.3 Educación para la Sexualidad	68
Capítulo III. LA INFLUENCIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS Y EL CÓMIC EN LA EDUCACIÓN	
3.1 La programación preferida de 9, 10, 11 y 12 años	75
3.2 Breve bosquejo de la historia de la Televisión en México	76
3.3 Retrospectiva del Desarrollo de la Animación en algunas partes del mundo	85
3.4 Las caricaturas y su historia en Europa, Estados Unidos y México	87
3.5 El cómic en la Televisión Mexicana y la Educación	90

**Capítulo IV. LA REVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN Y
SU REPERCUSIÓN EN LA EDUCACIÓN Y EN LA
SEXUALIDAD DE LOS NIÑOS**

La Revolución de la Animación: El Manga

4.1 El Manga de Dragon Ball	98
4.2 Akira Toriyama. El Mangaka de fin de siglo XX	103
4.3 Dragon Ball y su repercusión en la Educación de los niños	110
4.4 Análisis del resultado de la interpretación del programa Televisivo de Dragon Ball y su repercusión en la Educación de niños de 9 a 12 años	122
CONCLUSIONES	177
BIBLIOGRAFÍA	179
GLOSARIO	184

O B J E T I V O G E N E R A L

- ♦ Conocer algunas repercusiones sobre la sexualidad de la animación televisiva de Dragon Ball en la Educación de los niños mexicanos de 9 a 12 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Considerar el contenido significativo de Dragon Ball sobre aspectos de la Sexualidad y la manera en que influye en los niños mexicanos de 9 a 12 años.
- Contribuir a la mejora de actitudes, valores, normas y habilidades con la finalidad de optimizar las diferentes posibilidades que se deseen desarrollar sobre una Sexualidad responsable.

INTRODUCCIÓN

Mi interés por el tema de Sexualidad surgió cuando le ayudaba a mi hermano a realizar una de sus tareas sobre el uso del condón como medio de prevención de enfermedades venéreas, en ese entonces, él tenía 9 años y me preguntaba sobre todo lo que escuchaba o le decían, en este caso se trataba de una tarea escolar, de la cual él no poseía una previa información.

¿Qué es un condón?, fue la pregunta que más me inquietó, porque aunque sabía lo que era, de qué estaba hecho y para qué servía, en ese preciso momento no sabía como explicarle. Sin embargo, no podía dejar de responderle ni tampoco contestarle cualquier cosa.

Por ello, en medio de sentimientos encontrados como: desconcierto, angustia, asombro y miedo al rechazo o a la descalificación, formulé una explicación adecuada a las necesidades y características de un niño de 9 años.

A partir de ese momento y de mi formación en la Licenciatura en Pedagogía, comencé a reconocer que, conforme los niños van creciendo necesitan ser informados sobre el mundo y las cosas que los rodean de una manera clara y verídica.

Desde el punto de vista pedagógico, considero que es importante el análisis de todos y cada uno de los factores que intervienen en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, en el contexto de la Sexualidad Humana.

Sobre todo, de aquellos factores que se proyectan en televisión, referidos a la Sexualidad Humana con apoyo de la publicidad porque en alguna etapa de nuestro desarrollo llegamos a sentir curiosidad por lo desconocido y buscamos alternativas que nos permitan conocerlo.

El reto que me propuse fue el de atender a las interrogantes actuales y futuras de niños de 9 a 15 años, de la edad de mis hermanos, así como las interrogantes de otros adultos como yo.

Este trabajo, se basa en la relación entre: *Educación, Formación, Sexualidad, Género, Globalización, Animación, Caricaturas y Cómics.*

Con base en mi participación en Estudios de Investigación de Mercados en compañías como Gallup, Inner Quest, Investigación Estratégica, Analítica y de la Riva, podría afirmar que la lógica de mercado que impera en el Nuevo Milenio consiste en estrenar y aprovechar las nuevas posibilidades de la población infantil.

En esta época, dichos estudios demuestran que los productores a través de los Medios de Comunicación, pueden manipular las formas de expresión, las modas, los ideales, la creación de necesidades y el deseo de satisfacerlas.

En México, la mayoría de los productores de programas infantiles, promueven, distribuyen y venden programación en los cinco continentes a través de Televisa Internacional, la división de Grupo Televisa, la empresa privada de televisión más importante de habla hispana que se fundó en 1973.

Además de canales y programas de televisión, Grupo Televisa, desarrolla amplias actividades en radio, prensa y ediciones o espectáculos deportivos. La gama de productos que ofrece a los cinco continentes incluyen telenovelas, películas, eventos especiales, programas musicales, culturales y de entretenimiento, dirigidos al público de todas las edades.

A través de XHGC, el canal 5 de televisión abierta mexicana, Televisa ofrece al público mexicano "Dragon Ball", una historia que consta de 42 volúmenes de Manga, que ha sido seguida muy de cerca por el público infantil, e incluso por jóvenes que formaron parte de éste acontecimiento que en México tuvo lugar a partir de los 90s.

"Aspectos de la Sexualidad en Dragon Ball y su repercusión en la Educación de niños mexicanos de 9 a 12 años" es el título de la presente tesis, que nos permitirá conocer por qué *Dragon Ball*, revolucionó el mundo de la animación.

Una tesis que tiene el objetivo de *generar una reflexión sobre la Sexualidad y su contenido en programas televisivos para niños y a través de una serie de televisión que, en México, tiene mucho éxito.*

Dragon Ball, un producto derivado del Manga Japonés que rápidamente se integraría al Mundo de la Animación, es una historia que exalta los valores humanos como la fraternidad, el honor, el respeto a la vida, el bien y el espíritu de justicia.

Las fantasías sexuales por las que los personajes evolucionan, crecen, se enamoran, tienen hijos, envejecen, mueren; las extrañas relaciones familiares y fraternales que presenta, sentimentalismos e ideales, transformaciones fantasiosas en las capacidades de sus protagonistas.

La maldad representada de variadas formas sobre las que el bien y el espíritu de justicia parecen triunfar siempre, en "Dragon Ball", donde además se ofrecen algunos replanteamientos de la vida real, como el ciclo vital del ser humano, con algunos toques de fantasía que hacen que niños y adultos nos identifiquemos con sus personajes.

Sin importar que, en algunos capítulos, sea obvio el descuido del equipo de producción de "Dragon Ball" en la coordinación de las operaciones de logística y doblaje, al mostrar diálogos desacordes a las imágenes que emplea.

No obstante, la animación japonesa de "Dragon Ball" que muestra conductas y comportamientos propios de la Cultura Japonesa, en México, goza de gran aceptación y un mínimo rechazo, por la demostración de Artes Marciales y por el exceso de violencia, respectivamente.

Y como consecuencia, que la población infantil mexicana, en la gran mayoría de los casos, al verlos imagine y se identifique con los personajes y con la historia; asignando identidades sexuales y emociones donde no existen para crear así, el mundo a su propia imagen.

Quienes organizan, codifican y recodifican la animación de "Dragon Ball", desconocen la formación de los niños y su desarrollo, ya que generalmente, la sociedad mexicana elude el abordaje de un tema tan importante y poco profundizado: el de la Sexualidad.

Así como la posibilidad de un saber, conocimiento e información, un saber hacer, habilidades y destrezas y un Ser, actitudes y valores, que nos permitan ubicar a la Educación como el proceso mediante el cual se desarrolla el complejo mecanismo de la interpretación y desde el cual, se puede fortalecer el sentido de identidad, de responsabilidad y de compromiso social de los individuos.

Con las nuevas reglas de enseñanza-aprendizaje derivadas del contexto económico global, del énfasis en la competitividad y del acceso directo al vertiginoso avance tecnológico y su aplicación en las más diversas áreas, la Escuela y la Pedagogía tienen sobre sí, la gran tarea de formar a personas altamente asertivas; capaces de enfrentar los retos que se le presenten.

Personas predispuestas a la generación de redes de comunicación interpersonal que les permita imaginar y conducir sus acciones hacia soluciones novedosas comprometidas con el desarrollo económico, político y cultural.

Así como en la difícil tarea de incrementar y reestructurar programas de análisis de los contenidos, de los programas de entretenimiento que la televisión transmite y que los pequeños prefieren ver y los efectos que puede producir una combinación de caracteres muy icónicos con fondos usualmente realistas a través de lenguajes ocultos, discursos fantásticos y aventuras excitantes.

La Pedagogía, como una reflexión humana, demanda el abordaje integral de la Educación que atienda sobre todo a los niños, en lo físico, lo lingüístico y lo emocional, a través de una responsabilidad compartida por la familia, la Escuela y la sociedad.

La elaboración de un currículum que traduzca un Sistema Educativo en el que el diseño curricular se articule, entre la declaración de principio generales y su traducción operacional, entre la teoría educativa y la práctica pedagógica, entre la planificación y la acción.

Entre lo que se prescribe y lo que realmente sucede en las aulas porque es en el currículum, donde se concretan y toman cuerpo una serie de principios de índole diversa, ideológicos, pedagógicos y psicopedagógicos que tomados en su conjunto, muestran la orientación general del Sistema Educativo.

El currículum proporciona información sobre qué enseñar, cuándo enseñar, cómo enseñar; qué, cómo y cuándo evaluar, por lo tanto, considero que en la elaboración del currículum, es imprescindible utilizar informaciones que provengan del análisis psicológicos, útiles para seleccionar objetivos y contenidos, establecer secuencias de aprendizaje que favorezcan al máximo la asimilación significativa de los contenidos, así como el logro de los objetivos.

Lo anterior, con el propósito de fomentar la selección de programas que los niños y adultos, ven y a la combinación de una Educación basada en la palabra con una Cultura que se sustenta cada vez más en la televisión y los medios electrónicos en los que se habla y se opina sobre la Sexualidad, la pornografía, el amor y el matrimonio.

Lo que es contradictorio frente al hecho de que en algunas ocasiones "muchos niños y adultos, según las estadísticas, no comprendan lo que leen en los libros, pero sí lo que ven y leen tanto en la televisión como en su entorno familiar y social"¹ y esto sí nos asusta.

¹ ETCHEVERRY, Jaim. **La Tragedia Educativa**. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica, 1999. Contraportada

ANTECEDENTES

La presente tesis, es importante desde el punto de vista pedagógico porque con los avances de la tecnología que han acelerado procesos de orden mundial, -en los que lo único permanente es el cambio- nos permite ubicar la influencia que tiene la televisión sobre nuestra Educación.

En un contexto en el que debido a la consecuente pérdida acelerada de vigencia de los conocimientos adquiridos, "los actores de la cultura letrada son desplazados por la comunicación audiovisual y electrónica, los organismos públicos de cada nación por empresas transnacionales y los conocimientos compartidos, más allá de fronteras geográficas convencionales".²

La televisión al posibilitarnos conquistar el espacio como privilegiados testigos de todo y, además de forma simultánea, propicia que en determinados sitios algunas Animaciones sostengan históricamente, una ventaja en la penetración, en el mundo de la Cultura popular que se enfrenta al fenómeno de la *Globalización*.

Un fenómeno que se ve más efectivo en el mundo audiovisual que fomenta la comprensión entre el contenido y las formas en que se proyectan. La música, el cine, la Televisión y la informática están siendo reordenadas desde unas pocas empresas, para ser difundidas a todo el planeta como «la historieta y la animación que desde hace muchas décadas, se han transformado en un claro ejemplo de producto cultural masivo».³

Una de las principales formas de comunicación en la cultura de la imagen, cuyo valor descansa en el talento humano, en lo que somos capaces de hacer con esa información al internalizarla y transformarla para construir conocimientos que nos permitan acceder a otros nuevos y marcar la pauta para la competitividad mundial, solamente.

Y ¡qué decir del sistema Multimedia! que, al integrar parcialmente al cine, la T. V. y la informática ofrezca posibilidades inéditas de expansión transnacional, aún en las culturas periféricas, en las que *Educación ahora* significa guiar a los educandos y educadores a integrarse en lo que se demanda, ante la posibilidad de pensar que cada niño, sea a su vez, su propio informante, su propio creador de saberes resultantes de su experiencia y de sus fantasías".⁴

Un nuevo paradigma educativo, que demanda la transformación de la práctica educativa, de los planteamientos pedagógicos y de la misma institución frente a las nuevas demandas de los estudiantes quienes tienen que construir todos sus conocimientos, a pesar de que algunos le sean transmitidos y otros proporcionado.

² GARCÍA CANCLINI, Néstor. **La Globalización Imaginada**. México, Paidós, 1999. p. 15-19.

³ (<http://www.bibliotecas.uchilecl/docusharedscgi/admin.py/GetRepr/File.1597/html>). MEDEL, Ingrid.

Semiótica del Audiovisual: Japo-animación y género («Sailor Moon, La película»)

⁴ GIBERTI, Eva y Lucía LA BRUNA DE ANDRA. **Sexualidades de Padres a Hijos. Preguntas y Respuestas Inquietantes**. México, Paidós, 1993, p. 54.

Frente a la incorporación de nuevas herramientas que contribuyan a optimizar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, los profesores adquieren la tarea de actualizarse en el uso de los nuevos Medios de la Comunicación y de la Información, la adecuación de planes y programas de estudio, las metodologías y el diseño de instrumentos.

En las condiciones actuales de la sociedad mexicana, en las que la vida de las personas se complica porque cada vez más se orienta a producir y a consumir objetos; cada día nos encontramos a niños que tienen como actividad recreativa y compañía única a la televisión.

Porque sus padres o tutores necesitan trabajar para mantenerlos y no pueden dedicarles tiempo de calidad, porque quizá desconocen los deberes y responsabilidades que adquirirán al convertirse en padres o simplemente, porque quizá no imaginaron vivir envueltos en una crisis económica, cultural, política e incluso de administración del tiempo libre.

La televisión es un Medio Masivo de Comunicación que propone descansar, distraer, entretener, divertir y aminorar la posibilidad de auto conocerse, de observar y contemplar a la naturaleza.

De contrarrestar la interacción del niño y del adulto con los demás, de poder tener amigos, de controlar los estados de ánimo, de desarrollar la capacidad de formarse y de adquirir herramientas que nos permitan resolver y planear nuestra vida presente y futura.

Para comenzar a olvidar la experiencia reflexiva del aprendizaje frente al fenómeno de que nuestra atención sea atraída por la "exageración y el escándalo a los que como Medio Masivo de Comunicación, la televisión se ve obligada a recurrir, hablando a los gritos, a la agresión, al Sexo y a la violencia".⁵

La animación japonesa, como otro tipo de literatura de fácil comprensión, emplea un lenguaje auto-trascendente de discursos de cultura agresiva y competitiva, gradualmente nos lleva a un encasillamiento ideológico preestablecido, al abarcar todos los temas posibles desde política, Ciencia ficción, horror, épica, samuráis hasta melodramas y Sexo.

Incluso, de una ignorancia globalizada que inconscientemente internalizamos. Más allá de la Sexualidad implícita en las imágenes de personajes femeninos de piernas largas, faldas cortas y apariencias adolescentes; existen varios géneros de dibujos pornográficos como *El Hentai*, *el Yaoi* y *el Yuri*.

⁵ JAIM, *Op. Cit.* p. 173.

Dragon Ball muestra un ambiente que gracias a la imagen y a la gran influencia que la televisión tiene, abarca todos los estratos sociales y se coloca como uno de los programas favoritos de los niños. A través de la *Semiótica** mantiene un nivel de coherencia entre lenguaje, narración, línea y forma.

Colorido y estructuras que las personas asimilan paulatinamente y, al mismo tiempo, favorecen el ideal de que la Escuela sea “aburrida” y, en contraste, que los programas televisivos sean “divertidos” e incluso reales como muchos autores manifiestan.

Sobre todo porque, aún cuando la Escuela educa, no toma en cuenta que vivimos en un contexto que poco a poco se encierra en el fenómeno de la Globalización y, que al relacionarnos con muchas sociedades, permite situar nuestras fantasías en múltiples escenarios a la vez.

Los planes y programas de estudio de la Escuela al no responder adecuadamente a la realidad en la que se vive ni a la demanda laboral, facilitan el inicio de la dominación de estados, mercados, sociedades y pueblos, ejercida en términos político-militares, financiero-tecnológicos y socio-culturales.

Ésta tesis que analiza el *contenido significativo* de **Dragon Ball** sobre *aspectos de la Sexualidad*, invita a quien la lea, a atender a las necesidades e inquietudes sobre Sexualidad. Costumbres sexuales y educativas, semejantes o distintas a las mexicanas, que surgen en los niños a través de la televisión en un momento, en el que formalmente nuestra Cultura no ha solucionado adecuadamente el problema de la Sexualidad.

Por un lado, los Medios Masivos de Comunicación la exhiben y la sobre estimulan a través de la publicidad, videos, musicales, telenovelas, animación japonesa y estadounidense; por el otro, algunos sectores de la sociedad, principalmente los relacionados con la iglesia, juzgan y rechazan el ejercicio de una vida sexual y descalifican la demostración de conductas sexuales, en la mayor parte de los casos.

Ante tal situación, como padres de familia, ciudadanos, familiares, representantes de instituciones sociales y sanitarias, educadores sociales y pedagogos, adquirimos la responsabilidad de intentar regular la programación apta para niños, mediante una sensibilización orientada hacia un uso adecuado y racional de la tecnología mediante campañas, asociaciones, comités y clubes.

Unidades de apoyo que contribuyan al desarrollo intelectual del niño, a la vez que se sientan las bases para la formación de un adulto crítico, creativo, participativo e innovador que sea capaz de comprender el nivel de Educación Sexual que posee.

* Ver Glosario

Una tarea que requiere de la apreciación de la Sexualidad como un mundo de posibilidades que favorece la comunicación y el intercambio de sentimientos de afecto; también una forma de obtener placer, más allá de la capacidad reproductora y de la genitalidad*.

La Sexualidad *constituye una dimensión fundamental del Ser humano* al participar de manera determinante, en la estructura de la personalidad y en las diversas relaciones que se establecen entre los individuos.

La Sexualidad facilita, prohíbe o promueve lo que cada persona puede ser, según sus propias convicciones, según lo que cada época, contexto y economía le permitan llegar a ser, incluyendo el establecimiento de nuevas normas y valores sexuales.

Una visión positiva y rica de la Sexualidad y de las relaciones interpersonales íntimas que, al mismo tiempo nos ofrescan la posibilidad de reconocer que cada uno de nosotros poseemos convicciones sexuales distintas.

Un desafío pedagógico, personal e intelectual que se traduce en la actitud de reafirmar o modificar conceptos en ésta difícil área del saber humano, como lo es la Sexualidad Infantil.

* Ver Glosario

METODOLOGÍA

Las páginas que siguen son producto de una investigación que comencé a realizar en el año 2000 y que el día de hoy presento a ustedes. Una investigación, producto de una interrogante de un niño de 9 años.

Primero, porque es un tema poco abordado en la Educación Formal en México y lo poco que llega a hablarse sobre Sexualidad, parte de diversas posturas que demuestran el desconocimiento o desagrado de las personas para tratarlo abiertamente.

Así mismo, la pasividad de las instituciones escolares; a excepción de aquellas que si son especializadas como el Instituto Nacional de las Mujeres, Diversitel Diversidad Sexual, TelSida y la Asociación para la Educación en los Derechos Humanos.

Segundo, porque la bibliografía que seleccione, -para dar a conocer las características de la *animación japonesa* presentada en televisión abierta- en su mayoría fue extranjera, ya que la bibliografía que existe sobre el mundo de la animación, el cómic y el Manga es escasa y resumida.

Además de traducir fue necesario analizar cada una de las imágenes que ofrecían con la finalidad de comprender la Semiótica y el estilo del Manga.

Ésta investigación no sólo se basa en lo escrito o en lo que dicen los autores, sino también en el seguimiento de la historia de *Dragon Ball* que tanto yo como algunos niños, de la edad de 9, 10, 11 y 12 años, asiduos seguidores de *Dragon Ball*, hicimos desde hace 3 años.

Así como en la lectura y la revisión de la revista *Conexión Manga* y del famoso manga "*Dragon Ball. Gokú y sus amigos*" de Akira Toriyama publicado por la Editorial Vid. Éste último, conservando íntegra la historia, el dibujo y el estilo japonés.

Tercero, porque al no estar familiarizada con el estilo japonés, desconocía el formato japonés en el que la acción, los efectos de sonido y los globos de diálogo aparecen totalmente invertidos, es decir, que empiezan desde la última página y prosiguen a la que, en México, conocemos como página 1.

Cuarto, porque se pensó en el diseño de un instrumento que diera a conocer lo que los niños de 9 a 12 años conocían sobre *Dragon Ball*, la Sexualidad, su propio aprendizaje y sobre todo, el aporte del Psicoanálisis a ésta tesis.

Dicho instrumento, fue un cuestionario de opción múltiple, cuyas respuestas se formularon en función de la historia de *Dragon Ball*, el desarrollo emocional, cognitivo e intelectual de niños de 9 a 12 años.

Así como el diseño de otro cuestionario dirigido a los padres de familia de niños de 9 a 12 años y de los mismos niños a los que se les aplicó el cuestionario.

Los resultados de los instrumentos, una vez aplicados, se analizaron:

1. Estadística, con el conteo de cada una de las preguntas
2. Semántica, al explicar en una tabla, cada una de las opiniones de la población, tanto infantil como adulta.
3. Comparativamente, separando la opinión de niños y niñas, madres o padres de familia.

Quinto, para sustentar, el aporte que el Psicoanálisis hace a la interpretación de resultados, investigaré, consultando a diversos autores y padres de familia; una explicación científica a partir de las explicaciones empíricas que los padres de familia me otorgaron con respecto a la Sexualidad, la manera en que se informan y, a partir de qué fenómenos o sucesos, reales o imaginarios, los niños generan sus dudas o conocimientos.

Sexto, una vez que obtuve éste marco de referencia, formulé las siguientes hipótesis:

1. "Los niños son fanáticos de Dragon Ball porque es un programa importado del Japón.
2. "Dragon Ball es un programa que propicia que la población infantil y juvenil desenvuelva su imaginación con mucho más libertad creativa"
3. "Dragon Ball es un programa que contribuye a modificar el mundo interior de las personas que tradicionalmente habrían podido formarse mediante la experiencia reflexiva del aprendizaje adquirido en la Escuela y en el entorno familiar".

Para sustentar éstas hipótesis, realicé una descripción sobre la animación japonesa de *Dragón Ball*, su autor, la historia, los personajes, el doblaje y las temáticas que abordan porque no sólo es una sino varias.

Por lo que sólo me ubico en la Sexualidad que presenta y la diferencia con respecto a México, en el tratamiento y la exposición de la Sexualidad.

Séptimo, para proseguir con la investigación de campo y la obtención de la información que se requería para sustentar la repercusión de Dragon Ball en la Educación de niños de 9 a 12 años, se seleccionaron al azar, algunas Escuelas del área geográfica de la Delegación Miguel Hidalgo, específicamente de la Colonia Tacubaya.

El paso siguiente, fue indagar sobre los requisitos para obtener la autorización de las autoridades educativas para efectuar dicha investigación de campo.

Para iniciarla, me enfrente a posturas totalmente rígidas en cuanto a que se me proporcionara y facilitara información sin previa solicitud de autorización e información sobre los beneficios que ésta información aporte a la sociedad a la Dirección General de Servicios Educativos.

Una institución que se encargaría de analizar y concensar sobre los beneficios que aporta a la sociedad , lo cual, no es un asunto de rápida resolución, puesto que, al ser un trámite burocrático conlleva tiempo e incluso esfuerzo porque se corría el riesgo de que no fuese aceptado.

Por lo que se tuvo que omitir dicho trámite y recurrir a las relaciones fraternales y amistosas que se sostenían desde hacía mucho tiempo con directivos o profesores que alguna vez fungieron como tales en mi paso por la Escuela Primaria.

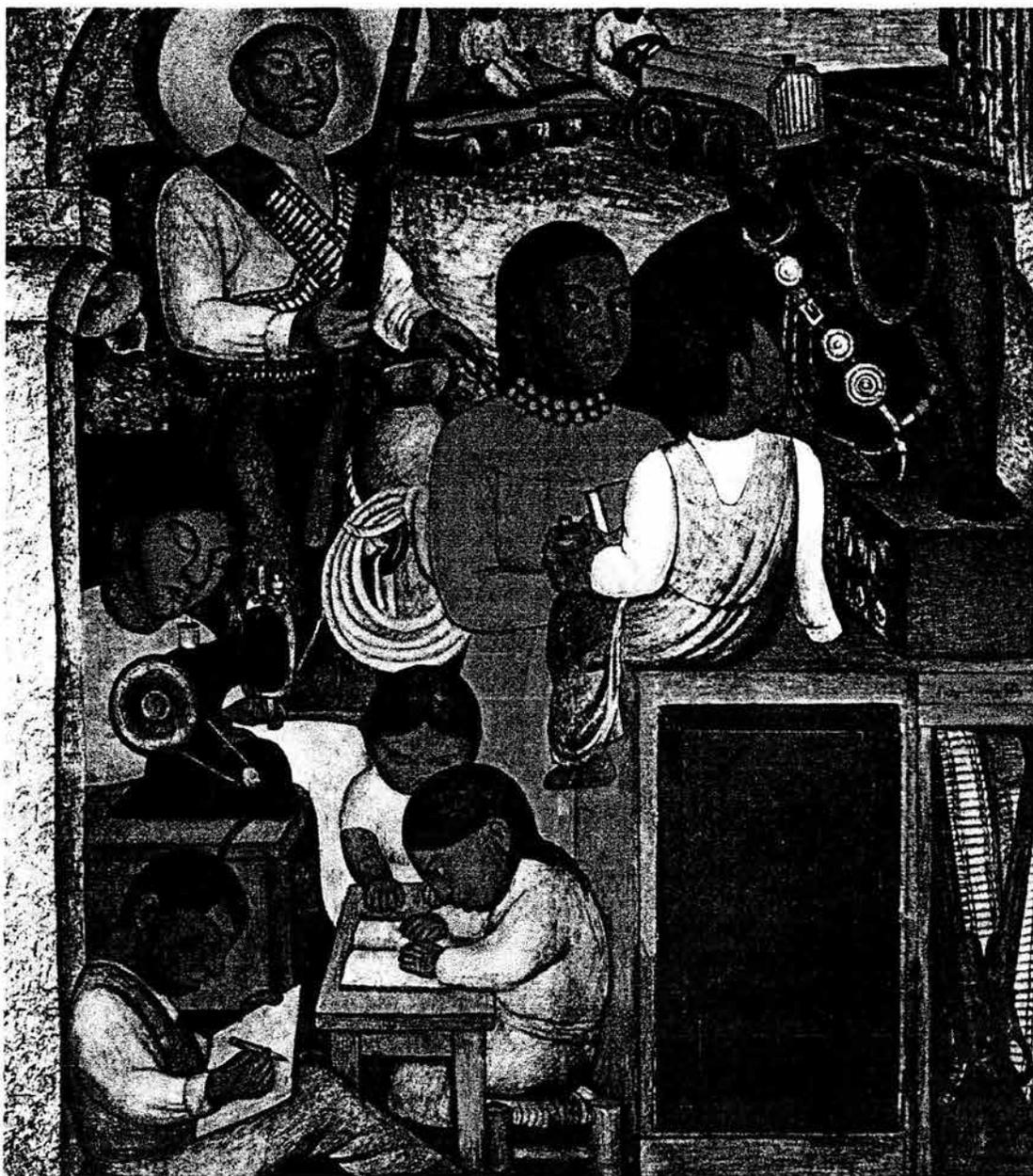
Gracias al apoyo de éstos, fue posible acortar el tiempo de espera y trabajar sobre los datos que se fueron obteniendo.

La población seleccionada para aplicar el instrumento, fueron niños y niñas de 9 a 12 años, algunos padres de familia de los mismos niños y algunos jóvenes que acudían a recoger a los niños, una vez concluido el horario escolar.

Cabe señalar que, una minoría de adultos no eran padres de familia y al mismo tiempo, se entrevistaron en sitios informales, pero que requerían de una estancia mínima de 2 horas, entre ellas puedo citar un sindicato de trabajadores y una sala del Instituto Mexicano del Seguro Social.

Se procedió a hacer el análisis de los resultados obtenidos, a través de los cuestionarios y a la consecuente elaboración de mis conclusiones.

Capítulo I. EL RETO DE LA PEDAGOGÍA EN LA ERA DE LA GLOBALIZACIÓN



Fragmento del «Corrido de Zapata», mural de Diego Rivera en el edificio de la SEP. México, D.F.

I. EL RETO DE LA PEDAGOGÍA EN LA ERA DE LA GLOBALIZACIÓN

La Pedagogía como Teoría de la Educación⁶ es el conocimiento que se adquiere con el estudio de la realidad que llamamos Educación, un proceso integral del individuo que responde a la necesidad de la continua autorrealización, convivencia y transformación de la realidad que circunscriben las teorías y prácticas educativas.

La Educación necesariamente tiene que ofrecer los elementos que el conocimiento del hombre le da respecto de sus posibilidades; al ser una actividad humana, la Teoría de dicha actividad se integra al conjunto de Teorías que denominamos Ciencias humanas, en las que la relación educativa puede entenderse como ciencia, técnica y como acción.

La Pedagogía general, como *ciencia*, es capaz de sistematizar una serie de resultados y conclusiones sobre la realidad educativa; en consecuencia, es capaz de presentar un cuerpo de doctrina adecuadamente fundamentado, en cuanto conocimiento de una parcela de la realidad.

La Pedagogía general, como *técnica*, de acuerdo a sus premisas y a sus propias conclusiones científicas, es capaz de presentar una serie de ejecuciones o modos de actuar -técnicas en definitiva- para posibilitar sus propios objetivos⁷.

Éstas técnicas pueden descansar sobre una base adecuadamente demostrada de acuerdo al método experimental o con base en una tradición confiable. En el primer caso se concibe como tecnología o teorización de la técnica, en el segundo, como en un sentido normativo.

La relación educativa, codificada a nivel técnico, posibilita la aplicación de los principios científicos de la Educación y su implementación en la realidad.

La Pedagogía como acción -en cuanto pretende una aplicación, por parte de la persona que se educa- en la realidad para la consecución de unos fines determinados, supone, quizá como hemos visto anteriormente, la ejecución de una técnica o de una norma.

En este sentido, en cuanto realización, que la Pedagogía, desde una visión Epistemológica, Ontológica y Ética, se nos presenta como acción humana que incide sobre un material -también humano- que permite el desarrollo del conocimiento y de las posibilidades del hombre, para que éste pueda entenderse en el marco de la individualidad y de la colectividad que asume.

No obstante, el avance tecnológico de la Educación hace, que con el tiempo, se vaya sustituyendo la práctica humana por procesos mecánicos y tecnológicos que modifican, en parte, el sentido humano de la acción educativa.

La Pedagogía inmersa en un proceso social, dinámico y permanente que se da al tener contacto con otros seres humanos, adquiere un carácter transformador y creador en nuestra sociedad. Una sociedad que demanda el establecimiento de las condiciones sociales, materiales y pedagógicas que posibiliten la coherencia entre teoría y una práctica educativa de calidad que incluya Educación Sexual.

⁶ CORREA DE MOLINA, Cecilia. **Aprender y Enseñar en el Siglo XXI**. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1999. Cap. I. pp. 129-134.

⁷ Cfr. McLuhan, Marshall y B.R. Powers. **La Aldea Global**. p. 14.

El reconocimiento e integración de los elementos que permitan vivenciar una comunicación constructiva, personal e incluso afectiva; a partir de la concepción de la comunicación como un acto de disfrute y entendimiento, social y personal.

La revisión del Proyecto Educativo Nacional, de la planeación, de la programación de los contenidos de Educación Básica, del análisis de la actividad pedagógica del docente y las situaciones concretas en las que se realiza el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje nos permiten ubicar los escenarios pedagógicos.

Los estilos de aprendizaje que éstos escenarios demandan y que al mismo tiempo, permiten estudiar el impacto de la animación, los cómic y las caricaturas sobre la sociedad y en especial, sobre los niños.

Las nuevas concepciones educativas que "plantean una Escuela que amplía sus fronteras, que abre sus puertas a saberes y prácticas considerados hasta ahora extraescolares,⁸ para desarrollar el hábito de acercarse al presente como una tarea, como un medio a ser analizado, discutido y tratado como antecedente de un futuro con mayor calidad."⁹

Frente a la competitividad de los mercados que obliga a la flexibilidad en la Enseñanza y en los aprendizajes y escenarios pedagógicos, la sociedad demanda la selección de los medios educativos y asistenciales que permitan Ser, a niños y adolescentes los habitantes de un período en el que el debate sobre la calidad de la Educación cobra mayor interés.

Sin excepción del conocimiento de la naturaleza humana, de las posibilidades reales de sus manifestaciones para la planificación social que puedan propiciar el cambio de mentalidades que requiere el nuevo siglo, pues para un período tan crucial de la historia, "se necesitan nuevos paradigmas porque los viejos ya no se ajustan a las circunstancias".¹⁰

El Siglo XXI, en el que se han producido cambios radicales en los ámbitos: social, económico, científico, tecnológico, y una nueva concepción de Ser humano,* plantea a la Educación una doble exigencia:

- 1.- Transmitir, masiva y eficazmente, un volumen cada vez mayor de conocimientos teóricos y técnico evolutivos, adaptados a la civilización cognitiva, porque son las bases de las competencias en el futuro.
- 2.- Hallar y definir orientaciones que permitan no dejarse sumergir por las corrientes de informaciones más o menos efímeras que invaden los espacios públicos y privados y conservar el rumbo en proyectos de desarrollo individuales y colectivos.

⁸ *Ibidem*. Cap. IX

⁹ Cfr. UNESCO: **La Educación es un tesoro/ Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI**, presidida por Jacques Delors. Madrid, UNESCO, 1966. 216 p.

¹⁰ SARTORI, G. «**La Primaria de la Imagen**». En **Homo Videns. La sociedad Teledirigida**. Madrid, Taurus, 1998. pp. 79-126.

* Ver Glosario

Desde mi punto de vista, una demanda limitada en este contexto porque un gran número de padres no asimilan esta exigencia y sólo reconocen a la Escuela, como la institución responsable de brindar Educación.

La Educación* como el proceso social mediante el cual se brinda al individuo, los elementos necesarios para su desarrollo, a través de la vivencia de distintas experiencias que permitan su evolución, al tiempo que le lleven a contribuir al engrandecimiento, evolución y enriquecimiento de su cultura.

Un proceso permanente mediante el cual, el hombre educa y se educa a lo largo de toda su vida, en el que participa tanto de las estructuras de Educación no Formal como de las Formales o Institucionales, es decir, el individuo mantiene su condición de educar y educarse siempre.

La Educación al pretender orientar, el desarrollo integral del individuo, "debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento.

- *Aprender a conocer*, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión;
- *Aprender a hacer*, para poder influir sobre el propio entorno;
- *Aprender a vivir juntos*, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas;
- *Aprender a ser*, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores.

Por supuesto, éstas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio»,¹¹ pues no sólo se educa para el presente sino también para el futuro.

Con base en el concepto de Educación anteriormente señalado, me parece importante no reproducir los esquemas imperantes, sino establecer mecanismos de cómo superarlos en una nueva forma de relación social que propicie la evolución de la sociedad, mediante actitudes que fomenten el logro de los valores culturales nacionales y universales.

La acción educativa tiene que conducirnos a la búsqueda de alternativas que nos permitan lograr las metas sociales, económicas e intelectuales que nos permitan alcanzar la plena realización, como ya lo mencioné anteriormente, individual y colectiva.

* Ver Glosario

¹¹ Cfr. *Ibid.* p. 164.

La existencia de nuevas ideas, juicios y valores sobre el Ser humano, sobre el sentido de su presente con el mundo y su relación con los otros, fomenta que el conocimiento se transmita a través del poder de la imagen y no a través de la palabra, como se hace en la Escuela.

Junto a los arreglos comerciales, se establecen programas educativos y culturales que integren a las sociedades a un mismo ideal, "Vivir en la Cultura de la Incultura".¹² Los adultos, inconscientemente, comenzamos a delegar la formación de los niños a la asimilación de la información que extraen de los amigos, de la Escuela, de los distintos Medios de Comunicación y de la religión.

Favorecemos el hecho de que los niños adquieran un saber temprano, a través de los Medios de Comunicación que les enseñan a alternar con diferentes sentidos, diferentes símbolos y sonidos lo que creen saber, lo que conocen o lo que creyeron imaginar.

La televisión al transmitir mensajes de esparcimiento y publicidad, organizados en breves secuencias, compite con lo que los niños aprenden en las aulas, puede contradecirlo y por si fuera poco, afecta en la duración de la atención de los que son alumnos¹³ y en las relaciones interpersonales que se establecen dentro del salón de clases el cual, poco a poco comienza a apreciarse como aburrido y tedioso.

Por su parte, la Educación Primaria y Secundaria se centra en el desarrollo del conocimiento abstracto, en detrimento de otras cualidades humanas que necesitan conocerse y adiestrarse desde la imaginación, la aptitud para comunicar, la afición a la animación del trabajo en equipo, el sentido de la belleza, de la dimensión espiritual y de la habilidad manual.

Raramente se establece un vínculo entre las asignaturas enseñadas y la vida cotidiana de los alumnos, pues el Programa Nacional de Educación 2002-2006¹⁴ pretende educar para la Sexualidad, a través de estereotipos sociales que contribuyen a la creación de *sexismo** en la construcción de la identidad de los géneros que atiendan las necesidades básicas de aprendizaje de los jóvenes mexicanos.

En su estructura, presenta tres ejes principales:

- 1) La propuesta de un enfoque educativo para el Siglo XXI, una visión de la situación deseable del sistema en 2025, los objetivos estratégicos para el año 2006, precisando los pasos que se darán durante la presente administración.

¹² SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA (SEP). **Programa Nacional de Educación 2001- 2006. Por una Educación de Buena Calidad para Todos. Un Enfoque Educativo para el Siglo XXI.**

¹³ FERREIRO, Gravié Ramón y Margarita Calderón Espino. **El ABC del Aprendizaje Cooperativo: Trabajo en Equipo para Enseñar y Aprender.** México, Trillas, 2000. pp. 20-21.

¹⁴ SEP, *Op. Cit.* Introducción.

* Ver Glosario

2) La Reforma de la Gestión del Sistema Educativo que propone políticas, objetivos particulares y líneas de acción que tienen que ver con aspectos estructurales y organizativos que permean a todos los tipos y niveles educativos mediante líneas de acción que tienen un carácter estratégico para la gestión integral del sistema y, constituyen los instrumentos institucionales que apoyarán la realización de los Programas sustantivos del Programa Nacional.

3) Los subprogramas relativos a la educación Básica, la Educación Media Superior, la Educación Superior y la Educación para la vida y el Trabajo.

Una propuesta educativa de mejora continua, dirigida a: maestros, padres de familia y todas aquellas personas que, al estar más involucradas con los contenidos que abordan los estudiantes, tendrán más oportunidades de manifestar sus observaciones y recomendaciones a la Secretaría de Educación Pública (SEP) que, en su página web, refiere:

La publicación del **Plan y Programas de Estudio.1993 Educación Básica.**

La Educación Secundaria tiene como propósito exponer a los maestros, a los padres de familia y a las autoridades escolares el plan de estudios vigente para la Educación Secundaria, así como los programas de las asignaturas que lo constituyen.

Este documento se imprimió por primera vez en 1993 y se distribuyó entre todos los maestros y directivos de las Escuelas Secundarias del país. La primera edición incluyó los programas de todas las asignaturas de primer y segundo grado que entraron en vigor en 1993.

La segunda edición incluye todos los programas de las asignaturas académicas escolares en el ciclo escolar 1994-1995. A partir de este ciclo, el plan y los programas se aplicarán en los tres grados de la Educación Secundaria.

El plan y los programas han sido elaborados por la Secretaría de Educación Pública, en uso de las facultades que le confiere la ley y se apoyan en los libros de texto que gratuitamente se otorgan a los educandos de Nivel Básico.

Libros de texto elaborados por un grupo reconocido de maestros y especialistas en educación y científicos, así como representantes de agrupaciones de padres de familia y de distintas organizaciones sociales, entre las cuales destaca la propia organización sindical de los maestros.

Con la difusión de los lineamientos académicos para la Educación Secundaria, la Secretaría de Educación Pública (SEP) pone a disposición de los maestros la información que les permita tener una visión de conjunto de los propósitos y contenidos de todo el ciclo y no sólo de los que corresponden a la asignatura que enseñan, de manera que se pueda establecer una mejor articulación entre el trabajo docente y los conocimientos con los que los jóvenes aprenderán en los grados más avanzados”.¹⁵

Las madres y los padres de familia también son destinatarios de este documento que les permitirá conocer lo que la Escuela se propone enseñar en cada grado y asignatura. Un medio valioso, desde mi punto de vista, para apoyar sistemáticamente, el aprendizaje de sus hijos y el mejoramiento del proceso escolar que, evidentemente descarta el desinterés de los padres para participar en el mejoramiento de la Educación.

Contrastando con la Pedagogía Normalizadora que rigió la Escuela Argentina desde 1880 para la cual, *Educación fue una tarea cargada de utopías*¹⁶ y que además, se realizaría en un futuro como fruto del trabajo de nuestra imaginación.

“Un futuro promisorio requiere de una Educación Básica de calidad. Aspiramos a que todos los niños y jóvenes del país aprendan en la Escuela lo que requieren para su desarrollo personal y para convivir con los demás, que las relaciones que ahí se establezcan se sustenten sobre la base del respeto, la tolerancia y la valoración de la diferencia, que favorezcan la libertad, que contribuyan al desarrollo de la democracia y al crecimiento de la nación.

Una Educación Básica de buena calidad no es solamente una legítima demanda social, constituye también una condición para un desarrollo nacional justo y equilibrado”.¹⁷

Hoy esa misma tarea se realiza, quizá como fruto del trabajo de lo que los Medios Masivos de Televisión y la Publicidad nos ofrecen al intentar equiparar las conductas y los modos de pensar como ocurrió en 1880.

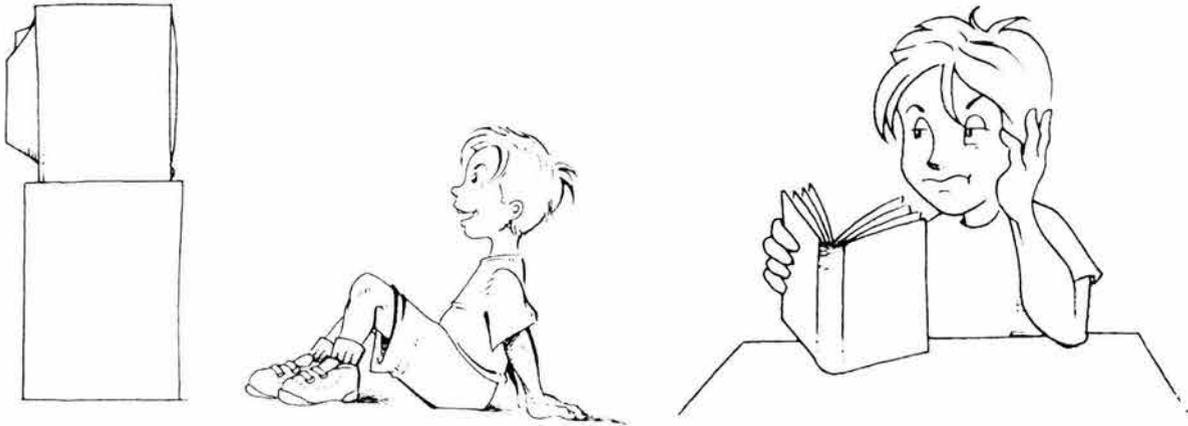
Al pretender formar ciudadanos que repitieran los usos y costumbres de la sociedad y hablando con el lenguaje impuesto en los espacios públicos,¹⁸ sin atender a la gran diversidad de pensamientos que continuarían existiendo.

¹⁵ (<http://www.sep.mx>). SEP. **Programa Nacional de Educación 2001-2006.**

¹⁶ Cfr. PUIGGROS, A. *Una mirada a la Situación Educativa*. En: **Volver a Educar. El desafío de la Enseñanza Argentina a Finales del Siglo XX**. Buenos Aires, Ariel, 1995. p. 20.

¹⁷ (<http://www.sep.mx>). SEP. **Programa Nacional de Educación 2001-2006.**

¹⁸ SEP, *Op. Cit.* p. 105.



La Pedagogía, es quien puede establecer una mejor articulación del trabajo docente con los conocimientos previos de los niños, entre los procesos de maduración biológica, psicológica y afectiva que conlleven una visión de género, tanto en el currículo formal como en el oculto, una herramienta fundamental que permite reconocer que:

“Aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar en la forma en que se aprende y actuar en consecuencia.

Auto arreglando el propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adaptan a nuevas situaciones en las que la actividad interpersonal desempeñe un rol central para propiciar así, el *Aprendizaje Significativo*”.¹⁹

Un Aprendizaje, producto de la concepción de la enseñanza como “un proceso de negociación de significados y de establecimiento de contextos mentales compartidos, donde resaltan la colaboración y el trabajo en equipo”.²⁰

La ruptura del equilibrio inicial de sus *esquemas* respecto al nuevo contenido de aprendizaje en el que, cada niño puede conocer la forma en que funciona el organismo y la forma en que se relaciona con concepciones, experiencias, tabúes, mitos, prejuicios, aunque irracionales y la propia intimidad.

Las razones por las que la Sexualidad permite orientar nuestro comportamiento y valorar las consecuencias de nuestros actos; más allá de la relación heterosexual, de la reproducción, de la genitalidad y de la edad adulta.

¹⁹ COLL. Cesar. **Psicología y Currículum. Una aproximación Psicopedagógica a la Elaboración del Currículum Escolar.** México, Paidós, 1991. Cap. II.

²⁰ JAIM, *Op. Cit.* p. 17.

* Ver Glosario

El Aprendizaje Significativo, se apoya en la investigación en estrategias de aprendizaje que se ha enfocado en el campo del denominado Aprendizaje Estratégico, a través del diseño de modelos de intervención que tienen como objetivo:

«Dotar a los alumnos de estrategias efectivas para el aprendizaje escolar, así como para el mejoramiento en áreas y dominios determinados, la comprensión de textos académicos, la composición de textos y la solución de problemas». ²¹

En caso de que "la tarea sea totalmente ajena o esté, excesivamente alejada de los *esquemas** del alumno, éste no puede atribuirle significación alguna y el Proceso de Enseñanza Aprendizaje se bloquea. Si a pesar de ello, se fuerza la situación, el resultado más probable, es un aprendizaje puramente repetitivo".²²

El trabajo con estrategias metacognitivas - imaginaria, elaboración verbal y conceptual; y estrategias autorreguladoras -elaboración de resúmenes autogenerados, la detección de conceptos clave e ideas tópico, permiten al alumno reflexionar y regular su proceso de aprendizaje.

La capacidad de comprensión que permite a la persona apreciar lo que se transmite en la Escuela, detrás de lo que corresponde a los tópicos de cada materia y de cada uno de los niveles de Educación Básica que de manera explícita, los maestros enseñan.

Con lo anterior, me refiero a que la actividad escolar, muchas veces va dirigida a aprender de la misma manera lo que otro sabe, sin necesidad de investigar y construir los conocimientos que permitan entender lo que sucede para después, transformar la realidad.

En la Escuela es donde se realiza una actividad intelectual en la que el trabajo de aprendizaje contribuye también, de alguna manera, a desarrollar la capacidad intelectual del niño acompañada de disciplina, horarios y planes establecidos.

La capacidad de comprensión, en éstos momentos, depende de un pequeño sector del planeta que ha impuesto sus elementos culturales, monopolizando las finanzas, las comunicaciones, los medios de difusión y del poder militar.

²¹ Cfr. DÍAZ INFANTE Méndez, Marissa Dayadira. **La Educación sexual en la Infancia: Un análisis de contenidos de los libros de texto gratuitos del Área de Ciencias Naturales Relación a la Educación sexual en Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto Grados de Educación Primaria.** México, El autor, 1989. Tesis de Licenciatura en Pedagogía, UNAM, Facultad de Filosofía y Letras. p. 611.

* Ver Glosario

²² (<http://labmultimedia.cic.ipn.mx/libros/g5/cien-nat/003.htm>) D.R. **Observatorio Ciudadano de la Educación.** Redacción Alejandro Cnales, María de Ibarrola. Pablo Latapí Sarre, Felipe Martínez Rizo, Javier Mendoza, Carlos Muñoz Izquierdo, Elsie Rockwell, Roberto Rodríguez y Lorenza Villa Lever. Junio 11 de 1999.

Una organización que pospone Cultura, Filosofía y Nacionalismo en aras de los productores de televisión que mediante sus producciones, en función de sus intereses publicitarios y mercantiles, impiden que los países dominados en el extremo de cada radio, se entiendan entre sí".²³

El Manga japonés al ofrecer al público televidente infantil, animaciones en formato audiovisual con altos contenidos de violencia, habilidades especiales, Sexo* y ambigüedad sexual; divierte, entretiene y llama la atención.

Aún, con lo que persista de la Cultura Japonesa en la animación de **Dragon Ball Z**, el Manga puede llegar a convertir las diferencias, en semejanzas multiplicadas en México y en otros países.

De ahí la importancia de que, la Educación permita el máximo desarrollo del pensamiento para la adquisición de nuevos conocimientos que posibiliten vivir una vida auténtica que puede iniciar con la Educación de los niños, en la utilización de su mente, con base en esquemas* previos más generales e integradores, que los adquiridos por los niños en grados anteriores.

A continuación les presentaré la estructura de los planes y subprogramas de estudio de la Educación Básica Nacional, Nivel Elemental, con el propósito de analizarlos y conocer cuáles son los contenidos que se ofrecen en materia de Sexualidad, específicamente en los libros de texto gratuitos del área de Ciencias Naturales de los 6 grados de Primaria y los 3 grados de Secundaria.

Iniciaremos, con los libros de texto, que gratuitamente proporciona la Secretaría de Educación Pública (SEP) a las Escuelas públicas de la mayor parte del territorio nacional, son un instrumento muy importante para guiar a los alumnos en la adquisición de conocimientos físicos y sociales, más que psicológicos.

Oficialmente, hemos tenido el privilegio de recibir, una Educación Sexual, no una Educación para la Sexualidad que nos permita identificar y conocer los derechos y responsabilidades que se adquieren al ejercer una vida sexual.

Entre los antecedentes importantes de la Educación Sexual en México a nivel elemental encontramos que durante mucho tiempo fue espontáneo y no sistemático porque ese papel se dio a la Educación Formal en cuanto a la Sociedad Eugénica Mexicana lineamientos de la socialización de la Educación Sexual.

1920-1930, en el estado de Yucatán, se le proporcionó Educación Sexual a obreros, organizados bajo la ideología socialista del régimen de Carrillo Puerto, en ese entonces, gobernador de ese estado.

²³ ETCHEVERRY, *Op. Cit.*, p. 17.

* Ver Glosario

En ese mismo lapso de tiempo en Secretario de lo que hoy es la Secretaría de Educación Pública, (SEP) Narciso Bassols, preparaba un programa para introducir la Educación Sexual en el Sistema Educativo Nacional, ante la manifestación de la importancia que esto tenía en el *IV Congreso Panamericano del Niño*, que tuvo lugar en Lima Perú.

1932-1933. La Comisión Técnica Consultiva se presenta y es aceptada por la Sociedad Eugénica Mexicana que planteaba que, la Secretaría de Educación Pública, era la responsable de la Educación Sexual, la cual debía impartir a partir del 3er. Ciclo de la Escuela Primaria y en algunos grados de la Escuela Secundaria.

Ante tal compromiso, la Secretaría expresó que dicha publicación no significaba que se autorizaba a las Escuelas a realizar campañas relacionadas directa e indirectamente con Educación Sexual".²⁴

En 1972, quien ordenaría la inclusión de Educación Sexual en los libros de texto gratuitos sería el Presidente Luis Echeverría Álvarez. Uno de los hechos más significativos y polémicos en la Historia de México a partir del cual, la Sexualidad vivió formal e informalmente en los libros, el cine, el teatro y en las calles.

En 1974 se crea la nueva Ley General de Población, cuyo mecanismo consistió en un acelerado proceso de difusión e incorporación de la Planificación Familiar en las parejas mexicanas.

Año, en el que el Estado reconoció como una garantía individual, el derecho de toda persona a decidir sobre cuantos hijos tener, cuando tenerlos y a disponer de la información y los medios que le permitan a cada persona hacerlo; así como la prestación de servicios gratuitos en todas las instituciones del sector público.²⁵

Tres décadas después, 1992, el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica de Nivel Primaria dio pie para poner en marcha el *Programa de Renovación de Libros de Texto Gratuitos* que incluiría la expresión concreta de los planes y programas de estudio.

Dicho acuerdo, modificó la estructura de áreas introducida en las reformas anteriores (1972 y 1979) y reinstaló la serie de asignaturas que rige la producción de los libros actuales.

«Para 1° y 2° grados, se elaboraron libros de Español y de Matemáticas junto con un libro integrado. En los últimos cuatro grados de primaria, se mantuvo como asignatura las Ciencias Naturales, pero se eliminó el área de Ciencias Sociales con su enfoque interdisciplinario, regresando a las materias de Historia y Geografía.

²⁴ Idem.

²⁵ www.conapo.gob.mx/publicaciones/2002/01.

A partir de 3° y en 4° grados, las niñas y los niños inician el estudio sistemático de las Ciencias Naturales, que pone énfasis en el fomento de una cultura de la prevención, tanto para que aprendan a cuidar su salud como a proteger el ambiente y a hacer un uso racional de los recursos.

En 5° grado, con el libro "*Ciencias Naturales*" y el estudio de los fenómenos naturales, iniciado en grados anteriores. Se profundiza el análisis de los temas relacionados con ecosistemas y población, los primeros conocimientos sobre Sexualidad humana y equidad de género.

El nuevo plan se completó con Educación Cívica, Educación Física y Educación Artística, asignaturas que no cuentan con libros de texto.

Además, se produjeron los correspondientes libros para maestros, los Atlas de México y Universal, y los libros "Conoce Nuestra Constitución" y "Temas de Educación Sexual" como antecedente de la Nueva "Guía para padres", una iniciativa común presentada por Martha Sahagún y Elba Esther Gordillo en Febrero de 2003".²⁶

Aprobada por legisladores. Especialistas en Educación, comunicadores y de la propia Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior.

La reforma de 1993 estableció como orientación central, la necesidad de concentrar el currículo y los materiales en la adquisición de habilidades intelectuales básicas y conocimientos fundamentales que constituyen el fundamento de todo aprendizaje posterior.

La introducción de nuevas formas de trabajo en el aula que favorecen el aprendizaje participativo y la comprensión de los contenidos.

Es notable que, aunque las acciones abarcaron los tres niveles de la Educación Básica, los avances principales se concentraron en la Educación Primaria y se desconoce con exactitud cuál ha sido el efecto de los nuevos currículos; así como de los textos y materiales, en los aprendizajes de los alumnos.

²⁶ Idem.

1.2 LA SEXUALIDAD HUMANA EN EL SISTEMA EDUCATIVO NACIONAL.

Revisar la organización de todos y cada uno de los programas de cada grado de Educación Primaria sería interesante, pero por cuestiones de espacio y por así, convenir a ésta tesis; únicamente se presentan los contenidos en Ciencias Naturales que podrían facilitarnos el conocimiento de la *Sexualidad, sus distintas concepciones y formas de manifestación.*

Los contenidos en Ciencias Naturales están organizados en cinco ejes temáticos que se desarrollan a lo largo de los seis grados. Responden a un *enfoque fundamentalmente formativo*, cuyo propósito central es dar a conocer la forma en que nacen las personas, las transformaciones del organismo humano y el desarrollo de hábitos adecuados para la preservación de la salud y el bienestar.

- I. Los seres vivos
- II. El cuerpo humano y la salud
- III. El ambiente y su protección
- IV. Materia, energía y cambio
- V. Ciencia, tecnología y sociedad

I. El Cuerpo Humano y la Salud (Para objetivos de la presente tesis)

En este eje se organiza el conocimiento de las principales características anatómicas y fisiológicas del organismo humano, relacionándolo con la idea de que, de su adecuado funcionamiento, dependen la preservación de la salud y el bienestar físico.

Se pretende que los niños se convenzan de que las enfermedades más comunes pueden ser prevenidas, poniendo de relieve el papel que en la preservación saludable del cuerpo humano desempeñan los hábitos adecuados de alimentación e higiene.

Asimismo, se presentan elementos para el conocimiento y la reflexión sobre los procesos y efectos de la maduración sexual y los riesgos que presentan las adicciones más comunes.

La organización de los programas responde a los siguientes principios orientadores:

1º Vincular la adquisición de conocimientos sobre el mundo natural con la formación y la práctica de actitudes y habilidades científicas. Los programas parten de la idea de que el entorno de los niños ofrece las oportunidades y los retos para el desarrollo de las formas esenciales del pensamiento científico.

Las tareas de la Escuela son impulsar al niño a observar su entorno y a formarse el hábito de hacer preguntas sobre lo que le rodea, a organizar esta indagación para que se centre ordenadamente en determinados procesos y proporcione información que ayude a los niños a responder sus preguntas y amplíe sus marcos de explicación.

2º Relacionar el conocimiento científico con sus aplicaciones técnicas. En esta línea se pretende estimular la curiosidad de los niños en relación con la técnica y su capacidad para indagar cómo funcionan los artefactos y servicios con los que tiene un contacto cotidiano.

3º Otorgar atención especial a los temas relacionados con la preservación del Medio Ambiente y de la salud. Estos temas están presentes a lo largo de los seis grados, pues se ha considerado más ventajoso, desde el punto de vista educativo, estudiarlos de manera reiterada, cada vez con mayor precisión, que separarlos en unidades específicas de aprendizaje o en asignaturas distintas.

4º Propiciar la relación del aprendizaje de las ciencias naturales con los contenidos de otras asignaturas. Esta orientación general del plan de estudios presenta en este caso algunas vinculaciones que son prioritarias.

- **Con Español**, para introducir la temática científica en las actividades de lengua hablada y lengua escrita, en particular en la lectura informativa y el trabajo con los textos.
- **Con Matemáticas**, como tema para el planteamiento y resolución de problemas y en la aplicación de recursos para la recopilación y tratamiento de la información.
- **Con Educación Cívica**, sobre todo en los temas de derechos, responsabilidades y servicios relacionados con la salud, la seguridad y el cuidado del ambiente.
- **Con Geografía**, en especial con la caracterización y localización de las grandes regiones naturales y en la identificación de procesos y zonas de deterioro ecológico.
- **Con Historia**, en particular con la reflexión sobre el desarrollo de la ciencia y la técnica y su efecto sobre las sociedades y sobre los cambios en el pensamiento científico, para reforzar la idea de la ciencia como un producto humano que se transforma a través del tiempo.

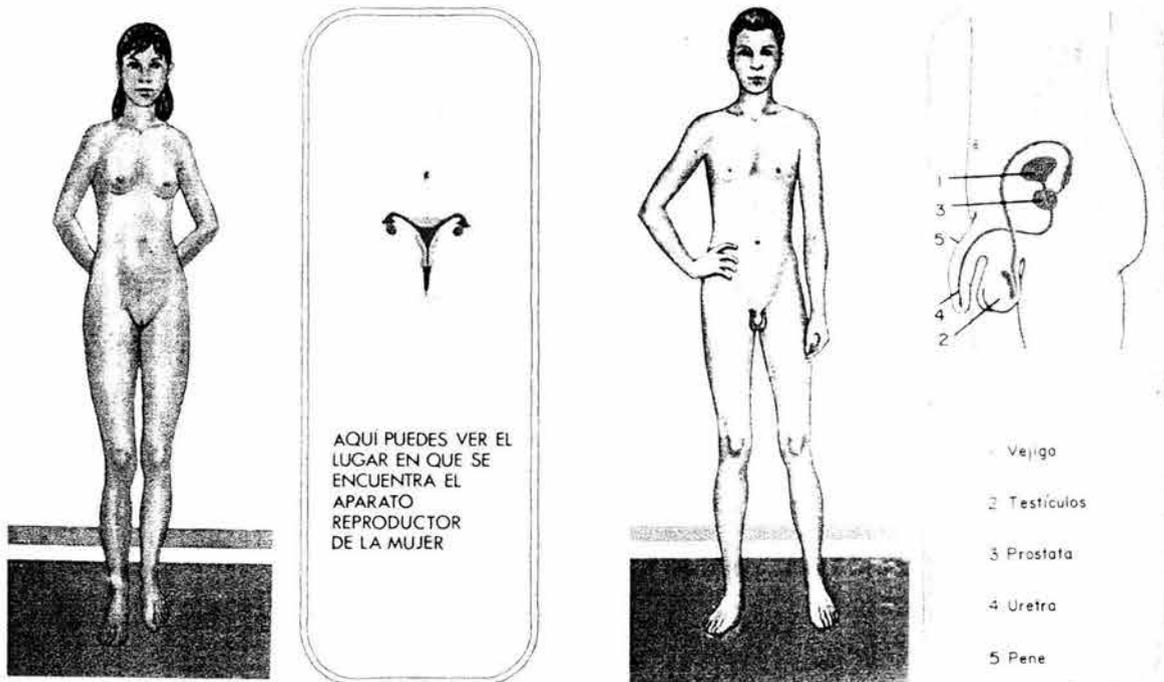
Si analizamos, en los dos primeros ejes no se aborda a la Sexualidad como un aspecto importante de la vida humana porque, para empezar, la Educación Sexual no está totalmente presente en el Proyecto Educativo Nacional, sólo la que contempla a la Educación Sexual como parte del cuerpo humano.

La Educación para la Sexualidad inicia, en 1er. Grado, con el conocimiento de nuestro cuerpo a través de las partes visibles, cabeza, tronco y extremidades; de los órganos de los sentidos, oído, gusto, visión, tacto y olfato; su función y su higiene.

Los cuidados del cuerpo, el aseo, los hábitos elementales en la buena alimentación y, sus cambios a lo largo del desarrollo y el transcurrir del tiempo.

En 2° grado con las características de los seres vivos, la estructura del cuerpo humano, la piel, los músculos y los huesos sus funciones generales, los cuidados que requieren y al final, la importancia de la alimentación y la higiene en el Ser humano.

En 3er. grado, con la retroalimentación de las características de los seres vivos, la estructura, función y cuidados de algunos sistemas del Ser humano.



En 4°, 5° y 6° grado, además de retroalimentar los conocimientos adquiridos en los grados anteriores, el conocimiento del Medio Ambiente, su protección y la relación que el hombre establece con él.

No basta con la renovación bibliográfica, es necesario examinar si los nuevos materiales son congruentes con los enfoques pedagógicos propuestos, ya que en los libros renovados, se percibe además cierto descuido en la representación justa del carácter plural de la sociedad mexicana.

B) EDUCACIÓN BÁSICA. SECUNDARIA

En Secundaria, formalmente, la Sexualidad ha sido estudiada a través de las materias de Biología y Orientación, para dar continuación al Capítulo anterior, revisaremos sólo la materia de Biología que tradicionalmente ha estudiado las formas, funciones y mecanismos que rigen a los seres vivos.

En Secundaria, la enseñanza de la Biología tiene como propósito general: Promover el conocimiento de los alumnos sobre el mundo viviente; sin embargo, los beneficios de una Educación Científica no deben limitarse a la adquisición de conocimientos.

La Ciencia es también una actividad social que incorpora valores y actitudes: su práctica y el aprendizaje de sus métodos propicia la aplicación sistemática de actitudes como la diligencia, la imparcialidad, la imaginación y la curiosidad.

La apertura hacia nuevas ideas, la capacidad de formular preguntas y muy especialmente, debe inculcar en el alumno un cierto escepticismo sistemático que le permita balancear la aceptación indiscriminada de nuevas ideas.

Con esta base, es posible abordar los conocimientos de Biología del segundo grado que permiten comprender las particularidades de la organización de los seres vivos y su funcionamiento de manera general, analizando su fisiología y su anatomía.

El cambio más importante respecto de los programas anteriores se refiere al reordenamiento de las siguientes consideraciones en sus contenidos:

- Los planteamientos didácticos actuales prevén la necesidad de brindar al alumno elementos que favorezcan su construcción de nuevos conocimientos sistemáticos con base en esquemas previos más generales e integradores que los que adquirió en la primaria; por ello se incluyen en primer grado los conceptos básicos que le permiten acercarse al estudio sistemático de la Biología.
- Los conceptos más familiares o significativos para el estudiante se deben ofrecer en primer lugar, pues la Secretaría de educación Pública, (SEP) considera que los contenidos relacionados a los procesos macrobiológicos, evolución, ecología, eras geológicas, se integran con más facilidad en el marco conceptual de estudiantes de primero de secundaria.

Además, la Secretaría de Educación Pública (SEP) menciona que los procesos microbiológicos, célula, compuestos orgánicos, son más adecuados en segundo grado, ante la existencia de una mayor pertinencia en la enseñanza de los contenidos de fisiología e higiene.

Es probable que, comparados con los alumnos de segundo, los de primero de secundaria presenten menor interés en el estudio de contenidos fisiológicos como reproducción e higiene, ya que los primeros se encuentran en una fase más avanzada de desarrollo.

Los nuevos contenidos de Biología están organizados en diez unidades, las cuales integran los dos cursos de Biología²⁷ que, pese a la reforma de 1993, mantienen el carácter enciclopédico del plan de estudios heredado de su carácter original como tramo propedéutico para el ingreso a la Educación Superior.

PRIMER GRADO

I. El mundo vivo y la ciencia que lo estudia. Bosquejo general de las principales características que permiten distinguir a los seres vivos de la materia inerte y desarrolla un panorama histórico de la Biología.

II. Evolución: El cambio de los seres vivos en el tiempo. Propone un análisis del desarrollo histórico de la teoría evolutiva. Se enfatiza la importancia del trabajo de Darwin y se aborda el tema de la síntesis evolutiva moderna.

III. Los seres vivos en el planeta. Inicia con el análisis de las teorías sobre el origen de la vida, enlazándose con el de eras geológicas; el concepto de biodiversidad y el estudio de los sistemas de clasificación para los seres vivos.

IV. Ecología: Los seres vivos y su ambiente. Introduce al estudio de las relaciones de los organismos con el medio.

V. Genética: La ciencia de la herencia. Un bosquejo de los procesos históricos que conformaron la genética moderna, un análisis de los mecanismos genéticos más importantes y la relación entre el estudio de la herencia y la vida humana. Aspectos de domesticación, reproducción y salud.

Como se podrá observar, la Sexualidad solo se encuentra descrita en la forma como se reproducen los seres vivos, pero no más allá.

²⁷ Idem.

SEGUNDO GRADO

VI. Niveles de organización. Permite entender la manera en que los compuestos orgánicos característicos de los seres vivos se ensamblan para formar las moléculas de la vida.

VII. La célula. Se presentan elementos generales acerca de los procesos celulares.

IV. Métodos anticonceptivos

- Métodos químicos
- Métodos mecánicos
- Métodos naturales
- Métodos quirúrgicos
- La importancia social de las medidas anticonceptivas

V. Enfermedades de Transmisión Sexual

- ¿Qué es una enfermedad de transmisión sexual?
- Mecanismos de prevención
- Consecuencias para la salud de algunas Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS): Sida, sífilis, gonorrea, herpes

Posteriormente, se concluye con una reflexión sobre la importancia de una actitud responsable del alumno hacia la vida, para relacionarla con la Educación Cívica. Presentada ante el alumno como un compendio normas y de leyes cuyo referente real es confuso".²⁸

Para superar esta forma de enseñanza en el Plan de Educación, la SEP, demanda el ensayo de los maestros, cuando sea pertinente, analizar y reflexionar sobre los problemas cotidianos de la vida en sociedad, tanto de la más próxima, como del contexto nacional e internacional.

Una propuesta que desde mi punto de vista, tendría que incluir aprendizajes mínimos que atiendan a las exigencias que el Proceso de Aprendizaje de los alumnos, dicte y al carácter intelectual del docente, capaz de interpretar el contenido del programa, a partir de su propia experiencia y de su postura frente al contenido.

Como institución, la Secretaría de Educación Pública (SEP) tendría que seleccionar los contenidos sobre los que los profesores puedan evaluar, tanto en conocimientos como en actitudes y conductas demostradas por los alumnos.

²⁸ Tomado de: <http://labmultimedia.cic.ipn.mx/libros/g5/cien-nat/003.htm>

1.3 LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI

La humanidad esta en una nueva etapa de su desarrollo; escenarios científicos, tecnológicos, empresariales, industriales y financieros se han fortalecido extraordinariamente con la finalidad de hacer frente a la creciente competitividad y Globalización económica e informativa en la cual, la familia y la Escuela no han sido ajenas a la penetración tecnológica y a la configuración de un nuevo orden mundial.

La Educación es la base primordial para el desarrollo de las potencialidades humanas y los valores substanciales de respeto, humildad cooperación y sana convivencia; representa la posibilidad de reconstruir el conocimiento que olvidamos o que desconocemos, mediante un proceso educativo participativo y real que no se reduzca exclusivamente a lo escolar.

La Educación como un proceso continuo que va de lo Informal a la no Formal y finalmente a la Formal plantea siempre un conflicto entre la necesaria integración a una sociedad establecida y el desarrollo pleno del yo.²⁹

La Educación Informal como "un proceso que dura toda la vida, por el cual cada persona adquiere y acumula conocimientos, capacidades, actitudes y comprensión a través de las experiencias diarias y del contacto con su medio.

La Educación no Formal como toda actividad educativa organizada y sistemática, realizada fuera de la estructura del sistema formal, para impartir ciertos tipos de aprendizaje a ciertos subgrupos de la población ya sean adultos o niños.

Dos procesos cuya diferencia se ubica en que el deliberado énfasis en la instrucción y en el programa que existe en la educación no formal, no está presente en la informal, mucho menos en la Educación Formal que es todo el Sistema Educativo institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que abarca desde la Escuela Primaria hasta la Universidad".³⁰

Es importante reconocer que, además del Sistema Educativo institucionalizado, existen otros procesos educativos que se llevan a cabo en otras instituciones, fundamentales en el desarrollo del niño. Entre éstas instituciones sociales podemos citar a la familia, los medios de comunicación de masas, los amigos y compañeros de trabajo, la iglesia y los partidos políticos.

Instituciones que conjuntamente con el Sistema Educativo institucionalizado se articulan y cumplen funciones similares para intentar responder a las demandas de la sociedad actual.

²⁹ PANSZA, Margarita, *et. al.* **Fundamentación de la Didáctica**. p. 22, *Apud.* ARDOINO, **La Perspectiva Política de la Educación**. p. 14.

³⁰ J. LA BELLE, Thomas. **Educación no Formal y Cambio Social en América Latina**, pp. 43-44. *Apud* en: H. COOMBS, Philip y Manzoor AHMED, **La lucha contra la Pobreza Rural. El Aporte de la Educación no Formal**, Madrid, Tecnos, 1975.

La experiencia escolar que muestra vivamente a profesores y alumnos qué es la enseñanza y qué el aprendizaje; cuáles son los roles específicos de ambos, el manejo del poder, las jerarquías y las normas como resultado de largos procesos de socialización, en los cuales, las instituciones juegan un papel definitivo.

«En un número considerable de los casos, los profesores son profesionistas que se dedican a la docencia, apoyados en la preparación y conocimientos propios de su especialidad y, su acercamiento a los grupos de alumnos está condicionado por concepciones docentes intuitivas derivadas del sentido común.

Sin embargo, ante las exigencias institucionales, buscan su formación didáctica en instituciones especializadas, cuyas concepciones, la mayoría de las veces, son transmitidas dogmáticamente y recibidas por los profesores acríticamente, situación que obedece a la necesidad sentida de contar con instrumentos técnicos que resuelvan sus problemas metodológicos».³¹

Ante este panorama es totalmente observable la presión tecnológica sobre el comportamiento humano, encaminando a las instituciones a utilizar los ordenadores, la televisión, los filmes, los videos, los multimedias e internet y comenzar a recrear la cultura virtual y con ella, el «boom» tecnológico virtual.

Muchos de los problemas que aquejan a la humanidad demandan soluciones globales que no impliquen el deterioro de la identidad cultural, entre ellas, la exigencia a la Educación de una más universalista formación integral.

A) LA EDUCACIÓN EN EL ESQUEMA FAMILIAR

La familia es el primer lugar en que se produce la Educación* y, como tal, establece el enlace entre los aspectos afectivo y cognoscitivo y asegura la transmisión de los valores y las normas.

Su relación con el Sistema Educativo se percibe como antagónica, ya que en algunas ocasiones, los conocimientos que la Escuela transmite se oponen a los valores tradicionales de la familia. Del mismo modo, la familia puede percibir muchas veces la institución escolar como un mundo extraño, cuyos códigos y usos no comprenden.

Como la primera y principal educadora de los individuos que la integran, la familia constituye el primer agente de socialización de la Sexualidad y el grupo de referencia más estable a lo largo de la vida, en cuanto a la formación de valores, convicciones, normas de comportamiento, concepciones y aptitudes sexuales.

³¹ PANSZA, *Op. Cit.*, pp. 74-75.

* Ver Glosario

La sociedad imparte Educación Sexual a través de lo que se dice, no se dice, de lo que se hace y de cómo se reaccione ante situaciones concretas mostradas por los tutores o padres de familia que se comportan en función de su propia historia como hijos y la Educación Sexual que ellos recibieron.

En la comunidad, también existen otros grupos e instituciones que influyen en la Educación de los individuos y de las familias. Entre ellas, podemos citar a las distintas Escuelas que el Instituto Nacional de Educación para los Adultos (INEA) designa con un horario flexible, un plan y programa de estudios y un calendario establecidos.

Las casas de cultura, los museos, los sindicatos y los clubes deportivos, son otras instituciones ofrecen aprendizajes planeados de acuerdo con las necesidades del grupo. Otros grupos facilitan el intercambio de conocimientos, ideas y experiencias de manera informal y espontánea como los grupos de amigos, el teatro, el cine, las fiestas y las tradiciones populares.

Dentro de éstas, la familia puede cumplir tres funciones fundamentales: *informativa* junto con la transmisión y recepción de información, *reguladora* con la organización y planificación de las actividades comunes y, por último, la *afectiva* y el intercambio de afectos, sentimientos, emociones, ternura y amor.

“Añadiendo la influencia cada vez más marcada de lo que podríamos llamar la *familia nuclear* de los países industrializados, que nos llega sobre todo a través del cine y la televisión y algunas revistas de origen estadounidense.

Una familia caracterizada entre otras cosas porque”:³²

- 1) El vínculo conyugal no se considera como indisoluble sino condicionado a que persista la relación amorosa de la pareja.
- 2) Hay una atenuación del dominio absoluto del hombre, en la medida en que la mujer tiene más oportunidades de trabajo y por tanto de autonomía económica; en consecuencia, disminuye la polarización de los roles sexuales.
- 3) La familia tiene pocos hijos, dos o tres.
- 4) Predominan los valores del confort, el consumismo, la abundancia de bienes materiales, la diversión y el bienestar físico.

³² Cfr. CONAPO. **Familia y Sexualidad en la Educación de la Sexualidad Humana. Tomo II.** México, Editorial y Litografía de los Angeles. p. 91

5) Las funciones de la familia se restringen a lo esencial; ejercicio de la vida sexual, generación y crianza de los hijos y coparticipación de un "hogar". Las funciones de atención a la salud, alimentación, recreación y Educación, se confían cada vez en mayor medida a agencias especializadas.

6) En la socialización de los hijos influyen cada vez más agencias ajenas a la familia, en particular los Medios Masivos de Comunicación.

En las sociedades industrializadas es perceptible una visión mercantilista, egoísta y despersonalizada de la vida sexual; una actitud que también tiene influencia en la manera como se vive la Sexualidad en el esquema familiar.

Sobre todo por la existencia de muy pocos estudios sobre Sexualidad, la heterogeneidad y variedad que caracteriza a la población mexicana. Las diferencias por región, por estrato social y por grupo cultural que al ser tan importantes, resulta sumamente arriesgado tratar de generalizar conclusiones de estudios.

B) EL PAPEL DE LA ESCUELA JUNTO CON LA FAMILIA

La Escuela como una de las instituciones ampliamente reconocidas por la sociedad desde hace muchos años, es el espacio en el que niños y jóvenes aprenden a comprender el mundo y a darle un significado propio, donde entran en contacto con el conocimiento, donde convergen modos de vida, puntos de vista y vivencias.

La Escuela colabora con la familia, en su función educadora y socializadora, en el fortalecimiento de los valores y la cultura nacional y en la organización de las nociones de niños y jóvenes para ponerlas a prueba.

La Escuela tiene un papel fundamental en la construcción del conocimiento, pero no debería desconocer los intereses de todos y el hecho de que, la formación sexual de los educandos se realice sólo a partir de las conversaciones con sus semejantes o a partir de observaciones incidentales de las situaciones que la televisión y otros Medios de Comunicación proyectan.

La Educación a lo largo de la historia ha jugado un papel fundamental, al ser una de las responsables de formar Hombres y ahora, se imparte en las instituciones educativas y con un plan previamente definido y sistematizado, resultado de la evolución histórica del hombre y por ende de la Educación y su forma de organización.

La Globalización de la economía y la revolución tecnológica son condicionantes que han cambiado los modelos de desarrollo organizacional de las instituciones, sean éstas de producción o de servicios incluyendo entre éstas últimas, a las Escuelas.

Actualmente, el problema, radica en superar la Escuela tradicional y en reformar internamente a la Escuela en "un horizonte imaginado por sujetos colectivos e individuales- con el único fin de insertar sus productos en mercados más amplios".³³

Se presenta una concepción, sobre la Escuela nueva, que consiste en requerir que sus dirigentes sean capaces de organizar, atender y coordinar las acciones del equipo de maestros para crear en las Escuelas comunidades de aprendizaje que garanticen el desarrollo continuo de sus miembros y por tanto, de la institución.

Escuelas nuevas que fomenten el *Aprendizaje cooperativo*,³⁴ un modelo innovador que propone una manera distinta de organizar la Educación escolar a diferentes niveles: que puede ir desde su totalidad hasta su parcialidad, conforme al modelo de organización institucional, apegado al *Aprendizaje significativo*.

Un medio para crear un estado de ánimo positivo que conduzca al aprendizaje eficaz para desarrollar el nivel de competitividad de los integrantes del grupo mediante la cooperación que contrarreste los nuevos ambientes de aprendizaje que la Globalización impone a través de:

- El vertiginoso ritmo del cambio.
- La revolución en las telecomunicaciones y la informática, es decir, el surgimiento de la telemática.
- El aumento exponencial del volumen de información.
- La aplicación exitosa de las innovaciones tecnológicas en la diversión y el entretenimiento masivo.
- La necesaria vinculación Escuela - Vida.
- Los extraordinarios aportes de las Ciencias Sociales y humanas.
- La aceleración y tendencia secular del desarrollo humano.
- La necesaria trascendencia del profesor

"Una respuesta que con el desfase entre la Escuela, el salón de clases y la sociedad, atienda las diferencias individuales",³⁵ estudiando métodos y técnicas como centros de interés, estudio dirigido y unidades didácticas.

³³ Es decir, por gobiernos y empresa de los países dependientes que incluye a realizadores de cine y televisión, artistas e intelectuales con el único fin de insertar sus productos en mercados más amplios.

³⁴ Cfr. CANDAU, Vera María. **La Didáctica en Cuestión. Investigación y Enseñanza**. Madrid, Narcea, 1987. Cap. I.

³⁵ FERREIRO, Gravié, Ramón. **El ABC del Aprendizaje Cooperativo: Trabajo en Equipo para Enseñar y Aprender**. México, Trillas, 2000. p. 31.

³⁵ *Ibidem*. p. 24.

Metodologías dinámicas, participativas y de construcción social de la personalidad en el uso compartido de la información, en el conocimiento como un bien social, en el derecho de todos de aprender de todos, en el valor de los sentimientos y los efectos para aprender.

Además de que en el terreno sexual, "1) Se pregone el valor de la Escuela como ambiente formativo que sirva de puente entre la familia y la sociedad para ayudar a los educandos a adaptarse, de manera natural, a la convivencia heterosexual sin estereotipo de roles masculino o femenino.

2) Se considere de igual importancia el desenvolvimiento de las diferencias específicas de los Sexos sobre la base de una clara identificación sexual y de los medios educativos"³⁶ que favorezcan el desarrollo de las naturales aptitudes y tendencias masculinas y femeninas.

Antes que a otros lugares, es fundamental que las nuevas herramientas y materiales lleguen a las Escuelas Mexicanas, contrarrestando el aislamiento de la Escuela de la realidad social.

Más aún porque la Sexualidad es uno de los campos que más se ha limitado con el apoyo de las represiones, los juicios moralmente erróneos, los complejos, las fantasías y las culpas que podrían originar una Sexualidad anormal.

De manera que el sujeto que la experimente pudiera no sentirse bien, en un terreno en el que, el miedo, los tabúes y los complejos pueden liberarse, en el que la persona debería dejarse ir con todos los sentidos y sentimientos a la vez.³⁷ Sin llegar a sentirse mal en alguna parte de su Ser.*

³⁶ CHAVARRÍA OLARTE, Marcela. Investigadora del Instituto Panamericano de Ciencias de la Educación. En: Von Martial, Ingbert y GORDILLO, Ma. Victoria. **Coeducación EUNSA**, Pamplona. p. 20.

³⁷ DALLAYRAC, Nicole. **Los Juegos Sexuales de los Niños**. México, Gedisa Mexicana. 2ª. Ed. 1987. p. 15.

* Ver Glosario

Capítulo II. SEXUALIDAD Y EDUCACIÓN



«El mestizaje del pueblo mexicano», Raúl Anguiano, en el vestíbulo del salón de usos múltiples del Auditorio Miguel Hidalgo.

2. 1 ALGUNOS ASPECTOS HISTÓRICOS DE LA SEXUALIDAD.

La palabra "Sexualidad" todavía es imprecisa, su contenido apenas empieza a definirse y casi siempre aparece vinculada a una palabra que sufre modificaciones en las formas en que se manifieste porque éstas, casi siempre obedecen a normas y principios culturales más que biológicos, la palabra "Sexo".

Dando origen a que la "Sexualidad" se defina de diversas maneras y que las personas, se refieran a ella como algo de lo que todos conocen y de lo que todos saben suficiente para opinar, aunque en realidad no sea así.

Como producto de un complejísimo proceso de construcción social, recientemente la Sexualidad se presenta como una verdadera explosión discursiva en torno y a propósito del Sexo.

Foucault, desde mi punto de vista, tuvo razón al decir que el discurso se hace constitutivo de la realidad social que refleja. Lo que es real porque la Historia de la Sexualidad, como un elemento central en la vida de toda sociedad, es el resultado de lo que las personas hacían, del significado que le otorgaban a sus actos y del modo de nombrarlos.

Nombrar sus actos con la base en valores, atributos psicológicos y sociales que aún se asignan al hombre y a la mujer, la concepción social que la explica. Significados que los comportamientos sexuales asumen para cada individuo y para cada grupo social que han presentado características específicas, en cada momento histórico y en cada sociedad".³⁸

Nuestra Cultura tiene como uno de sus componentes básicos la aportación de las civilizaciones indígenas que habitan lo que es actualmente el territorio nacional y que, a su vez, integran y perfilan las raíces de la Sexualidad, a través de la fusión cultural que en México representa la Colonia y que fueron tomando formas más propias y definidas a partir del movimiento revolucionario de 1910.

Los rasgos más importantes de la familia azteca en lo que se refiere a la Sexualidad muestran un mundo donde todos los aspectos de la vida estaban regidos por los principios de la "justa medida" y el "momento preciso".

En el aspecto sexual, una serie de normas que marcaban la prohibición de cualquier práctica sexual antes de la edad adecuada.

El arribo de dicha edad, marcaba el inicio de "una vida sexual con cierta represión social que caracterizaría a la Sociedad Azteca porque a pesar de que las relaciones sexuales eran reconocidas y aceptadas como una necesidad vital humana, sólo podían practicarse con medida y moderación dentro del matrimonio".³⁹

³⁸ MORGAN MALLOL, María Isabel. **Sociedad y Sexualidad en México: De los Aztecas al Porfiriato**. En: *Imagen Psicoanalítica*. Año 4, Número 5, 1995. p. 73.

³⁹ *Ibidem*. p. 73-74.

Entre los rasgos más importantes de la familia azteca⁴⁰ con respecto a la Sexualidad destacan:

- 1) La Monogamia formalmente estricta, aunque la poliginia, varias mujeres con un hombre, era tolerada, sobre todo en las clases altas.
- 2) La Valoración de la actividad sexual en su aspecto puramente placentero, independientemente de la reproducción.
- 3) La valoración de la fertilidad en la mujer con énfasis en el aspecto cualitativo de la descendencia. Sintomáticamente en la mitología azteca existen diosas de la fertilidad y del Sexo, pero no diosas de la virginidad.
- 4) Los Roles familiares claramente polarizados: dominación absoluta por parte del padre, con respecto a su esposa e hijos. Sumisión absoluta de los hijos hacia la madre.
- 5) Las Prácticas formales de Educación Sexual que, en forma de consejos, se transmitían de generación en generación, en aquellos momentos considerados de mayor trascendencia en la vida del individuo, nacimiento, pubertad y rito nupcial.
- 6) La Asignación rígida de ocupaciones a hombre y mujer, característica de una sociedad militar en la que el modelo masculino es el guerrero.

Otro componente básico de nuestra Cultura en lo que se refiere a la familia sería la interrupción de su evolución, por la Conquista Española que impactó la vida de los aztecas en todas las manifestaciones culturales; desde lo económico, lo artístico, lo social, lo político, lo religioso y con ello, lo psíquico.

Un modelo occidental, traído por los españoles a México, caracterizado por una monogamia formal, monoandria, ya que existe una gran tolerancia por la poliginia. En relación con ella hay una valoración extrema, de la virginidad y en general de la fidelidad femenina; apoyado por la religión.

Un dominio absoluto por parte del esposo con lo que se refiere a decisiones importantes. Relegamiento de la mujer al ámbito del hogar, como responsable única de la crianza y Educación de los hijos y de la conducción del hogar.

Una edad de represión, propia de las sociedades llamadas burguesas y de la que quizá todavía no estamos completamente liberados.

⁴⁰ LÓPEZ J. Alfonso. **Familia y Sexualidad en México**. En: CONAPO. Familia y Sexualidad. Cap. IV.

Una incitación política, económica y técnica a hablar del Sexo; una técnica en forma de análisis, contabilidad, clasificación y especificación, en forma de investigaciones cuantitativas o causales, aunque en ésta época no se aplicaban medidas de control natal ni se espaciaban los hijos.

"Una dispersión de las sexualidades, un refuerzo de sus formas disparatadas, una implantación múltiple de las perversiones y un movimiento centrado en la monogamia heterosexual que, ante una gama de diferencias, fracasaría en la época actual".⁴¹

Cuya preocupación por controlarlas constituyeron los consejos de disciplina, los reformatorios, las colonias penitenciarias, los tribunales, los asilos, el derecho canónico, la ley pastoral cristiana y la ley civil, tres grandes códigos explícitos, para fijar la línea divisoria de lo lícito y lo ilícito.

Así como los roles polarizados de hombres y mujeres, propios de una sociedad militar conquistadora donde el ideal masculino era el guerrero.

Un movimiento centrífugo respecto a la monogamia heterosexual, cuyo centro serían las relaciones matrimoniales, el deber conyugal, la capacidad para cumplirlo, la manera de observarlo, las exigencias y las violencias que lo acompañaban.

Las reglas y recomendaciones que legislaran la Sexualidad de los cónyuges como una forma de evitar el estupro, es decir, las relaciones extramatrimoniales, el adulterio, el rapto, el incesto espiritual o carnal, también la sodomía y la caricia recíproca.

Otorgándole un lugar a las diferencias en la sociedad como consecuencia de las leyes, las enfermedades, los escándalos, los vicios y hasta los delitos. Empezando por reconocer a niños demasiado despiertos, niñas precoces, colegiales ambiguos, sirvientes y educadores dudosos.

Maridos crueles o maniáticos, la Sexualidad de los niños, la de los locos, la de los criminales; el placer de quienes no aman al otro Sexo; las ensoñaciones, las obsesiones, las pequeñas manías o las grandes furias. Problemas a los que, inmediatamente se les buscó una solución.

Como se podrá apreciar, no se logró establecer una clara división entre las alianzas y las desviaciones referidas a la genitalidad adulta porque aún en el Siglo XXI, la represión parece seguir siendo el modo fundamental para controlarla y la razón por la que se origina una explosión discursiva en los Siglos XVIII y XIX.

⁴¹ FOUCAULT, Michel. **Historia de la Sexualidad. 1. La Voluntad de Saber**. México, Siglo XXI Editores. 1977. p. 25.

El Sexo parece inscribirse en dos registros de saber muy distintos: "una Biología de la reproducción que se desarrolló de modo continuo según una normatividad científica general, y una Medicina del Sexo que obedeció a otras reglas de formación y cuatro figuras, objetos privilegiados de saber: la mujer histérica, el niño masturbador, la pareja maltusiana y el adulto perverso".⁴²

Todavía se aprecia al niño incapaz de comprender ciertas cosas que de adulto difícilmente logre comprender, pues el **Siglo XVII**, "sólo se explicó que haría falta una trasgresión de las leyes; una anulación de las prohibiciones, una irrupción de la palabra, una restitución del placer a lo real y toda una nueva economía en los mecanismos del poder", según Foucault.⁴³

Las más recientes posturas partiendo de Freud, declaran que la Sexualidad es mucho más que la capacidad reproductora y que abarca más allá de la genitalidad. Revelan las conexiones entre Sexualidad y auto-identidad, la fuerza vital misma, libido, que da y sostiene la vida del hombre.

El reconocimiento a la existencia de la vida sexual infantil y el contenido sexual de los actos reprimidos e inconscientes del individuo que conduce a un estado de neurosis* y un método para su tratamiento: El Psicoanálisis*.

Sin ignorar que por el momento se desconocen con certeza, cuáles son los factores responsables de que una persona adopte un tipo de orientación u otra y, a pesar de que se han aducido multitud de causas desde muy distintas teorías.

Tanto de origen biológico, teorías genéticas y hormonales, como psicosocial, teorías psicoanalistas y conductistas. Lo único que aparece más claro es que el modelo sexual precede a las conductas, es decir, que los sujetos tienen fantasías heterosexuales u homosexuales antes de haber tenido cualquier clase de experiencia, pero no sabemos qué determina que las fantasías sean de un tipo u otro.

⁴² *Ibidem.* pp. 40-69.

⁴³ *Idem.*

* Ver Glosario.

2.2 LA SEXUALIDAD. UNA EXPRESIÓN BIOPSIICOSOCIAL

La *Sexualidad* es un elemento actual y esencial a lo largo de la vida humana que desconocemos definida y concretamente. El concepto de Sexualidad surge en la Modernidad a mediados del Siglo XVII, "asociada al pecado y la culpa, legitimada sólo a través del matrimonio encaminado a la procreación, desterrando por indecorosa, la idea de placer".⁴⁴

Hasta que, gradualmente, en la afanosa persecución de experiencias Sexuales a las que algunas personas y empresas se dedican, el papel central de la Sexualidad en las sociedades modernas se encuentre a expensas de las evidentes cualidades compulsivas de la conducta sexual actual de niños y adultos, a la vista de la adicción a la pornografía, las revistas, filmes y otros Medios de Comunicación.

Convirtiéndola en uno de los temas más enigmáticos y conflictivos para los investigadores del comportamiento humano, "al separarse de la reproducción e integrarse en un proyecto emergente reflexivo del ego entre los sexos, que acrecentaría la tensión en este sistema institucional de la represión en el que vivimos".⁴⁵

¡Cuánto del equipo intelectual del individuo es sólo aparentemente propio, cuánto es dogmático, teórico y debido a la autoridad, no logrado por sí mismo, por su propio pensamiento libre y sin obstáculos!

Los besos, las caricias, los abrazos, el contacto íntimo, las ensoñaciones y los pensamientos son también un producto cultural que evoluciona con el Ser y muchas personas lo desconocen.

A pesar de que la experiencia adulta y el *insight* hayan encontrado la solución para algunas de las interrogantes prohibidas y aparentemente incontestables de la infancia y que, por lo tanto, están destinadas a la represión.

"Si más tarde el individuo adulto es aparentemente capaz de superar las barreras erigidas frente a su pensamiento infantil, cualquiera que sea la forma utilizada para enfrentar sus limitaciones intelectuales, sea desafío o temor.

El pensamiento infantil sigue siendo la base para la total orientación y modo de su pensamiento, sin que le afecten sus conocimientos posteriores".⁴⁶

⁴⁴ FOUCAULT, *Op. Cit.* Cap. I.

⁴⁵ GIDDENS, Anthony, **La Transformación de la Intimidad. Sexualidad, Amor y Erotismo en las Sociedades Modernas**. Madrid. Catedra Teorama, 1998. pp. 161- 162.

⁴⁶ KLEIN, Melani. **Psicoanálisis del Desarrollo Temprano. Contribuciones al Psicoanálisis**. Buenos Aires, ed. Paidós, 1987. p. 262.

En un período en el que las *normas* acerca de la Sexualidad sean las que tengan que darse sus argumentos y justificaciones para defender el cuidado y la prevención de los embarazos no deseados, los abortos, las Enfermedades de Transmisión Sexual, (ETS) las diferencias en las preferencias sexuales o algunas frustraciones en el establecimiento de relaciones con el otro y la diferencia entre hijos planeados, deseados o no deseados.

Quizá no sean planeados, pero deseados? No los sabemos con exactitud, para hacerlo tendríamos que analizar las condiciones de vida de la pareja si es que existiera o de los padres solteros. Remontándonos a algunas cuestiones filosóficas que conlleven una resignificación de valores.

Una explicación sobre procesos tan importantes como: las relaciones de amistad y amor, la identidad sexual, los roles, la vinculación afectiva, la familia, el matrimonio, el divorcio, la comunicación, el placer y la reproducción.

Mediante la distinción del Erotismo entre placer y goce por una parte, que es lo que los niños entienden por experiencia propia reproducción y concepción por otra, ante el hecho de que son pocos los que reconocen que la Sexualidad es una forma de vivir la aventura, la comunicación, los afectos y el placer.

Un infinito y ampliamente variable, espectro de finalidades, metas y propósitos. según las personas, las culturas, las épocas. Según el reconocimiento de diversas proclividades sexuales como el resultado de la aceptación de una pluralidad, de diferentes estilos de vida, que constituiría un gesto político.

Léxico-gráficamente, la *Sexualidad* se define como "el conjunto de caracteres especiales, externos e internos que presentan los individuos y que son responsables por su Sexo".⁴⁷

Sin embargo, según pudo constatarse en un análisis de las cualidades de la Sexualidad realizado por Alicia González y Beatriz Castellanos,⁴⁸ existen tres funciones esenciales que se presentan con gran frecuencia y estabilidad: la reproducción, el placer erótico y la comunicación afectiva.

¿Para qué dar a conocer la vida íntima de cada pareja y de cada familia mexicana? si cada una de ellas, durante la década de los 70's contribuye al descubrimiento del crecimiento poblacional porque principalmente, las mujeres desconocen los métodos anticonceptivos.

⁴⁷ KLEIN, Melani. **Psicoanálisis del Desarrollo Temprano. Contribuciones al Psicoanálisis.** Buenos Aires, ed. Paidós, 1987. p. 262.

⁴⁸ Doctoras en Ciencias pedagógicas cuyas propuestas brindadas en su libro me parecieron pertinentes al señalar la necesaria reconceptualización de la Sexualidad en la vida y en la ciencia que permita el análisis de la influencia de la naturaleza y la cultura en la construcción de los géneros. Oponiéndose a la tendencia tradicional de Educar en Sexualidad a partir de estereotipos sociales que contribuyen a la creación de Sexismo- en la construcción de la identidad de los géneros.

Para llegar a acentuar, una política demográfica en México ante el fenómeno del crecimiento poblacional, la necesidad de conocer las condiciones en las que vive esa población y las vías para intentar controlarlo.

En éste escenario, en 1976, se crea una institución preocupada por brindar información sobre las condiciones en las que vivimos: El Consejo Nacional de Población (CONAPO). Una institución que contempla a "la Sexualidad como una dimensión fundamental del Ser humano, cuya base biológica, con una connotación universal, es el *Sexo*".⁴⁹

La Sexualidad como "la *expresión psicosocial de los individuos como seres sexuados en una sociedad y cultura determinada. Conformada por elementos biológicos, psicológicos y sociales que se clasifican en:*⁵⁰

- 1) **Caracteres primarios**, que son las glándulas, ovarios y testículos. Dichas glándulas nos diferencian entre varón o mujer;
- 2) **Caracteres secundarios o anatómicos**, que se refieren al aparato genital;
- 3) **Caracteres terciarios o fisiológicos** y el funcionamiento de dichos aparatos genitales.
- 4) **Caracteres cuaternarios o psíquicos**, cuya manifestación es el **Erotismo***.

Dentro de los factores que intervienen en la Sexualidad, están goce y placer, que constituyen el motivo de investigación en **Erótica*** y la manera en que aprenden todo lo que saben de Sexualidad, ya que en toda su amplitud la Sexualidad humana como tal, social y cultural, con los procesos mentales y los significados sociales que su ejercicio ocasiona, no surge de improviso.

La **Erótica** es el resultado de una serie de fenómenos y hechos sociales que han ido ocurriendo en el tiempo, y cuya dinámica y transformación son consecuencia del desarrollo mismo de la sociedad.

A) ASPECTOS BIOLÓGICOS DE LA SEXUALIDAD

La Sexualidad, en su dimensión biológica, es inherente a nuestro ser total porque a pesar de que nacemos con un Sexo biológico, devenimos psicológica y socialmente sexuados; a través de "un proceso que discurre en los marcos del desarrollo ontogénico de la personalidad y conduce a:

- 1) La construcción individual activa de la identidad de género, conciencia y sentimiento íntimos de ser hombre, mujer o ambivalente.

⁴⁹ CONAPO. *Sociedad y Sexualidad*. En: **La Educación de la Sexualidad. Tomo I**, México, Ed. y Litografía de los Angeles. 1982. p. 187.

⁵⁰ DALLAYRAC, *Op. Cit.* p. 46.

* Ver Glosario.

2) La orientación sexerótica, la dirección de las preferencias sexuales hacia otro Sexo, el propio o ambivalente.

3) El correspondiente rol de género como expresión pública de la identidad asumida a través del desempeño de diversos papeles en la vida sexual, de pareja, familiar y social, que son los componentes psicológicos medulares de la Sexualidad".⁵¹

Éstos tres elementos, desempeñan un papel fundamental en toda nuestra vida sexual, por su carácter dinamizador e inductor del comportamiento y su especial participación en la regulación de éste en las dimensiones del individuo, la pareja, la familia y la sociedad.

Entre los **aspectos biológicos de la Sexualidad**, encontramos a la **sexuación**, el **Sexo** y el **acto sexual**. Iniciaremos con la Sexuación, un proceso que comienza con la fecundación.

Durante la etapa embrionaria o fetal, elementos diferenciales, genéticos, gonadotróficos, hormonales, se van estructurando y reestructurando para ir conformando los genitales externos e internos.

Éstos constituyen al nacer, una base y, sólo una base, anátomo-fisiológica del SEXO*; «únicamente, la posibilidad de ser sexuado en masculino o femenino y la continuación del proceso de diferenciación que a causa, fundamentalmente, de condicionamientos socioculturales".⁵²

Modificando ¿Por qué no?, los intereses sexuales conforme con los cambios corporales que vaya apreciando, con la información que recibe y la identificación con determinados modelos que incluyen sentimientos y expectativas generadas a partir de otros.

El concepto de Sexo, también sugiere a todo contacto que se realiza cuando la pareja experimenta un orgasmo, no sólo se reduce a la *culminación del contacto íntimo o coito* esto es, la penetración del pene en la vagina, como lo concibe nuestra sociedad que, también desconoce los diversos motivos por los cuales se realiza el coito.

Entre los cuales, podemos mencionar: la atracción y el afecto mutuos, *relación afectiva*, la satisfacción de una necesidad física, *relación biológica*, una perturbación psicológica, *relación patológica o coercitiva*, *la búsqueda de diversión*, *relación recreativa* o *únicamente como fuente de placer*, *Erotismo*.

⁵¹ Idem.

* Ver Glosario.

⁵² Idem.

Y, gracias a la influencia de la *Planificación Familiar*, el deseo de tener un hijo, *relación procreativa*, la cual, en comparación de hace 3 décadas, según informes del Consejo Nacional de la Población (CONAPO) es minoritaria.

Según el XII Censo General de Población y Vivienda, (2000) los habitantes del país ascienden, según estimaciones para mediados del pasado 2002, a 103 millones de habitantes. Así mismo se estimó que durante este año ocurrirían alrededor de 2 millones de nacimientos y de cerca de 461 000 defunciones; implicando un incremento absoluto de casi 1.6 millones de personas que equivale a una tasa de crecimiento anual de 1.54%.⁵³

«Los indicadores de salud reproductiva reportan que sólo el 73% de los 103 millones de habitantes que se calcularon, emplea algún método anticonceptivo con reticencia del varón a que su pareja lo use y una escasa relación entre la toma de decisiones y el proyecto de vida que permite ubicar, la importancia de la previsión y la planeación sobre los aspectos que contribuyan a elevar la calidad de vida.

Al mismo tiempo, el poder analizar la influencia que las decisiones individuales tienen en la calidad de vida de toda la población».⁵⁴

Para dar a conocer todos y cada uno de éstos motivos, las distintas maneras de pensar y la producción de juicios críticos para evaluar las nuevas normas que hoy reclama el tiempo de elaboración para incluirse en la cotidianidad, es necesario apoyarnos en una Educación para la Sexualidad, de la cual profundizaré en el Cap. 2.4

B) ASPECTO SOCIAL DE LA SEXUALIDAD

Como una de las necesidades sociales básicas de los seres humanos, me parece pertinente hablar de los comportamientos que adoptamos por la Sexualidad, para intentar mediatizar el contenido de las funciones vitales-reproducción, erotismo y comunicación- afectividad, y los vínculos recíprocos entre ellas.

A través de los valores, las creencias, y las instituciones, la Cultura, moldea el comportamiento de los miembros de la sociedad para lograr la convivencia social.

⁵³ PARTIDA, Virgilio. **Situación Demográfica Actual**. La información demográfica se basa en las proyecciones de población 2000-2050 con base en la información del Censo General de Población, 2000. www.conapo.gob.mx/publicaciones/01.pdf

⁵⁴ *Idem*.

Al parecer los miedos heredados por la tradición del ayer coinciden y difieren con los que se transmiten sin quererlo o queriendo, fruto de la cultura urbana: Ser hombre o ser mujer, un elemento presente en nuestra sociedad como una realidad biológica, psicológica y social, con una clara división de funciones para varón y mujer.

Una unidad integral que necesita de la atención cuidadosa al desenvolvimiento de las particularidades de cada Sexo, como la conjugación de ambas en la vida cotidiana de un modo natural al dejar de lado el hecho de que el Hombre sea una unidad bio-psico-social.

Lo que convierte a la Escuela, en un medio para apoyar el fin que es, la Educación de hombres y mujeres, especialmente en las primeras etapas de la vida".⁵⁵

C) ASPECTO PSICOLÓGICO DE LA SEXUALIDAD

La Sexualidad también reviste una especial significación psicológica por las potencialidades que nos ofrece para el encuentro con el otro Ser humano. El contacto y la relación intersubjetiva, la intimidad compartida y el establecimiento de vinculaciones emocionales y sentimentales.

En tanto que, la personalidad es siempre sexuada, "la Sexualidad tiene un carácter personalizado que se desarrolla desde que nos enfrentamos a un guión sexual y nos apegamos a él para ser aceptados en la comunidad en que vivimos".⁵⁶

Sus funciones comunicativas son muy variables al estar asociadas al interés, la curiosidad y la capacidad de aprendizaje de los niños y adolescentes que establecen una alianza con los medios de comunicación y con hechos como el Sida, la prostitución de niños y las violencias sexuales.

Especialistas del Instituto Mexicano de Sexología corroboran éste hecho al enseñar en sus cátedras que, el mexicano practica su Sexualidad con una moral múltiple, que quizá sea otra de las causas de vivir un estancamiento en el puente de transición entre la represión, el miedo y el disfrute del Sexo.⁵⁷

Por su importancia, nuevamente retomo los siguientes aspectos de la Identidad Sexual que señala el Consejo Nacional de Población (CONAPO): *la identidad de género, el rol de género y la orientación sexual*.

⁵⁵ PAEDAGOGIUM. *Revista Mexicana de Desarrollo y Educación*. Año 3, N° 14, Nov.-Dic. 2002. p. 24.

⁵⁶ Cfr. <http://labmultimedia.cic.ipn.mx/libros/g5/cien-nat/003.htm>

⁵⁷ LA BRUNA DE ANDRA Y GIBERTI. *Op. Cit.* Cap. III.

1. La *identidad de género* referida a la conciencia de pertenecer a un género determinado, es decir, sentir y pensar como hombre o como mujer.
2. El *rol de género* que es el comportamiento del individuo que hace evidente a la sociedad y así mismo, el Sexo al que pertenece.
3. La *orientación sexual* se refiere a la atracción, al gusto o preferencia del sujeto para elegir compañero en la vinculación amorosa o la relación coital, en la afectiva y en la fantasía, hacia una persona del otro Sexo, del propio, o ambos indistintamente.

El informarnos e informar podrían ser fundamentales para crear una Educación Sexual que conlleve un buen proyecto de vida porque el saber y el conocer -que tienen distintas dimensiones intelectuales- *constituyen formas del poder y del crecer* que no les han pasado inadvertidas a los niños y adolescentes de principios de Siglo.

Quienes reciben Educación Sexual a través de la sociedad en general, que al mismo tiempo les ofrece un bombardeo de estímulos que favorecen o dificultan el surgimiento de las características o elementos potenciales de la Sexualidad que desconoce o ignora que los conocimientos obtenidos a través de los intereses que se tienen entre los 9 y los 12 años, sirven a menudo como base para las investigaciones que durarán toda la vida.

2.3 EL DESARROLLO Y LA SEXUALIDAD EN LOS NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS.

ETAPA PRE PUBERAL O PUBERTAD



Denominar al igual que delimitar el estadio* en el que se encuentran los niños que representan la población seleccionada para la realización del presente no dependen sólo de la edad sino del grado de maduración que, en este caso, el infante, pubero o preadolescente posea.

Psicológica, psicoanalítica y pedagógicamente, dicha edad es difícil de definir precisamente porque entre los 9 y 12 años de edad, los seres humanos llegan a una etapa de desarrollo que, dependiendo de la disciplina que intente abordarla, Pedagogía, Filosofía, Psicología; así como de su objeto de estudio, es definida.

Biológicamente sabemos que a lo largo de la vida, los seres humanos cambiamos nuestro aspecto físico, psicológicamente que nuestra mente va madurando, pedagógicamente que nuestros conocimientos se van ampliando.

* Ver Glosario.

Constantemente nos estamos educando en la búsqueda de información sobre los hechos biológicos, psicológicos y sociales que intervienen en nuestro desarrollo, aún antes de que la palabra les permita a los niños alcanzar mayores sentidos y ante la necesidad de adquirir conocimientos, la televisión se encarga de fomentar sus fantasías y de llenarles de explicaciones y de deseos.

Su socialización, entendida como el proceso que permite a los niños aprender o adquirir las costumbres, los hábitos y los valores del grupo social al que pertenecen; inicia con los Medios Masivos de Comunicación.

Generalmente, cada uno de nosotros a partir de los 9 años en algún momento nos inquietamos porque nuestro cuerpo comenzaba a cambiar, en algunos a los 10 ó hasta los 13 años debido a las diferencias individuales en lo que respecta a la maduración, ya que toda niña o niño, hombre o mujer, tiene su propio periodo de transición y la gama de diferencias individuales es amplia.

Las disposiciones masculina y femenina resultan claramente reconocibles en la infancia, no obstante, la aparición de una definida diferenciación entre el carácter masculino y el femenino, la antítesis que influye más decisivamente que ninguna otra sobre el curso de la vida humana nos indica la llegada a la PUBERTAD.

Cabe aclarar que cronológicamente no se ha delimitado a la PUBERTAD porque la edad en la que aparece varía según las razas, el Sexo, las situaciones hereditarias, las condiciones del hábitat y el momento óptimo para cada aprendizaje o adquisición aunque a partir de los 9 años pueden estar presentes un conjunto de caracteres especiales, externos e internos que manifiestan el Sexo y la Sexualidad de cada niño".⁵⁸

Desde el punto de vista biológico se define como PUBERTAD, Del latín *Pubertas* que significa Juventud*, al periodo de la vida humana entre la infancia y la juventud, durante el cual se desarrollan los *caracteres sexuales secundarios**, que hacen más evidente un desarrollo sexual unido a sus relaciones de objeto y a todas las emociones que desde un primer momento moldean su actitud hacia el padre y hacia la madre.

Un proceso de crecimiento y maduración hormonal, a la vez que marca el inicio de la adolescencia y es «parte de la adolescencia temprana en la que la ansiedad, la culpabilidad y los sentimientos depresivos son los elementos intrínsecos de la vida emocional de los chicos».⁵⁹

⁵⁸ Cfr. P. WOHL, John y Susan ERICKSON. **Fundamentos del Desarrollo Humano**. México, Pax México. 1999. p. 98.

* Ver Glosario.

⁵⁹ Cfr. AMPI. **Desarrollo Infantil Normal. Monografías de la Asociación Mexicana de Psiquiatría Infantil**. México, AMPI, 1980, 2ª. ed. p. 117.

Desde el punto de vista Psicoanalítico, entre los diversos signos físicos aparece, en primer término, una serie de transformaciones de los genitales que indudablemente pueden hallarse dispuestos al acto sexual; o sea, preparados para su ejecución, erección del miembro viril y lubricación de la vagina.

El cuerpo comienza a prepararse para la reproducción y para una vida sexual placentera, aproximadamente dos años antes de los 9 años y no obstante, es un acontecimiento que se produce en forma bastante brusca porque se inicia con un aumento rápido de estatura seguido de la aparición y del aumento en la intensidad del impulso sexual.

En las niñas se desarrollan las glándulas mamarias, el tejido adiposo se acumula en las caderas y muslos, aparece el vello axilar y púbico, la pelvis se ensancha.

Aproximadamente dos años después de los 9 años, de que los senos comienzan a desarrollarse aparece la primera menstruación, también llamada "menarca o menarquía". Con la madurez de los órganos sexuales, se inician los ciclos menstruales.

El primer sangrado menstrual se presenta con mucha frecuencia entre los 11 y 14 años de edad y es la manifestación más evidente de una serie de cambios que se están llevando a cabo dentro del organismo, principalmente en los ovarios y en la parte interna del útero por la influencia de las hormonas sexuales femeninas.

Simbólicamente, la primera menstruación o menarquía es el signo que indica el cambio de niña a mujer.

En los varones además de la aparición de la barba y el vello característicos, se modifica el timbre de voz, que toma una tonalidad más grave, al mismo tiempo que empiezan las erecciones del pene, que adquiere las dimensiones y funcionalidad que tiene en el individuo adulto y la eyaculación.

Todo este proceso se debe a la intervención de las gónadas; otras glándulas que intervienen activamente son las suprarrenales y el tiroides. Toda patología en la Pubertad depende de la modificación funcional u orgánica de alguna de éstas glándulas.

"El desarrollo de los diques sexuales, pudor, repugnancia y compasión, aparece en las niñas más tempranamente y encontrando una resistencia menor que en los niños.

Asimismo, es en las niñas mucho mayor la inclinación a la represión sexual, y cuando surgen en ellas instintos parciales de la sexualidad escogen con preferencia la forma pasiva». ⁶⁰

En contraposición podrían, entonces encontrar las anomalías de la época de aparición, esto es, las pubertades precoces o tardías.

“El niño varón desarrolla frecuentemente, sobre la base de la represión, una fuerte curiosidad sexual, un rechazo indomable a todo lo sexual que sólo a través de un análisis minucioso, puede superar después”. ⁶¹

Con referencia a las manifestaciones sexuales autoeróticas y masturbaciones pudiera decirse que “la Sexualidad de las niñas tiene un absoluto carácter masculino, y si fuera posible atribuir un contenido más preciso a los conceptos «masculino» y «femenino», se podría también sentar la afirmación de que la libido es regularmente de naturaleza masculina, aparezca en el hombre o en la mujer e independientemente de su objeto, sea éste el hombre o la mujer”. ⁶²

A pesar de que, la Psicología Moderna afirme que la actividad autoerótica de las zonas erógenas en ambos sexos sea la misma, y por esta coincidencia, en los años infantiles se carezca de una diferenciación sexual tal y como aparece después de la Pubertad.

2.3.1 EL DESARROLLO INTELECTUAL Y PSICOSEXUAL

En el desarrollo de los niños, es importante conocer además del desarrollo biológico, el desarrollo intelectual desde la Psicología genética, y el psicosexual, desde de la Teoría Psicoanalítica de Freud.

Fundamentos sólidos e indispensables para el establecimiento de una Pedagogía que se adapte a las necesidades y a la posibilidad de comprensión de los individuos en las diferentes edades; dando sentido y fundamento teórico a muchas prácticas que se introdujeron o están por introducirse.

No olvidemos que a través de ellas se podría crear una Educación que conlleve un buen proyecto de vida, sobre todo en el ámbito de la Sexualidad porque la mayor parte de la sociedad ignora o reprime las manifestaciones sexuales en casi todas las etapas de nuestro desarrollo físico, psíquico y emocional.

⁶⁰ KLEIN, Op. Cit. p. 270.

⁶¹ Idem.

⁶² FREUD, Sigmund. **Obras Completas**. En: Freud total 1.0, (Versión Electrónica) Ediciones Nueva Heladé. 1995. Hipertexto: Biblioteca Electrónica.

Las páginas que siguen nos permitirán reconocer cómo se forman los conocimientos, la formación de las estructuras intelectuales y conocer si la Sexualidad está presente desde el nacimiento con base en la Teoría Cognoscitiva del psicólogo y epistemólogo suizo, Jean Piaget (1896-1980) y de la Teoría psicosexual de Sigmund Freud (1856-1939).

La idea fundamental de los principios de Piaget es que la naturaleza del funcionamiento humano está hecha para organizarse y adaptarse, ya sea de manera física o mental, biológica o intelectualmente.

Piaget, concibe la *inteligencia* como una característica de todos los organismos vivos, eliminar como la digestión y el metabolismo que son características de todos esos organismos. La inteligencia es una característica biológica de todo Ser humano.

La inteligencia está siempre estructurada, pero los modos como está estructurada van cambiando según como los niños se van desarrollando.

Mediante la *adaptación*, la inteligencia se desarrolla, bajo la forma de *acomodación* y *asimilación*, siempre que los niños se encuentran ante una información o circunstancias nuevas para cuyo dominio sus estructuras intelectuales presentes no están todavía plenamente equipadas.

Según Piaget, "el hombre tiene un proceso de *Adaptación* y de *Organización*, en los cuales organiza sus experiencias para de esta forma adaptarse a lo que ya ha experimentado.

En el intercambio con el medio, el sujeto va construyendo no sólo sus conocimientos, sino también sus estructuras intelectuales, producto de la propia actividad del sujeto. Así pues, la *Organización* de las experiencias incluye la integración de éstas en diferentes sentidos, además de incluir la tendencia a clasificar y agrupar en conjuntos y sistemas".⁶³

Para presentar una noción adecuada del aprendizaje, hay primero que explicar cómo procede el sujeto para construir e inventar, no simplemente cómo repite y copia.

"El proceso cognitivo no es consecuencia de la suma de pequeños aprendizajes puntuales, sino que está regido por un proceso de equilibración. El mundo carece de significados propios y somos nosotros los que proyectamos nuestros propios significados sobre una realidad ambigua como una mancha de tinta".⁶⁴

⁶³ Cfr. FITZGERALD, H. **Psicología del Desarrollo**. México, Manual Moderno, 1981, Cap. III.

⁶⁴ POZO, J. L. **Teorías Cognitivas del Aprendizaje**. México, Ed. Morata. 3ª. Edición 1994, p. 174.

En el Proceso de desarrollo Intelectual pueden distinguirse una serie de estadios* caracterizados cada uno de ellos por una estructura matemática de conjunto.

Los estadios o períodos de desarrollo⁶⁵ son:

A) Sensorio-motriz. Período del desarrollo que va desde el nacimiento a los dos años y que se caracteriza por los siguientes estadios o etapas.

1) *Reflejos.* Hasta los 4 meses aprox. Ejercicio de los reflejos que constituyen el primer medio para comprender el mundo.

2) *Organización de las percepciones y hábitos* (hasta los 8 meses aprox.) Los diversos reflejos se integran en hábitos y percepciones organizadas y se producen las primeras diferenciaciones.

3) *Inteligencia práctica o sensorio-motriz.* Desde los 8 meses hasta los 2 años, aprox. El niño empieza a desarrollar *esquemas* de medio para un fin.

4) *Desarrollo de la constancia de los objetos.* En sus acciones los niños dan muestras de tener "conceptos" rudimentarios de los objetos en cuanto a permanentes y estables, independientemente de la experiencia que ellos tengan con los objetos, así como de "conceptos" de las relaciones temporales, espaciales y de otros tipos, que hay entre los sujetos.

B) Preoperacional. Comprende entre los 2 y los 7 años. Los niños extienden sus nuevas aptitudes simbólicas a ámbitos cada vez más amplios de su experiencia.

El rápido aumento de representaciones mentales y de aptitudes simbólicas durante este período, aparece claro en el rápido crecimiento del lenguaje, en la aparición y perfeccionamiento del juego imaginativo y en la incipiente aparición de los sueños.

Al llegar al final del *periodo preoperacional*, los niños ya disponen de caudales bastante grandes de representaciones y de símbolos, pero no los usan.

El uso de las operaciones empieza a aparecer por primera vez entre los 5 y los 7 años para la mayoría de los niños; una vez que esto ocurre, habrán entrado en el período de *Operaciones Concretas*.

⁶⁵ *Ibidem.* pp.174-175.

* Ver Glosario.

C) Operaciones Concretas. Extendida desde los 7 hasta los 11 años aproximadamente. Los niños por primera vez son capaces de realizar ciertos tipos de razonamiento que los adultos calificarán de lógicos.

Según va avanzando el periodo, van usando cada vez más sus nuevas operaciones en problemas y más diferentes entre sí, a la manera como los niños preoperacionales amplían su uso de representaciones y símbolos mentales.

Pueden razonar con bastante lógica cuando trabajan con materiales concretos e inmediatamente presentes.

D) Operaciones Mentales. Etapa que comprende entre los 15 ó 16 años, aproximadamente. Momento en que se alcanza el nivel intelectual adulto.

El sujeto se libera de la dependencia de lo concreto, la aparición de representaciones y símbolos mentales presupone la experiencia sensoriomotora mediante la cual se establecen los "conceptos" rudimentarios que luego son representados o simbolizados y, pasa a considerar lo real como un subconjunto de lo posible.

Piaget consideró que la maduración es algo básico en el sentido de que el desarrollo intelectual no podría darse sin ella. Pero el mismo crecimiento intelectual, una vez que están presentes las estructuras físicas y fisiológicas, depende de la experiencia que tienen los niños con el mundo que los rodea por medio de sus interacciones intelectuales con él.

En la teoría de Piaget, el mecanismo de la toma de conciencia aparece en todos sus aspectos como un proceso de conceptualización que reconstruye, y luego sobrepasa en el plano de la semiotización y la representación, lo que se había adquirido en el plano de la acción.

Sólo mediante una respuesta adaptativa, con la que el sujeto toma conciencia del conflicto e intenta resolverlo acomodando sus *esquemas**, puede lograrse una reestructuración; aún así no todas las respuestas adaptativas conducen, al menos directamente, a la reestructuración.

La etapa de desarrollo intelectual de una persona se define por el nivel más elevado de pensamiento de que es capaz dicha persona; aún cuando él o ella piensan a ese nivel solamente, parte del tiempo o en circunstancias determinadas.

* Ver Glosario.

Entre todos los periodos de la vida humana en que los procesos instintivos adquieren alguna importancia, ninguno ha atraído tanto la atención como el de la Pubertad. Desde largo tiempo atrás los fenómenos psíquicos que anuncian y acompañan el advenimiento de la madurez sexual han sido tema de estudios, principalmente, psicológicos.

En la literatura existente sobre esta materia hallamos algunas observaciones referentes a prematuras actividades sexuales infantiles, erecciones, masturbación o incluso actos análogos al coito, pero siempre como sucesos excepcionales y curiosos o como ejemplos de una corrupción de la moral.

Sigmund Freud, a finales del siglo pasado y en las primeras décadas del actual, fue el primero en reconocer y rescatar el lugar y el papel de la Sexualidad en el contexto general de la estructura, funcionamiento y desarrollo de la personalidad.

En la Pubertad, "los fenómenos que se presentan pueden deberse a cambios químicos, directamente resultantes del despertar funcional de las glándulas sexuales, y el conocimiento anímico de modificaciones fisiológicas que no sólo revisitan la más grande importancia en el desarrollo individual, sino que allí también reside el principio y raíz de la vida sexual, de la capacidad de amar y de la totalidad del carácter".⁶⁶

El Psicoanálisis no comparte la opinión de que la vida sexual de los seres humanos empiece en la Pubertad, ya que en 1896, Freud hizo resaltar la importancia de los años infantiles en la génesis de determinados fenómenos esenciales, dependientes de la vida sexual.

"El recién nacido trae consigo al mundo, impulsos sexuales en germen, que después de un período de desarrollo, van sucumbiendo a una represión progresiva que pudiera interrumpirse por avances regulares del desarrollo sexual o detenida por particularidades individuales".⁶⁷

FASE ORAL: El Erotismo oral del bebé de esa edad podía dividirse en dos estadios, primero de succión, luego de morder, y a este último se le había dado el nombre de sádico -oral o canibalista.

FASE ANAL (18 meses- 3 años) Entrenamiento para el control de esfínteres. Primera experiencia que el niño tiene en relación a la disciplina y la autoridad, aunque sobre las leyes y periodos de este proceso evolutivo oscilante no se conoce nada con seguridad; pareciera que la vida sexual de los niños se manifiesta ya en una forma observable hacia los años tercero y cuarto.

⁶⁶ *Ibidem*, FITZGERALD, *Op. Cit.* pp. 82-129.

⁶⁷ FREUD, Ana. **Introducción al Psicoanálisis para Educadores**. México, Paidós Educador, 1991. p. 153.

ETAPA FÁLICA O DE IDENTIFICACIÓN (3 a 6 años): En ésta fase el niño se percata de la existencia de sus órganos genitales. Las zonas con libido concentrado son el pene en el hombre y el clítoris en la mujer.

El niño adquiere identidad psicosexual, es decir, adquiere el sentimiento de pertenencia a un sexo, lo cual, se facilita con las diferencias sociales establecidas y por las anatómicas que el niño ya asimiló durante su corta vida.

A ésta edad la autoexploración y auto-manipulación son las formas más comunes de actividad sexual del niño.

“Ambas intervienen de igual forma en el desarrollo individual porque además, tales impulsos habrían de ser perversos de por sí, partiendo de zonas erógenas e implicando tendencias que, dada la orientación del desarrollo del individuo, sólo podrían provocar sensaciones *displacientes* que harán surgir fuerzas psíquicas contrarias que erigirán para la supresión de tales sensaciones displacientes los diques psíquicos ya mencionados

La masturbación* puede presentarse en todas las personas, no importando su sexo o edad; por lo tanto, la masturbación en un niño, adolescente o adulto tiene un significado distinto, tanto para la sociedad como para el individuo”.⁶⁸

PERÍODO DE LATENCIA, total o simplemente parcial, durante el cual, se constituyen los poderes anímicos que luego se oponen al instinto sexual y lo canalizan; marcándole su curso a manera de pudor moral, como obra de la Educación”.⁶⁹

El sentimiento de culpa o ansiedad ante la conciencia prepara la defensa contra el instinto en el período de latencia, durante la Pubertad; así como la angustia objetiva lo hizo en la temprana infancia porque no abandona la actividad, y por otro, la idea de que la actividad es prohibida por ser mala y sucia.

Probablemente a costa de los impulsos sexuales infantiles que no han dejado de afluir durante este período de latencia -pero cuya energía es desviada en todo o en parte de la utilización sexual y orientada hacia otros fines- proporciona poderosos elementos para todas las funciones culturales, es el Proceso que recibe el nombre de Sublimación.

Ésta utilización de la Sexualidad infantil representa un ideal educativo, del cual se desvía casi siempre el desarrollo del individuo en algún punto y con frecuencia en muchos.

* Ver Glosario.

⁶⁸ FREUD. *Obras Completas*. Op. Cit. pp. 1-2.

⁶⁹ *Idem.*

La mayoría de los casos, logra abrirse camino un fragmento de la vida sexual que ha escapado a la Sublimación, o se conserva una actividad sexual a través de todo el período de latencia hasta el impetuoso florecimiento del instinto sexual en la Pubertad.

“Los educadores se conducen -cuando conceden alguna atención a la Sexualidad infantil- como si compartieran nuestras opiniones sobre la formación de los poderes morales de defensa, a costa de la Sexualidad, y como si supieran que la actividad sexual hace a los niños ineducados, pues persiguen todas las manifestaciones sexuales del niño como «vicios» aunque sin conseguir grandes victorias sobre ellos”.⁷⁰

Debemos, por tanto, dedicar todo nuestro interés a estos fenómenos tan temidos por la Educación, pues se espera que permitan llegar al conocimiento de la constitución originaria del instinto sexual.

2.3.2 LAS MANIFESTACIONES DE LA SEXUALIDAD INFANTIL

Freud aseguró que, antes de la Pubertad el niño muestra, de muy diversas maneras, sus intereses sexuales, e incluso realiza actividades de indudable matiz sexual, aunque carezca de la capacidad reproductora y de la localización, que son formas típicas de la Sexualidad adulta.

El fin sexual del instinto infantil consiste en hacer surgir la satisfacción por el estímulo apropiado de una zona erógena elegida de una u otra manera.

El carácter rítmico debe juzgar entre ellas un importante papel aún cuando no se haya decidido la cuestión de si se puede considerar como «específico» el carácter de la sensación de placer que la excitación hace surgir. En esta «especificidad» estaría contenido el factor sexual.

Esta satisfacción tiene que haber sido experimentada anteriormente para dejar una necesidad de repetirla, y no debe sorprendernos hallar que la naturaleza ha encontrado un medio seguro de no dejar entregado al azar el hallazgo de tal satisfacción.

*El estado de necesidad que exige el retorno de la satisfacción se revela en dos formas distintas: “por una peculiar sensación de tensión, que tiene más bien un carácter displaciente, y por un estímulo o prurito, centralmente condicionado y proyectado en la zona erógena periférica”.*⁷¹

⁷⁰ *Idem.*

⁷¹ *Ibidem.* p. 6.

Un estímulo causado por el sentimiento de culpabilidad porque no abandona la actividad y por otro, la idea de que la actividad es prohibida por ser mala y sucia.

La censura y prohibición social ante este hecho que el niño ha venido introyectando desde las fases anteriores, la manipulación de los genitales se ve incrementada ante nuevas prohibiciones y amenazas que, la conjunción de éstos hechos enfrentan al niño al *Complejo de castración*.

El temor hacia la castración orilla al niño a abandonar a la madre como único objeto de amor, identificándose con el padre como modelo a seguir y así poder conseguir una mujer como la madre.

En el niño, la Castración obliga a concluir al Edipo y, en la niña, a iniciarlo. Para la niña, en un inicio, la madre es el primer objeto de amor, quien a partir de que reconoce las diferencias anatómicas, reconoce su falta.

“El Complejo de Edipo consiste en la superación de la relación dual entre el niño y su madre, y en el acceso al orden simbólico”.⁷²

El Psicoanálisis nos enseña que el instinto de saber infantil es atraído -y hasta quizá despertado- por los problemas sexuales en edad sorprendentemente temprana y con insospechada intensidad.⁷³

La investigación sexual de estos años infantiles es llevada siempre a cabo solitariamente y constituye un primer paso del niño hacia su orientación independiente en el mundo, alejándole de las personas que le rodean y que antes habían gozado de su completa confianza.

Estas fases de la organización sexual transcurren normalmente sin dejar advertir su paso más que por muy breves indicios. Sólo en los casos patológicos se activan y aparecen reconocibles a la investigación exterior. Con el advenimiento de la Pubertad comienzan las transformaciones que han de llevar la vida sexual infantil hacia su definitiva constitución normal.

El instinto sexual, hasta entonces predominantemente autoerótico, encuentra por fin el objeto sexual, a cuya consecución tienden de consumo todos los instintos parciales, al paso de las zonas erógenas se subordinan a la primacía de la zona genital.

⁷² «El desarrollo Sexual sufre una detención o regresión, los sucesos y tendencias psíquicas anteriores al periodo de latencia sucumben entonces a la amnesia infantil y caen en el olvido que nos ocultan toda nuestra primera infancia.

⁷³ FREUD, Sigmund. **Introducción al Psicoanálisis**. España, Alianza, 1986, 4ª. Ed. p. 342.

La normalidad, de la vida sexual se produce por la confluencia de las dos corrientes dirigidas sobre el objeto sexual y el fin sexual, la de ternura y la de sensualidad, la primera de las cuales, acoge en sí lo que resta del florecimiento infantil de la Sexualidad, constituyendo este proceso algo como la perforación de un túnel comenzada por ambos extremos simultáneamente.

En el hombre, el nuevo fin sexual es la descarga de los productos sexuales que, no es totalmente distinto del antiguo fin que se proponía tan sólo la consecución del placer, pues precisamente a este acto final del proceso sexual se enlaza un máximo placer.

El instinto sexual se pone ahora al servicio de la función reproductora; puede decirse que se hace altruista; además del desarrollo de los órganos sexuales internos y externos de la Sexualidad. Para que esta transformación quede perfectamente conseguida tiene que ser facilitada por la disposición original y por todas las peculiaridades del instinto.

En el organismo han de establecerse nuevas síntesis y conexiones para formar un complicado mecanismo y el peligro de perturbaciones morbosas de la vida sexual por la defectuosa constitución de estos nuevos órdenes que pueden considerarse justificadamente como inhibición del desarrollo.

«Históricamente han existido dos grandes procedimientos, en función de muy arraigadas costumbres sociales, tradicionales y antiguas supersticiones que dieron lugar a la toma de algunas actitudes negativas hacia el Sexo, y hacía su explicación y asimilación.

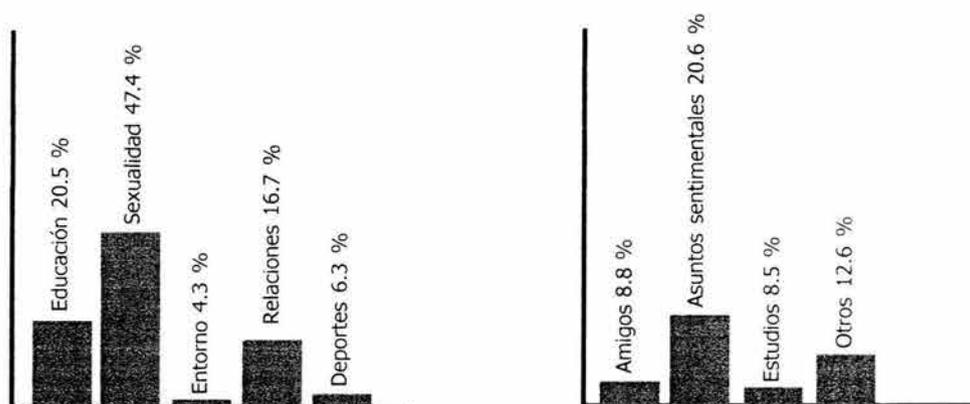
1.- Que las sociedades árabes musulmanas como: China, Japón, India y Roma, fueran las primeras que se dotaron de un arte erótico y;

2.- Que nuestra civilización, haya sido la única en haber desarrollado procedimientos que durante siglos corresponden a una forma para decir la verdad del Sexo, que consistiría en "procedimientos que, en lo esencia, corresponden a una forma de saber rigurosamente opuesta al arte de las iniciaciones y al secreto magistral: LA CONFESIÓN.

La declaración de los "pecados" que difundió propios sus efectos en la Medicina, la Pedagogía, las relaciones familiares, las relaciones amorosas; en el orden de lo más cotidiano y en los ritos más solemnes para confesar en público y en privado, las enfermedades y las miserias, el placer o la pena». ⁷⁴

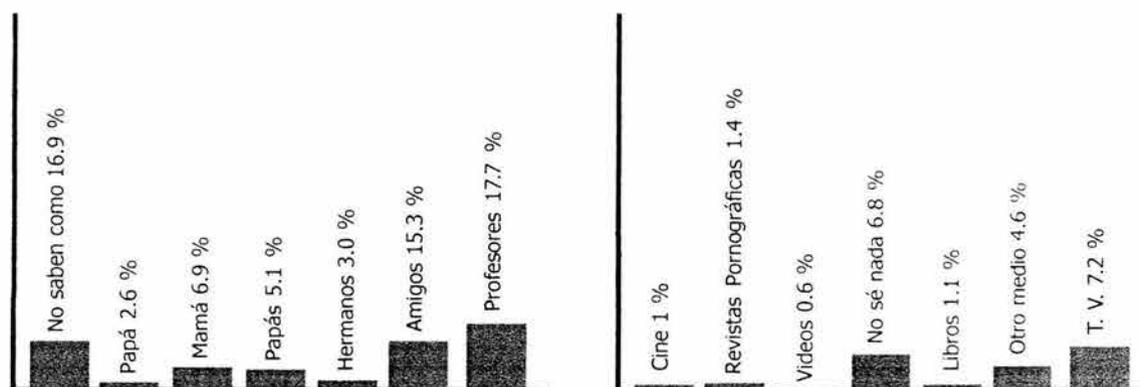
⁷⁴ FOUCAULT, *Op. Cit.*, p. 73.

La Sexualidad y los temas más próximos a la experiencia infantil como los asuntos sentimentales, la religión y las fantasías, son temas difíciles de abordar. Situación sobre la que se habló en un Taller que tome sobre la formación del Terapeuta Educativo en el mes de Marzo de 2002, en el que se revisaron las cosas sobre las que los niños no conversan con sus padres, con base en la siguiente gráfica publicada por la **Defensa de los Niños Internacional** ⁷⁵



Y la manera en que aprenden todo lo que saben de Sexualidad.

A Nivel Nacional



En parte, porque los medios de comunicación social, el cine, la literatura, las producciones pornográficas, y la sociedad en general, crean un ambiente altamente erotizado y porque algunos padres consideran que la información sobre Sexualidad motiva la actividad sexual y sobre excita la actividad sexual de sus hijos, a quienes consideran aún pequeños para descubrirla o mejor dicho, reconocerla.

⁷⁵ Cfr. **Defensa de los Niños Internacional**. (DNI) Material proporcionado en el Taller: «FORMACIÓN DEL TERAPEUTA EDUCATIVO». Pro-Industria. Cd. De México, Marzo 2002.

Parte de los temores que algunos padres sienten a medida que sus hijos crecen, remite a lo que podrán “llegar a hacer” una vez ingresados en la adolescencia, según la información obtenida en los instrumentos que apoyan ésta tesis y que más adelante presento.

En un contexto como el nuestro, en el que los deseos sexuales de niños como adolescentes pueden sobre-excitarse por los medios de comunicación social o masiva; es todavía increíble que los niños no posean información sobre su cuerpo, su funcionamiento y su despertar a la Sexualidad porque existe todavía una prohibición difusa que llega a sus vidas.

2.4 EDUCACIÓN PARA LA SEXUALIDAD

La Organización Mundial de la Salud considera a los adolescentes como grupo de alto riesgo en materia de Sexualidad;⁷⁶ en éste sentido sería absolutamente necesario el reconocimiento por parte de la sociedad de la Sexualidad de los adolescentes y de la necesidad, por tanto, de la Educación para la Sexualidad y de la asistencia sanitaria para todos los chicos y las chicas.

“La necesidad de tener satisfacción sexual, de disminuir la angustia que produce el desconocimiento sobre muchos aspectos sexuales y la culpa generada por los tabúes y mitos aprendidos durante su infancia, orilla a la gran mayoría de los púberes a iniciar su vida sexual activa con temores, con culpas y con riesgo.

Esto se refleja en el número creciente de embarazos en adolescentes y de jóvenes con alguna Enfermedad de Transmisión Sexual (ETS), incluyendo el SIDA.

Las estadísticas nos muestran que el inicio de la vida sexual activa ocurre alrededor de los 16 años, a pesar de que los valores sociales están encaminados a la promoción de la abstinencia sexual prematrimonial”.⁷⁷

Ante la posibilidad de que los adolescentes y los jóvenes inicien o ya hayan iniciado su vida sexual, se hace necesario que el Sistema Educativo y los padres se adelanten a que esto ocurra y lo aborden sin prejuicios, desde un punto de vista científico y en el caso específico de los padres, en el marco de los valores que cada familia establezca, pero siempre con la verdad.

⁷⁶ Cfr. FUERTES, Antonio, et al. **La Sexualidad en la Adolescencia**. En: López Sánchez, Felix. **Educación Sexual de los Adolescentes y Jóvenes**. España. Siglo XXI, 1995, 1ª, Ed. pp. 234-250.

⁷⁷ Tesis: **La Educación Sexual en la Infancia. Un análisis de contenidos de los libros de texto gratuitos del área de Ciencias Naturales con relación a la Educación Sexual en Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto grados de nivel Primaria**. Díaz Infante Méndez, Marissa Dayadira. Lic. en Pedagogía, UNAM. F. F. y L. 1989. p. 32.

Lograr una comunicación adecuada entre los padres, los hijos y los maestros, favorecerá que el tema se maneje de manera veraz y oportuna.

En la actualidad, existen diversos materiales de apoyo y líneas telefónicas que son de gran utilidad en caso de que los padres o maestros no se atrevan a abordar el tema, ya sea porque les parezca un tabú o porque no se sienten capacitados para hacerlo.

Existen modelos para la prevención del embarazo adolescente, los programas de Educación de abstinencia que de alguna manera, fomentan el aplazamiento del inicio en los contactos sexuales, hasta que la persona es madura y suficientemente diestra para manejar la actividad sexual de una manera responsable.

Programas basados y enfocados al conocimiento del adolescente sobre su cuerpo y funciones normales, así como también dan información detallada sobre anticonceptivos.

A pesar de los grandes avances en la ciencia médica, las mujeres y hombres mexicanos no pueden tomar decisiones responsables frente a su Sexualidad, pues carecen de un conocimiento real, además de que se enfrentan a los tabúes de las instancias tradicionales que les impiden conocerlas.

Por todo lo anterior, es urgente que en nuestro país haya una Educación Sexual libre y responsable, basada en una Educación Sexual integral acorde con los avances de la ciencia y los valores del humanismo.

El proyecto general de mejoramiento de la calidad de la Educación Primaria, impulsado por el Gobierno de la República, contempla la producción de materiales educativos acordes a las necesidades de aprendizaje de los niños del país y que incorporen los avances del conocimiento educativo.

Por ello, la Secretaría de Educación Pública inició en 1993 el programa de renovación de los libros de texto gratuitos.

Los libros de la asignatura de Ciencias Naturales corresponden a la última fase de este programa de renovación, resultante del plan de estudios de la Educación Primaria que, actualmente subraya la importancia de que el aprendizaje de los contenidos favorezca el desarrollo de habilidades y destrezas básicas.

Generalmente, la Educación para la Sexualidad ha quedado reducida a la transmisión de información acerca de cuestiones anatómo-fisiológicas y de Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS).

La Educación con base en la Escuela iniciada a temprana edad y que se repite durante la adolescencia, es un elemento crucial, sólo deberá brindar información sobre la transmisión de las Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS) y/o VIH, sino que deberá incluir información sobre cómo usar el condón.

Sobre la creación de ciertas habilidades y la actuación de papeles que guíen a los adolescentes en la elección de las condiciones que considere optimas, para el inicio de su actividad sexual.

Si consideramos que la Educación Sexual forma parte de la Educación integral que ofrece el Estado se puede afirmar que favorece el desarrollo integral de las personas como seres sexuales, ya que forma parte de lo que constituye la Cultura del individuo.⁷⁸

En el Programa del Sector Educativo para 1999 se anunció la próxima conclusión del Programa de Renovación de Libros de Texto Gratuitos que destacó tanto por la cantidad de libros producidos como por la calidad de su edición.

Tras siete años de sustitución paulatina de los libros, la Educación Primaria contará con 33 volúmenes nuevos destinados a los alumnos, los cuales incluyen una monografía para cada entidad federativa.

Además, se produjeron los correspondientes libros para maestros, los Atlas de México y universal, y los libros "Conoce Nuestra Constitución" y "Temas de Educación Sexual". Es tiempo de ensayar una revisión del proceso de renovación.

La producción de 115 millones de libros para este año escolar representa un logro único en el mundo. Precisamente por sus dimensiones, es importante reiniciar el debate sobre diversos aspectos; desde la orientación ideológica, la uniformidad o posible diversificación de los materiales por región o estado, y las diferentes opciones para la autoría, edición y distribución de los mismos.

Una de las consecuencias previsibles de este mecanismo ha sido la heterogeneidad de criterios, estilos, y concepciones pedagógicas entre las diferentes materias, e incluso entre los libros de diferentes grados de una misma materia. En el pasado, este problema se evitó con la asignación de los libros de todos los grados de cada área a un mismo equipo.

El argumento inicial a favor de someter a concurso los libros individuales, en lugar de las series para los seis grados, fue el de ganar tiempo; ya que el proceso de renovación duró siete años, y la elaboración de libros individuales entre tres meses y tres años.

⁷⁸ DE MARINIS y Ondina Colman. **Educación Sexual. Orientaciones Didácticas para la Educación Secundari Obligatoria.** Madrid, Aprendizaje visor. 1995. p. 22.

Dicha experiencia confirmó lo que ya se sabía a partir de las reformas anteriores: se requiere un tiempo largo para mejorar sustancialmente la calidad de los libros, sobre todo si se ponen a prueba los materiales antes de editarlos y se asegura la coherencia entre los diferentes grados.

Si queremos avanzar, es necesario que la sociedad garantice las condiciones necesarias para ello: tiempo, recursos materiales, y equipos especializados.

Sería oportuno iniciar un programa de formación de especialistas en la producción de libros de texto, que integre la experiencia acumulada, pues en todo caso, el proceso no puede subordinarse ni a la lógica del mercado -las editoriales invierten poco en el desarrollo de textos de primaria- ni a la premura de los tiempos políticos.

Es necesario examinar si los nuevos materiales son congruentes con los enfoques pedagógicos propuestos, además de una tarea urgente -antes de emprender una nueva reforma-de conformar una concepción clara que integre los mejores elementos de las experiencias nacionales, pero a la vez sea congruente con los avances en las didácticas.

Lo que implica, sin duda, la inclusión de nuevos tipos de materiales y medios, ya que en los libros renovados, se percibe además cierto descuido en la representación justa del carácter plural de la sociedad mexicana.

En varios casos, se observa una imagen empobrecida de la diversidad poblacional, regional, lingüística, y cultural de la nación como resultado del reducido uso de material fotográfico, y de la inclusión de ilustraciones que tienen escasa relación con las realidades vividas por los alumnos.

Por otra parte, sería importantísimo conocer el destino de los libros de texto en las aulas, que a pesar de su uniformidad, existen múltiples maneras de usarlos como lo han mostrado algunas investigaciones cualitativas; en algunas ocasiones, las lecciones y los ejercicios se enriquecen con aportaciones de docentes y alumnos; en otras, se les reduce a una repetición mecánica e incompleta.

Quizá lo más lamentable sea que, se desconozcan los efectos que tienen los libros sobre las prácticas docentes y sobre los aprendizajes escolares en diferentes medios.

Para conocerlos habría que dar seguimiento al uso de los libros de los textos e indagar, por ejemplo, los resultados de elementos como cuadernos de trabajo, textos informativos, ejercicios, instrucciones y materiales para actividades y experimentos que conjuntamente, permitirán corregir oportunamente los materiales y apoyar la formación de los maestros.

* Ver Glosario.

Así como brindarles la oportunidad de exponer las experiencias y reflexiones que los mismos maestros hagan sobre el uso de las herramientas fundamentales de su trabajo en el aula: los libros de texto gratuitos.

Más aún porque, "a pesar de que la Sexualidad se considere como algo natural, no se le <ve> como materia de estudio o enseñanza; o porque se le asocia con <inmoralidad> confundiendo <moralidad> con un modelo moral concreto".

Lo que necesitamos es que la primera educadora sexual del niño, la familia, sea quien proporcione Educación Sexual a ambos sexos y que la Escuela, la segunda educadora, sea quien complemente, oriente, supervise, corrija y aclare los elementos dados por los padres.

En una etapa en la que la innovación ya no es una condición psicológica propia del Ser humano, sino una norma de consumo, en donde se intenta volver todo fácil y desechable.

El concepto de duradero forma parte de la concepción de pasado, la velocidad y lo cambiante son las premisas fundamentales de los jóvenes.

El presente se manifiesta en forma compulsiva a través de las imágenes de la televisión, el internet y la música.

Un espacio temporal que se manifiesta lleno de información, de búsqueda de experiencias nuevas, las cuales se van perdiendo por la complejidad de la velocidad como de la intensidad de las urbes.



La construcción de la identidad humana, por razones del dinamismo social, se encuentra muy amenazada, por lo tanto, el concepto se ha vuelto muy dinámico, induciendo a las instituciones educativas a realizar permanentes revisiones en los patrones culturales académicos, administrativos y de relaciones sociales.

La Pedagogía, como una reflexión humana, demanda el abordaje integral de la Educación que atienda a las personas en lo físico, lo lingüístico, lo emocional y con ello, lo Sexual, pues la Sexualidad constituye un elemento central en la vida de toda sociedad.

Junto con ellos, los valores que la rigen, la concepción social que la explica, los atributos psicológicos y sociales, que se asignan al hombre y a la mujer, presentando características específicas en ella.

Capítulo III. LA INFLUENCIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS
Y EL CÓMIC EN LA EDUCACIÓN



Portada de la Revista Conexión Manga N° 31, 2002
Diseño de Portada: Edgar Manjarrez.

3.1 LA PROGRAMACIÓN PREFERIDA DE LOS NIÑOS DE 9, 10, 11 Y 12 AÑOS

Obedeciendo a las afirmaciones de los niños, de algunas conversaciones con ellos y de un cuestionario que presento como parte de los anexos de ésta tesis, comencemos por examinar la proyección en televisión de los programas denominados **dibujos animados o cómic** y sus características para ubicar el género al que pertenece **Dragon Ball**.

Hoy en día, la televisión y la introducción de nuevas tecnologías, modifican el ángulo habitual de lectura, el modo de vivir, de entender la realidad y, su intervención sobre la evolución humana.

Desde la etapa de la electrocomunicación, iniciada a partir de la aplicación de la electricidad a los medios de comunicación, -independizándola del transporte y haciéndola muchísimo más rápida que él como fruto de la Revolución Industrial y del moderno avance tecnológico- la comunicación se designa con el nombre de "**comunicación de masas**".

Una comunicación que difiere de la comunicación interpersonal en sus diversas manifestaciones porque es una comunicación lejana e indirecta, unilateral y pública, que necesita de un medio técnico para su difusión.

La *Comunicación de masas* es una revolución en los medios de comunicación que llegan a sentir las capas más amplias de la población que no toma en cuenta las condiciones necesarias para que se suscite una comunicación intermedia que considera: proximidad espacial, similitud de tareas e intereses y lo más importante, la circulación de mensajes que resultan importantes para la mayoría de los miembros de la sociedad.

Una comunicación, destinada a informar a la sociedad en todo los aspectos, económico, social, cultural, etc.; también recibe el nombre de Comunicación Social, sobre la cual, muchos autores y obras coinciden en nombrar a la Prensa, el radio, el cine y la televisión, "Medios de Comunicación Social".

En los Medios de Comunicación Social, existen dos categorías: En primer plano, aquellos que alcanzan una masa lectora u oyente extensa y anónima, no clasificable por gustos o preferencias como lo son: la prensa, el radio, la televisión y el cine informativo o documental.

En un segundo plano, los destinados ya a una masa indiferenciada, pero con unos intereses más concretos: los discos y cassettes, por un lado y por otro, todas las formas de literatura popular: fotonovelas, cómics, libros de bolsillo y revistas ilustradas y, en el campo publicitario, el cartel".⁷⁸

⁷⁸ Cfr. MARTÍNEZ DE SOUSA, José. **Diccionario de Información Comunicación y Periodismo**. Barcelona, Ed. Paraninfo, pp. 315-320. 1992.

Medios de Comunicación Masiva que aceleran y justifican, al mismo tiempo, la circulación de las ideas y su penetración en sectores antes huérfanos de Cultura, pues mientras en las Escuelas, se enseña reproducción biológica, fuera de ellas se muestra: violencia, desnudos, dibujos japoneses y revistas pornográficas.

3.2 BREVE BOSQUEJO DE LA HISTORIA DE LA TELEVISIÓN EN MÉXICO

A continuación les presento una breve reseña sobre el desarrollo de la televisión mexicana iniciado en 1946, año en que se puso en marcha la primera estación televisiva, el Canal 5 de televisión abierta; aunque ya se habían realizado experimentos para la televisión, desde 1934.

Experimentos que se iniciaron por los ingenieros Francisco Javier Stavoli y Guillermo González Camarena⁷⁹ al utilizar satélites de difusión directa para transmitir señales de televisión a los hogares y el desarrollo cuantitativo de ésta actividad como medio de información y entretenimiento; instrumento para la publicidad y foro para el debate político; escenario para la experimentación y la nueva tecnología que han trascendido.

En septiembre de 1948, desde el Palacio de Minería con la "Primera Exposición Objetiva Presidencial", se iniciaron transmisiones diarias. "Miles de personas son testigos de esa exposición, gracias a los aparatos receptores instalados en varios centros comerciales.

Fue hasta la década de los 50's que se inició la televisión comercial, los programas regulares y la creación del Telesistema Mexicano (1955) por la fusión de los tres canales que existían en esa época y la inauguración de la primera estación experimental de televisión en Latinoamérica; la XEIGC.

En el año de 1956, el Telesistema Mexicano inicia negociaciones con la empresa Ampex para adquirir equipo de grabación en cinta de video que ese año había salido al mercado.

En Noviembre de 1962, el ingeniero Guillermo González Camarena obtiene la autorización para efectuar a través de un canal abierto, ya no como experimento, sino con carácter comercial y transmisiones de televisión a colores que favorecerían a la fundación de, Televisa, la empresa privada de televisión más importante de habla hispana, en 1973.

Convertida hoy, en uno de los centros emisores y de negocios más grande del mundo en el campo de la comunicación que, además de canales y programas de televisión, desarrolla amplias actividades en radio, prensa y espectáculos deportivos.

⁷⁹ Un joven de 17 años, estudiante del Instituto Politécnico Nacional, realiza experimentos con un sistema de televisión de circuito cerrado, en un pequeño laboratorio montado en las instalaciones de la estación de radio XEFO.

Inició su transmisión el 8 de Febrero de 1963 con el programa "Paraiso Infantil", en 1963, cuando todavía las transmisiones a colores eran escasas por ser el privilegio de una minoría y por la insuficiencia de equipo en las televisoras.

En ese mismo año, llegaron a nuestro país las primeras transmisiones internacionales en vivo. Se trata de imágenes transmitidas a México por microondas -todavía no por satélite- provenientes de Estados Unidos.

El primer suceso de importancia mundial que la televisión mexicana difunde, en vivo y en directo, es el lanzamiento de la nave Mercury IX con el cosmonauta Gordon Cooper a bordo.

En Junio de 1993 sale al aire una nueva televisora cultural: el Canal 22, XEIMT, aunque este canal operaba desde 1982 como parte del sector estatal de televisión, cuya transformación se remonta a Enero de 1991.

Año en que un grupo de 800 intelectuales mexicanos publica en la prensa nacional una carta abierta dirigida al presidente Carlos Salinas de Gortari, solicitándole que esa frecuencia no sea privatizada y se le destine, en cambio, a la difusión cultural como ahora lo conocemos.

Y el canal 11 del Instituto Politécnico Nacional (IPN) que, semejantemente al canal 22 son de difusión cultural, cuya importancia radica en presentar programas documentales, educativos e informativos; así como de Educación a Distancia que abarcan numerosos temas que incluso, complementan los aprendizajes obtenidos en el aula y en la comunidad.

Con todo lo anterior, es posible apreciar que a medida que la tecnología ha derrumbado las barreras entre los diversos Medios de Comunicación, han avanzado los Sistemas de Medios Múltiples «multimedia» a principios de la década de los 90s.

Una década en la que las compañías comenzaron a procurar asociarse con firmas en campos bastante diferentes y en la mayor parte de la programación que las empresas televisoras ofrecen para ordenar adecuadamente en el tiempo y en el espacio, conforme a las características de los elementos emisor y receptor, las distintas unidades programáticas o programas".⁸⁰

Evidentemente, la programación ideal no existe ni podrá existir nunca porque el espectro social destinatario es muy variado. "A lo que a toda televisión le interesa es conformar un tipo de programación que tenga en cuenta suficientemente las tres funciones o cometidos que a la televisión le marcaba la UNESCO: Información, Educación o Formación y Entretenimiento".⁸¹

⁸⁰ Cfr. (<http://televisa.com.mx>)

⁸¹ UNESCO: **La Educación es un Tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI**, presidida por Jacques Delors. Madrid. UNESCO, 1996. Cap. III.

De manera que, los programas de televisión han sido agrupados en tres categorías a la manera de tres super géneros que responden a las tres grandes funciones sociales del medio: los informativos, los educativo-culturales y los programas de entretenimiento.

1960. El Diario Oficial de la Federación publica el 19 de enero la Ley Federal de Radio y Televisión, ordenamiento jurídico específico para estos dos medios antes regidos por la Ley de Vías Generales de Comunicación y por reglamentos derivados de ésta.

Entre los aspectos sobresalientes de esta ley está la definición de la radio y la televisión como medios de interés público y el establecimiento del régimen de concesiones y permisos a que están sujetos ambos medios.

Según la ley pueden existir estaciones concesionadas, las cuales están facultadas para transmitir anuncios comerciales, y estaciones permisionadas cuya administración se encomienda a entidades no lucrativas que, por lo tanto, no pueden hacer uso comercial de las frecuencias de radio y T.V.

En México, es incuestionable el papel privilegiado de la televisión como fuente masiva de entretenimiento y Educación, cuando los expertos en los medios de comunicación han planteado posturas diversas y hasta contradictorias sobre la televisión.

Dichas posturas van desde hacer desaparecer la televisión comercial hasta como una especie de "quinto poder", proponiendo estatizarla o legislar seriamente su uso,⁸² basándose en la regulación del funcionamiento legal de los canales a través de la **Ley Federal de Radio y Televisión, 82 publicada en el Diario Oficial de la Federación del 19 de Enero de 1960** que expresa en sus primeros 5 artículos lo siguiente:

Art. 1 Corresponde a la Nación el dominio directo de su espacio territorial y, en consecuencia, del medio en que se propagan las ondas electromagnéticas. Dicho dominio es inalienable e imprescriptible.

Art. 2 El uso del espacio a que se refiere el artículo anterior, mediante canales para la difusión de noticias, ideas e imágenes, como vehículos de información y de expresión, sólo podrá hacerse previos concesión o permiso que el Ejecutivo Federal otorgue en los términos de la presente ley.

Art. 3 La industria de la radio y la televisión comprende el aprovechamiento de las ondas electromagnéticas, mediante la instalación, funcionamiento y operación de estaciones radiodifusoras por los sistemas de modulación, amplitud o frecuencia, televisión o cualquier otro procedimiento técnico posible.

⁸² (www.uam.mx/difusion/comcul/leyes/leyes17.html/) Tomado de la COMISIÓN DE CULTURA DE LA H. CÁMARA DE DIPUTADOS, RIVAS ZÚÑIGA, Silvia, et. al. Marzo, 2003.

Y los artículos que más nos interesan:

Art. 4 *La radio y la televisión constituyen una actividad de interés público; por lo tanto, el estado deberá protegerla y vigilarla para el debido cumplimiento de su función social.*

Art. 5 La radio y la televisión constituyen una actividad de interés público; por lo tanto el Estado deberá protegerla y vigilarla para el debido cumplimiento de su función social.

La radio y la televisión tienen la función social de contribuir al fortalecimiento de la integridad nacional y el mejoramiento de las formas de convivencia humana. Al efecto, a través de sus transmisiones procurarán:

- I. Afirmar el respeto a los principios de la moral social, la dignidad humana y los vínculos familiares.
- II. Evitar influencias nocivas o perturbadoras al desarrollo armónico de la niñez y la juventud.
- III. Contribuir a elevar el nivel cultural del pueblo y a conservar las características nacionales, las costumbres del país y sus tradiciones, la propiedad del idioma y a exaltar los valores de la nacionalidad mexicana.
Fortalecer las convicciones democráticas, la unidad nacional y la amistad y cooperación internacionales.

Art. 6 En relación con el artículo anterior, el Ejecutivo Federal por conducto de las Secretarías y Departamentos de Estado, los Gobiernos de los Estados, los Ayuntamientos y los organismos públicos, promoverán la transmisión de programas de divulgación con fines de orientación social, cultural y cívica.

En tanto que, según el **Art. 10** a la Secretaría de Gobernación le compete:

- I.- Vigilar que las transmisiones de radio y televisión se mantengan dentro de los límites del respeto a la vida privada, a la dignidad personal y a la moral, y no ataquen los derechos de tercero, ni provoquen la comisión de algún delito o perturben el orden y la paz públicos;
- II.- Vigilar que las transmisiones de radio y televisión dirigidos a la población infantil propicien su desarrollo armónico, estimulen la creatividad y la solidaridad humana, procuren la comprensión de los valores nacionales y el conocimiento de la comunidad internacional. Promuevan el interés científico, artístico y social de los niños, al proporcionar y coadyuvar a su proceso formativo;
- III.- Coordinar el funcionamiento de las estaciones de radio y televisión pertenecientes al Gobierno Federal;

- IV.- Vigilar la eficacia de las transmisiones a que se refiere el artículo 59 de esta ley;
- V.- Imponer las sanciones que correspondan a sus atribuciones y denunciar los delitos que se cometan en agravio de las disposiciones de esta ley, y
- VI.- Las demás facultades que le confieren las leyes”.⁸³

Y a la Secretaría de Educación Pública, (SEP) como se manifiesta en el **Art. 11** las siguientes atribuciones:

- I.- Promover y organizar la enseñanza a través de la radio y la televisión;
- II.-Promover la transmisión de programas de interés cultural y cívico;
- III.-Promover el mejoramiento cultural y la propiedad del idioma nacional en los programas que difundan las estaciones de radio y televisión;
- IV.- Elaborar y difundir programas de carácter educativo y recreativo para la población infantil;
- V.- Intervenir dentro de la radio y la televisión para proteger los derechos de autor;
- VI.-Extender certificados de aptitud al personal de locutores que eventual o permanentemente participe en las transmisiones;
- VII.-Informar a la Secretaría de Gobernación los casos de infracción que se relacionen con lo preceptuado en este artículo, con excepción de la fracción IV, a fin de que imponga las sanciones correspondientes, y
- VIII.- Las demás que le confiera la ley.

La televisión, como poderoso medio de información, cultura y entretenimiento, determinó la aparición de actitudes diferentes entre los educadores, quienes la consideraron como un recurso, un auxiliar didáctico.

Para otros más críticos, la contribución de la televisión, a la innovación misma del acto didáctico que había que integrar, en ambos casos al contexto escolar tradicional.

Algunas cadenas televisoras de América Latina sólo se preocuparon por entretener, “hace 32 años la serie de televisión infantil **Sesame Street** -originada en Estados Unidos- demostró al mundo que la televisión, además de entretener podía educar”.⁸⁴

⁸³ Idem.

⁸⁴ «Uno de los trabajos serios que conozco sobre los medios de comunicación y su vinculación, se refleja en el trabajo de Marcela Lembert. «Los medios masivos de comunicación al servicio de la educación: Treinta años con Plaza Sésamo». 2º Congreso Mundial para el Talento de la Niñez efectuado en el ITESM Campus Ciudad de México. Junio 2002.

El público televidente incita a hacer evidente la necesidad de considerar su "efecto positivo sobre las masas, al configurar lo que se ha dado en llamar la **Cultura de Masas** a partir de los años 30 de este Siglo, por oposición a la cultura de élite.

Sentido en el que los Medios de Comunicación han acelerado la circulación de las ideas y su penetración en sectores antes huérfanos de cultura, manipulando y dirigiendo para conseguir y de hecho consiguen: la degradación y adocenamiento de los individuos así como de la propia cultura".⁸⁵

Con base en una gran cantidad de escritos sobre la influencia de la T. V. en las actitudes, valores y comportamientos de los niños, estoy de acuerdo con la Teoría del Aprendizaje Social. Una teoría dominante en los años 60 que resaltaba el carácter unidireccional de la influencia de la T. V., concebida como un poderoso medio de socialización sobre individuos esencialmente pasivos.

A partir de los años 70, dos nuevos enfoques permiten una mejor comprensión de los efectos de la Televisión.

Frente al carácter "pasivo", las investigaciones basadas en la teoría del desarrollo cognitivo han acentuado el elemento activo: el niño no se limita a interiorizar los **mensajes** sino que los reconstruye en función del sentido que les asigna de acuerdo con su experiencia.

Frente al carácter unidireccional de la influencia de la Televisión los enfoques sociológicos han mostrado la importancia del contexto social en la recepción de los mensajes: se "interiorizan" en la medida en que están socialmente legitimados por la familia o por el entorno social.

"El comunicar, el pensar y el conocer, caracterizan al hombre como un animal simbólico, ya que se construyen en el lenguaje y con el lenguaje como un instrumento del comunicar y del pensar que no necesita del ver.

«Una tesis que se desarrolla en la Política (1979), especialmente que se desarrolla páginas 23 y 26, donde Sarton afirma que pensar es onomatología, logos construidos en palabras y mediante palabras».

Contrariamente a que las **cosas en las que piensa no las ve**, a pesar de no ser ciego, porque **no son visibles y no son visibles porque ha comenzado a olvidar** el qué y el cómo hacerlo.

⁸⁵ MARTÍNEZ DE SOUSA, *Op. Cit.* p. 316.

Un fenómeno que no es reciente porque la radio al ser el primer gran difusor de comunicación, empezó a reducir la naturaleza simbólica del hombre. Constituyendo así, una ruptura definitiva con el pasado descrito con palabras en un 50%.

Al igual que los libros, los periódicos y el teléfono, la radio, es un elemento portador de comunicación lingüística que respalda el discurso dominante en el que cabe distinguir al menos cuatro grandes complejos ideológicos.

1. **El mito del progreso**, según los Medios de Comunicación es necesario que progrese- mos para no ser rechazados, "Chantaje de retraso".
2. **La primacía de la técnica** que plantea la idea del por qué pensar rápido, para qué.
3. **El dogma de la comunicación** que plantea la idea de que estamos obligados a crecer. Sólo basta estar potencialmente en contacto a través de sistemas multimedia.
4. **La religión de una época**. Que visualiza a la religión como una construcción escenográfica porque los medios masivos de comunicación confunden al ciudadano para que crea todo y lo contrario de todo.

Ante tales circunstancias, tenemos que oponernos a la idea de que la rehabilitación del consumi- dor en la concepción neoliberal del mercado y de la sociedad global sea la del *consumidor sobera- no*.

"Capacitado para elegir libremente en un mercado libre, de manera que poco a poco co- mience por olvidar a qué sociedad pertenece y vaya incluyendo al modelo social, consti- tuido por sistemas que generan controles y que fabrican adhesiones y consumismos".⁸⁶

"La expansión de los Medios de Comunicación en el ámbito de nuestras vidas personales representa un peligro potencial de banalización y homogeneización de la cultura, contribu- yendo al despojo del mundo interior de las personas que tradicionalmente se han construi- do mediante la experiencia reflexiva del aprendizaje".⁸⁷

Dicha ruptura se produjo a mediados del Siglo pasado con la llegada de "la **televisión** que como su propio nombre lo indica es **ver desde lejos (tele)**. Llevar ante los ojos de un público de espec- tadores cosas que puedan ver en cualquier sitio, desde cualquier lugar y distancia.

En la televisión, *el hecho de ver prevalece sobre el hecho de hablar en el sentido de que la voz del medio o del hablante, es secundaria, esta en función de la imagen, comenta la imagen*. Y, como consecuencia, *el telespectador es más un animal vidente que un animal simbólico*.⁸⁸

⁸⁶ SARTORI, G. **La Primacía de la Imagen**. En: *Homo videns. La Sociedad Teledirigida*, Madrid, Taurus, 1998. p. 34.

⁸⁷ BUENFIL, R. Nidia. «**Posmodernidad, Globalización y Utopías**». En: Alcántara, A. *Educación, Democracia y Desarrollo en el Fin de Siglo*. México, siglo XXI, 1998. p. 26.

⁸⁸ *Ibidem*. p. 38.

El riesgo, es que el niño que crezca frente un televisor «El vídeo-niño como lo llama Sartori en su libro *Homo Videns*», algún día llegue a convertirse en adulto, pero a la fuerza, porque se trata de un adulto sordo de por vida a los estímulos de la lectura y del saber; transmitidos por la cultura hablada y escrita, respondiendo casi exclusivamente a los estímulos audiovisuales.

En Argentina, Beatriz Sarlo en su libro *Escenas de la vida posmoderna* considera que el acto de comunicar consiste en una *mutación cultural profunda*, un cambio en la hegemonía de la organización global del mundo simbólico, la hegemonía de la televisión como el medio que establece criterios para otros medios informáticos prensa, filmes, libros y música.⁸⁹

Hoy en día, las diversas manifestaciones que los medios masivos de información ponen ante nuestros ojos, situaciones de suma heterogeneidad a las que antes difícilmente teníamos acceso, debido a que, la televisión contribuye a proporcionar los marcos de referencia y las perspectivas culturales.

La Globalización, según Armand Mattelart, es un hecho, también una ideología. El término disimula más que revela la complejidad del nuevo orden.

“Nadie puede discutir que la Globalización sea un hecho, pronto va a bastar con nombrarla para preconizarla como un fenómeno positivo, sin mencionar lo que implica”.

“Basta con apreciar que el cine y los cómics han realizado la Globalización de la visión, creando un imaginario planetario, que en este siglo ha reflejado los valores occidentales, expresados a través del lenguaje y del comportamiento de los personajes de los **cómic**”.⁹⁰

El enfoque dominante en los años 60 fue la teoría del aprendizaje social que resaltaba el carácter unidireccional de la influencia de la T. V., concebida como un poderoso medio de socialización sobre individuos esencialmente pasivos.

Entre los efectos más investigados, encontramos:

1. **El uso de la Televisión**
2. **Cambios en las pautas de comportamiento de la vida cotidiana (ocio y vida social)**
3. **Impacto de la violencia televisada sobre el comportamiento agresivo.**
4. **La influencia de la publicidad en la creación de consumidores;**
5. **La creación de conductas aceptadas socialmente y, más concretamente, la Televisión Educativa”.**⁹¹

⁸⁸ ROJAS, *Op. Cit.* p. 368.

⁸⁹ *Ibidem.* p. 27.

⁹⁰ *Idem.*

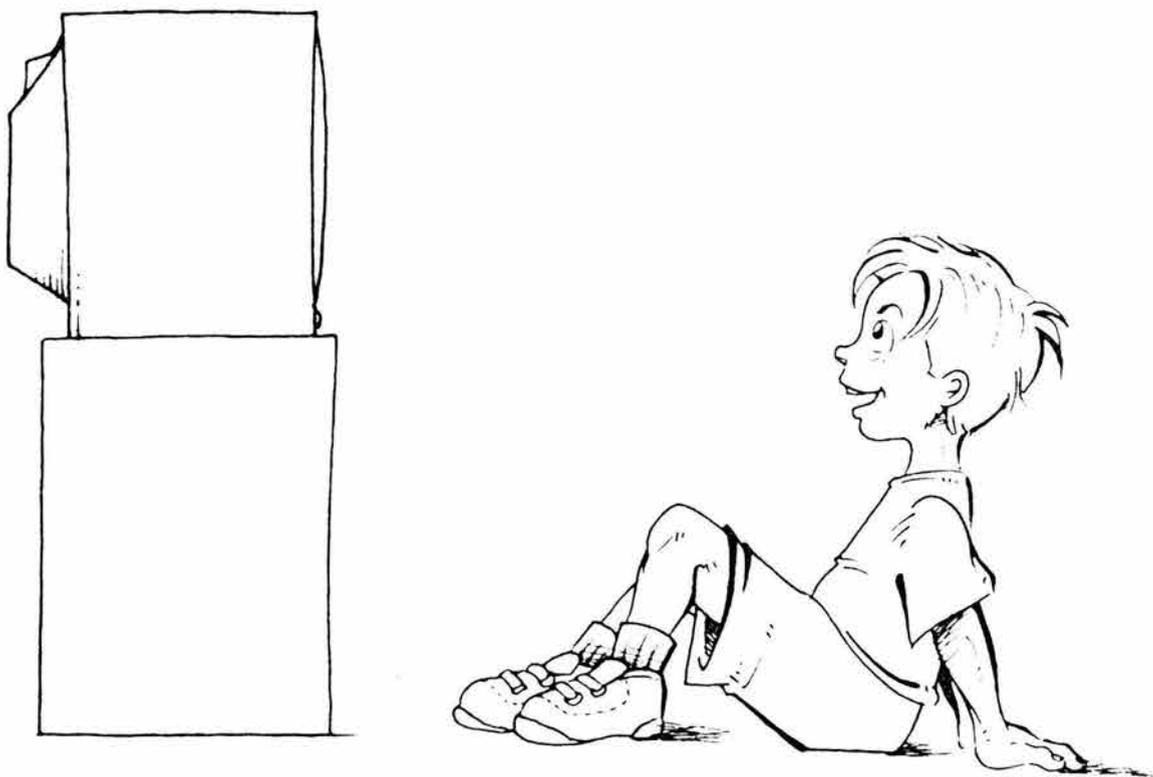
⁹¹ Cfr. ÁRAGO, J. **La influencia de la televisión: su impacto en los niños y adolescentes.** En: *Infancia y aprendizaje.* Núm. 8, Madrid, 1979.

Más allá de ser un poderoso Medio de Comunicación la televisión es una verdadera Escuela, un medio donde la audiencia es un colaborador conciente y voluntario. El 'cerramiento' es el agente del cambio y del movimiento.

Un completo programa de formación que termina por conformar un nuevo tipo de Ser humano, estimulando una actitud que en nuestra vida diaria, practicamos a menudo y que consiste en completar mentalmente lo incompleto con apoyo de la experiencia pasada: el 'cerramiento*.

¿Qué pasa entonces, con algunas formas de cerramiento que demuestran ser invenciones deliberadas de los narradores para producir suspenso, retar a la audiencia o simplemente para que se integre a lo cotidiano como en el caso del programa de Dragon Ball o de algunos otros? ¿Cómo distinguirlos?.

Para contestar tales interrogantes, los invito a leer las páginas que siguen y comenzar a reflexionar sobre lo que el Mundo de la animación transmite a los niños.



* Ver Glosario.

3.3 RETROSPECTIVA DEL DESARROLLO DE LA ANIMACIÓN EN ALGUNAS PARTES DEL MUNDO.



Se denomina como **Animación** a la especialidad del cine que consiste en producir la ilusión de que dibujos pintados a mano u objetos estáticos nos muestren movimientos propios, secuenciales en el tiempo y en el espacio.

“Cada cuadro sucesivo de una película es proyectado exactamente en el mismo espacio, la pantalla, mientras que cada cuadro del cómic, del cual hablaremos en el cap. 3.4 debe ocupar un espacio diferente. El espacio hace por el cómics lo que el tiempo hace por el cine”.⁹²

⁹² SCOTT, Mc Cloud. **Understanding Comics. The Invisible Art.** U.S.A. Kitchen Sink Press. 1993. pp. 7-8.

Ilusión que se produce fotografiando fotograma a fotograma, variando la posición del objeto en cada uno de ellos lo que en primer lugar, dio origen al cine de animación y después al cine en movimiento.

Los realizadores de cine hace tiempo que entendieron la importancia de usar la imaginación tanto de ellos como la de la audiencia para efectos ocasionales. Dichos efectos se llevan a cabo en los Departamentos de Animación que son lugares acondicionados para realizar todo tipo de animación.

Éstos departamentos, cuentan con artistas que doblan las voces, escritores y compositores. Artistas a los que en su mayoría la empresa productora y distribuidora, les otorga la libertad creativa para desempeñar los mejores papeles.

A la par con los **dibujos animados**, el cine de animación comenzó precisamente con la obra de un gran artista del cómic: *Winsor Mc Cay*. Genial autor de *Little Nemo in Slumberland*, que realizó el corto de animación *Gertie el dinosaurio* en 1911.

La idea de combinar dibujos y acción real fue recogida por **Walt Disney**, quien en 1923 dirigió en Hollywood, la película "*Alicia en el país de los dibujos animados*". Años más tarde, su primera película animada "*Blanca Nieves y los Siete Enanos*".

Después -con los inicios del cine hablado y del technicolor con las *Silly Symphonies*, *Los Cortos de Mickey* y *Los Tres Cerditos*- abriría su gran era realizando hasta los 40's tres grandes producciones, auténticas obras de arte: la anteriormente citada, *Blanca Nieves*, *Pinocho* y *Fantasia*.

La magia de dichas obras, siempre consistió en mostrar en sus creaciones el lado alegre de la vida.

"Siempre hay entre los seres humanos, personajes que se parecen o asemejan a aquellos de las historias o historietas que produce, no obstante, la preocupación no fue siempre la misma".⁹³

En los años 80 y 90 la calidad de la animación empeoró con la generalización de las burdas y baratas animaciones generadas por ordenador que introdujeron los productores japoneses a excepción de películas realizadas por artistas de la talla de **Don Bluth** o el propio **Disney**.

⁹³ Dorfman, Ariel y Armand Mattelart. **Para leer al Pato Donald. Comunicación de Masas y Colonialismo**. México, Siglo XXI Editores. 1ª. Ed. 1972, 35ª. Ed. 2000. p. 12.

Las fuertes críticas hacia el tipo de caricaturas e historietas que producía **Disney** -una de las empresas más importantes de América, en cuanto a producción de caricaturas, historietas e incluso películas- no se hicieron esperar.

Por ejemplo, Dorfman y Mattelart señalan en su libro titulado "Para Leer al Pato Donald", que muy extrañamente **Disney**, en la mayor parte de sus historietas solo presentan hombres y niños afales, despreocupados, alegres, confiados e ingenuos sin especificar su origen o la manera en que se reproducen porque además, la figura femenina está escindida.

Pareciera que en el **Club Disney** todo se comparte y por lo tanto, no debería extrañarnos que existan reservas de moralidad y de inocencia dentro de una historieta de caricaturas según Ariel Dorfman.

El éxito televisivo es muy importante al repercutir en la difusión y la venta de las aventuras sobre papel para "transferir todas las dificultades del mundo contemporáneo bajo la forma de la aventura hasta llegar al paraíso del ocio y del reposo".⁹⁴

Ofreciéndonos, a través de las historietas, la idea de una vida sencilla en la que el campesino se muestre sencillo e inocente y el ciudadano maleado en tanto que, el proletariado se ha escindido.

Con base en lo anterior, *Dorfman y Mattelart* sostienen que "las historietas de *Disneylandia*" detentan el monopolio del pensamiento del cerebro, de las palabras y, por lo tanto, del significado del mundo y de los seres porque la fantasía le sirve a **Disney** para transferir todas las dificultades del mundo contemporáneo intentando llegar al paraíso del ocio y del reposo bajo la forma de la aventura".⁹⁵

Disney emplea la **técnica de la aventura** que consiste en que el héroe atravesase múltiples dificultades y peligros, particularmente para hacer actuar en ella a los **Superhéroes** bajo el principio de que "la figura del héroe sea una constante de la imaginación del hombre que ha estado presente en todas las formas de narración que se han ido inventando en todos los tiempos".⁹⁶

3.4 LAS CARICATURAS Y SU HISTORIA EN EUROPA, ESTADOS UNIDOS Y MÉXICO.

Indudablemente las caricaturas han sido un sello característico que marcan toda una era. **Caricatura** es una palabra que viene del verbo italiano *cancare* que significa *cargar* y apunta a lo que hay de exceso, de énfasis en toda caricatura.

⁹⁴ *Ibidem.* p. 58.

⁹⁵ En su libro para leer el Pato Donald, ambos autores, afirman que Disney muestra a sus personajes de la Ciudad como ideales de una cultura en la que poco a poco, el campesino queda escindido, lo cual, fomenta un racismo cultural e incluso económico.

⁹⁶ F. DIAZ, Periodista del ABC. 5 de Mayo de 1996. En: *Anuario de los temas*. México. Ed. Planeta, 1997. p. 378.

La Real academia de la Lengua española la define como **Dibujo satírico en que se deforman las facciones y el aspecto de una persona.**⁹⁷

El término *caricatura* puede aplicarse a cualquier exageración deformadora de la realidad, suele usarse específicamente para significar cierta modalidad del arte del pintor o el dibujante cuando éstos se valen de los recursos de la exageración y la deformación para representar a las personas de manera humorística.

“A los pequeños, los hace diminutos para procurar siempre provocar la risa, o cuando menos, la sonrisa del espectador pues, es quien posee el don de descubrir lo característico del modelo, que a veces, pasa inadvertido a los demás”.⁹⁸

La génesis de la caricatura podría remontarse a ciertos dibujos del Oriente Medio, egipcios y americanos precolombinos que podrían tener mucho de caricatura, aunque específicamente haya aparecido en Japón en el Siglo IX y ya en el Siglo IV A. C. en la Antigua Grecia.

No obstante, la caricatura tal como la conocemos hoy, se inicia en Bolonia a finales de 1500⁹⁹ y es hasta, a mediados del siglo XVIII, que las caricaturas pasaban de mano en mano. a veces clandestinamente, gracias a la aparición de publicaciones periódicas.

Con el advenimiento de la prensa periódica la caricatura poco a poco fue adquiriendo importancia creciente hasta convertirse, en el Siglo XIX, en una poderosa modeladora de la opinión pública, al ser empleada por la prensa “con fines políticos, deportivos, publicitarios o para poner de relieve los modos de un personaje público”;¹⁰⁰ al verse favorecida por el liberalismo inglés.

Fue así como surgieron maestros de la caricatura como *Isaac y Jorge Cruikshank, Juan Tenniel* y otros muchos, que contribuyeron a la popularidad del semanario londinense *Punch*, decano de las revistas humorísticas del mundo que se publica aún.

A fines del mismo Siglo XIX y principios del XX, Francia producía numerosos caricaturistas de mérito, entre los que se destacan *Toulous Lautrec*, cuyo humor festivo, y al propio tiempo amargo, recogió todos los aspectos de la vida de los boulevares y *Caran d’Ache*, que introduce una técnica de dibujo escueto y ceñido que habrían de seguir muchos caricaturistas posteriores.

⁹⁷ **Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.** Madrid, 1992, 21ª ed. p. 1513.

⁹⁸ **ENCICLOPEDIA BARSA. TOMO IV.** México. Encyclopædia Britannica Publishers. 1981. pp. 257-259.

⁹⁹ MARTÍNEZ DE SOUSA. *Op. Cit.* pp. 73-74.

¹⁰⁰ *Idem.*

Otros países europeos, han aportado valiosas contribuciones al *arte de la caricatura*. Citemos a Alemania, en segundo lugar, que ha dado a *Guillermo Busch*, creador de los tipos de "Max y Moritz", el original *Enrique Kley*, y una legión más, que enriquecen las páginas de la revista humorística *Jugend*, mientras que España, alcanzó gran celebridad con el incisivo y genial *Vagaría*.

Hoy, podemos constatar que la caricatura norteamericana ha seguido las huellas de la europea. En los E.U.A. la abundancia y enorme circulación de los periódicos han sido propicias al desarrollo extraordinario del dibujo humorístico y han creado los **dibujos seriados**, **las historietas cómicas** o "muñequitos".

Como caricaturistas propiamente dichos, han pasado a la historia los nombres de *Tomás Nast*, *Jorge Belloes*, *Art Young* y otros muchos.

En América Latina no ha andado a la zaga en humorismo pictórico sobre todo por sus muy notables artistas,¹⁰¹ el mexicano *José Guadalupe Posada*, *Émulo de Goya y de Daumier* rudo y primitivo, pero de gran fuerza y penetración en su pintura de su país, antes y después de la Revolución de 1910; así como el mexicano *Miguel Covarrubias* y el cubano *Conrado Massaguer*.

Un tipo de dibujo simplificado que se encuentra en periódicos, revistas, historietas ilustradas y que últimamente se le ha llamado 'cartón'.

"El termino 'cartoon' es usado frecuentemente de manera muy dispar, lo mismo puede ser bien aplicado a muchos clásicos. Simplificando personajes e imágenes hacia un propósito, puede ser una herramienta útil para contar historias en cualquier medio".¹⁰²

Pero ¿qué tan válido es usar el término 'cartón' como sinónimo de *caricatura*, y 'cartoning' como *caricaturización*? Cuando nuestra cultura está tan entusiasmada como con la realidad simplificada del denominado 'cartoon'.

Es un tópico que tomaría tanto espacio como el de ésta tesis, por lo que sugiero que a la 'caricaturización' como una forma de amplificación a través de la simplificación que se basa en enfocar detalles específicos al momento de abstraer una imagen.

A través de lo que un caricaturista haría: Desnudando una imagen en su significado esencial y amplificando ese significado en una manera que el arte realista no puede al revelar un mundo que es fragmentado e incompleto.

¹⁰¹ **Enciclopedia Barsa. Tomo V.** México. Encyclopedía Británica Publishers. 1981. p. 67.

¹⁰² SCOTT, *Op. Cit.* p. 21. Según Mc. Cloud Scott, especialista en cómic, «Una definición apropiada, si es que se puede hallar una, debería oponerse a los estereotipos y mostrar que el potencial de los cómics es ilimitada y excitante. El mundo del cómic es enorme y variado. 'Cómics' es la palabra a definir, y se refiere al medio mismo, no a un objeto específico como lo hacen: libro de cómics o tira cómica. Todos podemos visualizar un cómic».

Con todo lo anterior, lo que podría deducir es que la habilidad de la caricatura para enfocar nuestra atención en una idea. Es una parte importante de su poder especial que consiste en, estar presente en la memoria de corto y largo plazo del aficionado lector o televidente niño, joven, adulto o anciano.

3.5 EL CÓMIC EN LA TELEVISIÓN MEXICANA Y LA EDUCACIÓN.

Del inglés **comic, strip o banda dibujada**, se denomina a "una serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo; el libro o la revista que contiene éstas viñetas".¹⁰³

El maestro del cómics Will Eisner, usa el término arte secuencial cuando describe al cómics.

"Tomando individualmente las figuras debajo, son sólo eso, figuras.

Al formar parte de una secuencia, incluso una secuencia de sólo dos, el arte de la imagen es transformado en algo más: El arte del cómics".¹⁰⁴

Definir las características de un cómic como una **'serie de viñetas gráficas que narran una historia cómica y de aventuras**, no es un asunto sencillo, pues como producto de la cultura de los **mass - media**, está influido por el cine y la literatura popular, pero posee un lenguaje independiente y unas convenciones propias, creando una serie de héroes míticos universales como *Charlie Brown*, *Mafalda* y *Superman*.

Mucho se ha escrito sobre las variadas escuelas artísticas del cómics, artistas particulares, títulos particulares, temas particulares, pero para poder definir cómics, primero debemos hacer una pequeña cirugía cosmética y separar forma de contenido.



¹⁰³ REAL ACADEMIA, *Op. Cit.* p. 365.

¹⁰⁴ Cfr. EISNER WILL, Mike. **Cómics and Sequential**. Art. U.S.A. Kitchen sink Press. 1992. Nótese que esta definición es estrictamente neutral en materia de estilo, calidad o tema.

“La forma de arte, el Medio de Comunicación conocido como ‘cómic’, es una jarra la cual contiene cualquier cantidad de ideas e imágenes.

El contenido de esas imágenes e ideas es, el que sus creadores decidan transmitir, tomando en cuenta los gustos diferentes de cada lector.

El truco consiste en nunca confundir el mensaje con el mensajero, aunque virtualmente, en algún momento todos los grandes medios han sufrido un examen crítico de ellos y desde ellos”¹⁰⁵.

Retomemos entonces, un poco la génesis de la palabra **cómic** que viene de las primeras publicaciones del género humorístico, “en forma de libros usualmente burdos, pobremente dibujados, semiliteratura, baratos, desechables, mal hechos y no tendrían porque serlo”.¹⁰⁶ El problema era que para la mayoría de la gente, los libros de cómics significaban semiliteratura barata.

Algunos especialistas en Diseño Gráfico y animación definen, al **cómic**, como una **narración contada a través de una serie de dibujos o tebeo con las mismas características de un dibujo animado**, con excepción de ser dispuestos en líneas horizontales .

La animación es secuencial en el tiempo, pero no espacialmente yuxtapuestas, como son los cómic, en los que “Cada cuadrito dibujado es una viñeta; varias viñetas, una tira; varias tiras, una historieta, varias historietas, un tebeo; varios tebeos, un libro cómic”.¹⁰⁷

“Cada cuadro sucesivo de una película es proyectado exactamente en el mismo espacio, - la pantalla- mientras que cada cuadro del cómic debe ocupar un espacio diferente y organizado, por lo tanto, el espacio hace por el cómic lo que el tiempo hace por el cine, de manera que, se puede argumentar que antes de ser proyectado, un filme es un cómic muy, muy lento que no necesita tener palabras”.¹⁰⁸

Los **cómic**, según SCOTT, -un experto en el diseño de éstos- son “imágenes pictóricas o de otra naturaleza yuxtapuestas en una secuencia deliberada, con la finalidad de cumplir con el propósito de las producciones estadounidenses que consiste en, emitir información y/o producir una respuesta estética en el que las ve”.¹⁰⁹

Cada país crea su propia denominación a lo que, en México, conocemos como cómic o historieta, como veremos a continuación:

¹⁰⁵ SCOTT, *Op. Cit.* pp. 7-8.

¹⁰⁶ *Idem.*

¹⁰⁷ MARTÍNEZ DE SOUSA, *Op. Cit.* p. 96.

¹⁰⁸ SCOTT, *Op. Cit.* pp. 5-7.

¹⁰⁹ *Ibidem.* pp. 7-8.

En *Italia*, le han dado el nombre de **fumetto**, que literalmente quiere decir '**nubecilla**', refiriéndose al bocadillo.

En *España*, se utiliza corrientemente "**tebeo**", que viene de la revista **TBO**, cuya publicación se inició en 1917, y también '**historieta**', que se usa en todo el mundo se habla castellana, combinada en algunos países con '**monitos**' o 'dibujitos'.

Hasta la época en que comenzó la Guerra Civil Española (1936-39) se llamaban **historietas**, como aún siguen denominándose en buena parte de Hispanoamérica, las cuales tienen el mérito de abarcar mejor los diversos géneros que comprende el cómic al hablarse de **tira cómica** o **cómic strip** por la que aparece diariamente en los periódicos, y **cómic-book** «cuadernillo con aventuras» cuya lectura es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual.

En España se ha vuelto a la original cómic, pero curiosamente el cómic de hoy, en términos generales, y teniendo en cuenta su desarrollo y contenido actual, tiene poco que ver con el cómic, literario cómic que le dio nombre, aún más la forma TBO".¹¹⁰

Los *británicos* emplean igualmente **comic strip** y **cartón strip**. *Cartoon* que viene del francés y describe un boceto sobre un soporte cartonado.

Se utilizó luego para referirse a los dibujos de humor y se denominó **animated cartón** a los **dibujos animados**. Se llama también *cartoonist* al *artista de cómics*; en español '*historietista*'.

El **fanzine** es o bien una publicación culta para los amantes de la historieta, dedicada a estudiar la cultura popular. Es una *contracción de fan-magazine*.

Los *franceses* usan el término **bande dessinéé**, que quiere decir tira dibujada".¹¹¹

En Latinoamérica, los **cómic** reciben el nombre de **historietas** o **muñequitos** que tienen las características de un cuento breve y divertido, una historia breve ilustrada, un **cómic**.

Los orígenes del cómic son antiquísimos, se señalan ya en la Mesopotamia en el 3000 a. de c., así como en Egipto.

Más próximas se tienen las secuencias de pequeños cuadros escénicos yuxtapuestos de la pintura medieval, el tapiz de Bayeux (Siglo XI), los pasajes de la Biblia en imágenes destinadas a las personas sencillas, libros tabelarios como la Biblia pauperum y el Ars moriendi, así como las dibujadas en el techo de una iglesia de Nuremberg.

¹¹⁰ MARTÍNEZ DE SOUSA, *Op. Cit.* p. 96.

¹¹¹ ROJAS MIX. **El cómic 100 años después**. En: *Anuario de los temas*. México, Ed. Planeta, 1997, pp. 386-389.

De hecho en cierta manera, las aleluyas son un precedente del cómic. A partir de los años 60s quizá como una forma de rechazo a lo que la historieta había significado, en los primeros años de nuestra posguerra el cómic adquirió un estatuto de producto cultural.

Artistas como el italiano *Guido Crepax*, el francés *Philippe Druillet*, el japonés *Shinji Nagashima*, el filipino *Alex Niño*, el estadounidense *Art Spiegelman*, el mexicano *Alejandro Jodorovsky* o el español *Enric Sio*, entre otros muchos, desarrollaron historias para adultos de indudable calidad gráfica y literaria.

Sus perspectivas han pasado ya, a formar parte del acervo cultural y resultan tan conocidos como sus contrapartidas literarias o cinematográficas en las cuales, los personajes más famosos soportan innumerables productos derivados.

Claro ejemplo de lo anterior son los **dibujos animados** y los **videojuegos**; los estampados, las pegatinas y los muñecos que tocan todos los géneros: el animalístico, el policiaco, el humor, incluso en sus formas más estológicas; la ciencia, la ciencia ficción, los samuray, el Sexo con sus historias románticas o procaces, sin eludir la homosexualidad, el deporte o incluso los juegos de salón".¹¹²

Lo que da lugar, a la forma de "cómic" tomada del inglés que actualmente se escribe ya con acento, **cómic**; aún cuando se siga empleando, éste nombre no es adecuado para aludir a las diferentes formas narrativas que abarca y que van desde las aventuras, el terror y el romanticismo.

En Japón, el cómic es bastante antiguo, sin embargo, tuvo su auge hasta después de la Segunda Guerra Mundial; época en la que cumplió una doble función: Por un lado, sirvió a los japoneses para distraerse de los grandes problemas que estaban viviendo y, por otro, para que la mayoría de la población aprendiera a leer.

Los japoneses fueron quienes publicaron las primeras revistas de **cómic** baratas y masivamente en los años veinte. Impresas por lo general en color y distribuidas cada mes, recurrían en principio a material estadounidense, pero ya en los años 30 empezaron a incluir material original y de mérito artístico.

Dicho formato tuvo tanto éxito en Japón que dio origen a la aparición de librerías especializadas, exclusivamente en cómic, conocidos por manga, los cuales continúan disfrutando y, ya en escala global, de una gran aceptación.

¹¹² *Ibid.*, p. 386.

Aún cuando alrededor del cómic exista una discusión cuyo centro es la tesis de que el medio es excesivamente proclive al Sexo y la violencia por lo que podría llegar a ser perjudicial para sus lectores.

Argumento que se repite en Francia, Japón, Estados Unidos y, en todas las décadas: los cómic de los años 50 resultaban excesivamente violentos o con alto contenido sexual para la sociedad de la época.

“El cómic es un sector que evoluciona rápidamente y refleja los cambios de la sociedad que lo produce: Debe responder exactamente a las necesidades de su público, así que es el primero en constatar la alteración de las costumbres”.¹¹³

Fue a principios del siglo pasado que, el cómic adquirió arraigo popular y sus protagonistas pasaron al cine.

Pronto la industria del cómic traspasó las fronteras norteamericanas e invadió el mundo sobre todo, llevado por las agencias de *features* y, es hasta la década de 80s que el interés por los cómics resurgió en todo el mundo abarcando todas las clases sociales.

Los dibujantes de cómic continuaron inspirándose en todo tipo de temas: los niños, el trabajo, el amor, la vida familiar, los animales, hasta el Sexo, los temas policiales, lo fantástico y la aventura.

Parece ser que “el que haya sido en la televisión donde los personajes de cómics se hayan hecho más populares, corresponde con las características del medio: ‘Continuará’, se apuntaba en la última viñeta de cada historia para comprometer a la producción a indicar que había una próxima entrega”.¹¹⁴

En un momento dado, los niveles más reaccionarios de la comunidad pueden considerar que el cómic presenta modelos de conducta inaceptables, aún cuando éste represente una de las formas de la Modernidad y hasta de la Posmodernidad.

“El cómic ha ido evolucionando en paralelo a la sociedad que lo ha producido a través de la visión de los héroes, de sus enemigos y de sus compañeros”.¹¹⁵

El problema de la crítica del **cómic** como género es el mismo que el de la crítica del cine o la televisión; en ambos medios se crea una complicada espiral de propaganda negativa y una continua discusión que sólo demuestra dos cosas: la **popularidad del cómic** y su **validez como medio de comunicación social**.

¹¹³ *Ibidem.* p. 386.

¹¹⁴ ROJAS, *Op. Cit.* p. 369.

¹¹⁵ *Ibid.* p. 368.

«En una época de teórica crisis en la que el cambio de Siglo que se produjo por el hecho de informarse viendo. Un cambio que empieza con la televisión y fundamentalmente, con la naturaleza misma de la *comunicación* que la traslada del contexto de la palabra impresa o radiotransmitida al contexto de la imagen».¹¹⁶

«Distantes de las líneas dominantes han surgido dos nuevas Escuelas: el cómic iberoamericano y el manga japonés».¹¹⁷

En la pequeña pantalla domina hoy el anime japonés y sólo durante los 90's, los productores estadounidenses han entrado a disputar al espacio televisivo, buscando audiencia a través de los héroes clásicos.



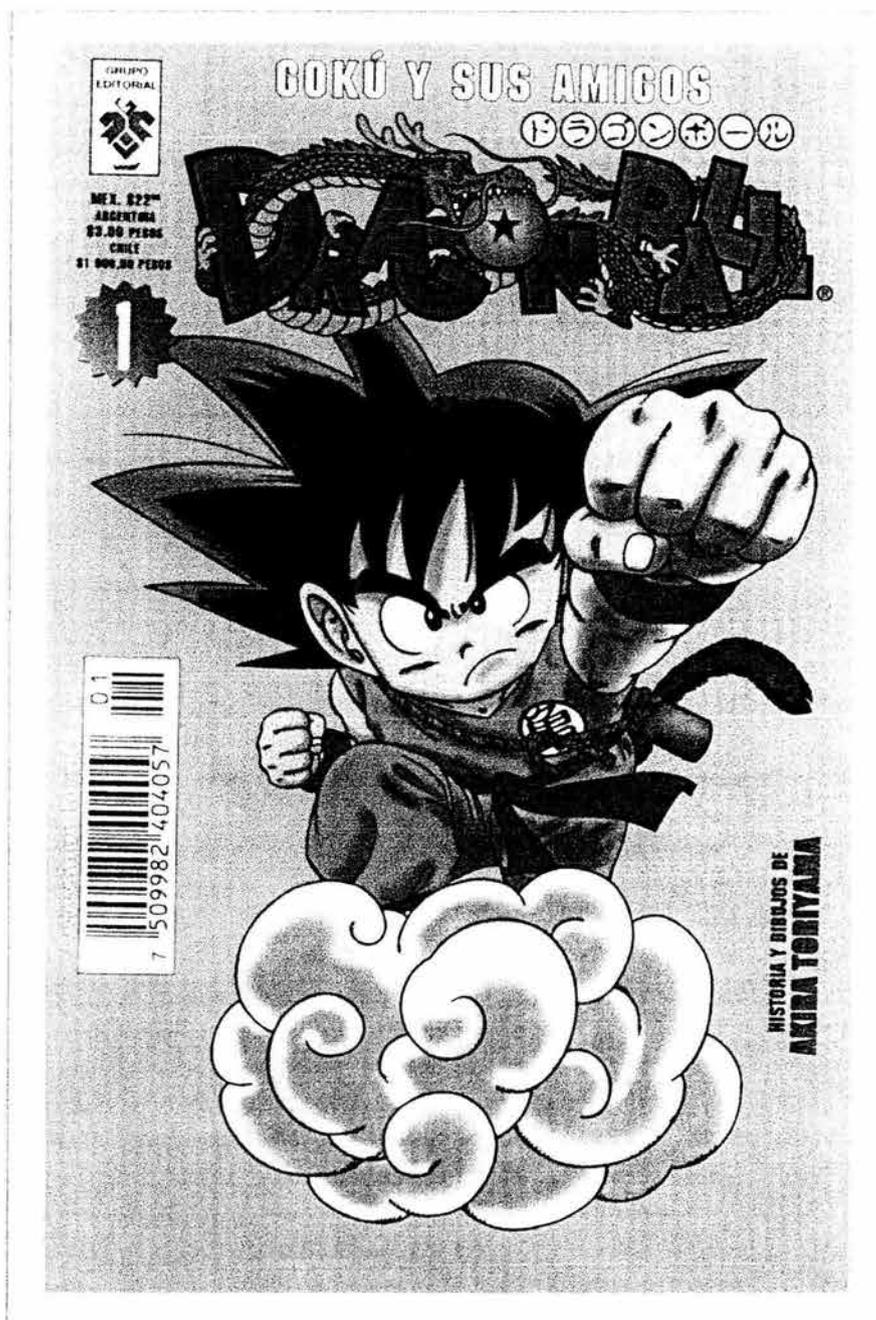
¹¹⁶ SARTORI, *Op. Cit.* p. 34.

¹¹⁷ ROJAS, *Op. Cit.* p. 369.

“En el mundo del mañana, donde la información será más abundante, facilitar el acceso a la Educación, no sólo es una obligación moral de la sociedad, sino también un medio para incrementar la productividad y mejorar la calidad de vida de las personas”.

URL <http://www.educadis.com.ar/eduglob.htm>

Capítulo IV. LA REVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN Y SU REPERCUSIÓN EN LA EDUCACIÓN Y EN LA SEXUALIDAD DE LOS NIÑOS



Portada de la Revista Dragon Ball, N° 1
Editorial VID, Akira Toriyama

IV. LA REVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN: EL MANGA

La revolución de la animación comienza con lo que se denomina **Manga**, la narrativa dibujada que utiliza técnicas renovadoras de la pintura de Occidente. Su iniciador fue *Katsushika Hokusay*¹¹⁷ (1760-1849) un notable paisajista, dibujante y grabador japonés.

Maestro de la Xilografía '*Ukiyo-e*' "imágenes involuntarias" que en Estados Unidos son conocidas como '*Honyaku Kommikkusu*', cómics traducidos, y, *Eigo ban*, versión en inglés, pero nunca 'Manga'. '*Ukiyo-e*' Nomenclatura cuyo origen se encuentra en dos caracteres chinos de escritura '*Kanji*', que significa *chistoso* y '*man*' que significa *imagen pintada*.

Actualmente se escribe con fonemas '*Katakana*', que quitó la connotación de lo caricaturesco por lo cual, el fenómeno del manga se amplía al cine de animación y otras expresiones culturales posibles de ser representadas por éste trabajo gráfico.

En 1814 inició la publicación de una dilatada obra, alcanzando 15 volúmenes, que denominó *Hokusai Manga*. Casi un siglo después *Rakuten Kitazawa*(1876-1955) introdujo las técnicas del cómic estadounidense en Japón, inaugurando en los periódicos un suplemento en color titulado *Jiji Manga*.

En el que sus héroes, son generalmente víctimas de grandes fracasos, no superhombres positivos, a diferencia de los cómic occidentales.

4.1 EL MANGA DE "DRAGON BALL"

El Manga japonés, historieta mexicana de «Dragon Ball», o como se conoce en estados Unidos, cómic, consta de tres tipos de ideogramas-símbolos que representan una palabra- que tienen que traducirse para presentarlo como serie de T. V. y éstos son: el *Katakana*, el *Kanji* y el *Hiragana*.

1. El *Katakana* que sólo lo escribían los hombres, ya que es demasiado fuerte y hasta agresivo. En la actualidad se utiliza para describir cosas extranjeras.

¹¹⁷ Pintor y grabador japonés, nacido en Edo con el nombre de Tokitaro. Esta considerado como el máximo exponente de la escuela de grabados de Ukiyo-e, o pinturas del mundo flotante.

Las líneas curvas y de gran soltura, características de su estilo, fueron evolucionando gradualmente hacia una serie de espirales que añadieron una libertad y elegancia aún mayores a su pintura de 240 m² de Bodidharma que pintó en un templo en 1804 y como puede observarse en '*Raiden* (El espíritu del Trueno).

Era famoso por la energía y espontaneidad de su genio creador, cosa que con la edad se incrementó aún más. En las obras de su última época utilizaba pinceladas amplias cortadas y una técnica de coloreado que le daba una cualidad más sombría. Entre las más conocidas están el cuaderno de dibujos en 13 volúmenes '*Hokusai Manga*' (comenzado en 1814) y la serie de grabados conocida como '*Fugaku Sanjurokkei*' (Treinta y seis vistas del Monte Fuji, c. 1826-1833), máximo exponente de sus grabados de paisajes, que contiene algunas de las imágenes más famosas de la tradición artística japonesa.

2. El *Kanji*, un carácter chino que, algunos monjes chinos les enseñaron a los japoneses, cuando los chinos invadieron Japón y que finalmente fueron técnicas que los japoneses adoptaron.
3. El *Hiragana* que era utilizado por las mujeres, debido a que su trazo es más suave y que ahora es la escritura básica del Japón.

"El *Manga* puede ser calificado como el tercer sistema jeroglífico junto a los dos que constituyen la escritura textual japonesa: el ideográfico, derivado de la escritura china '*kanji*' y el silábico japonés '*kana*'.¹¹⁸

"El aislamiento cultural que ayudó a Japón a desarrollar una cultura tan rica del cómic es el factor limitativo que afecta la capacidad para entenderla y disfrutarla por los individuos de otras naciones"¹¹⁹

"En Japón, aunque la mayoría de la producción televisiva -centrada mayoritariamente en series que ya han tenido éxito como *Manga*- va dirigida al mismo público, existen largometrajes dirigidos a otros públicos, y un excelente mercado de producción directa en vídeo que cuenta con numerosos fans".¹²⁰

Lo preocupante de la importación y exportación de cualquier serie de televisión, es que vaya dirigida a un mismo público y que, en el caso de los occidentales, los contenidos, temas y la identificación con sus personajes, sean sumamente difíciles.

En México y en cualquier otro lugar, el individuo crea su propia "realidad" en un mundo de otros. Los límites de la narración están establecidos por la cultura en la cual existe, dentro de contextos determinados.

A lo largo del tiempo, el seguidor de los **Manga** llega a identificar la narrativa construida socialmente con su sí mismo. Por ejemplo, la introducción de temas de adultos para romper la fijación sexual infantil a través del '*Kodomo-manga*' o Manga para niños de entre 6 y 11 años.

La feria de Frankfurt ve a los editores disputarse subtítulos y algunos de los últimos éxitos del mundo del cómic. Por lo que, me parece importante hablar de todos aquellos que se han adentrado en la afición por la animación japonesa y que, seguramente han escuchado la palabra "Otaku" que se refiere, precisamente, a los fanáticos del *ánime*- palabra francesa que se usa en Japón para referirse al cine de animación.

¹¹⁸ LECHUGA, Luciana. **Entretención y Enseñanza. Incremento de eventos culturales y comerciales organizados en torno a éstos temas.** En: [http://\(www.bibliotecas.uchilecl/docusharedscgi/admin.py/GetRepr/File.-1598\)](http://(www.bibliotecas.uchilecl/docusharedscgi/admin.py/GetRepr/File.-1598))

¹¹⁹ *Idem.*

¹²⁰ ROJAS, *Op. Cit.* p. 370.

La palabra "Otaku", cuyo significado tradicional es "tu honorable casa", también se usa como una forma elegante de decir el pronombre "tú". En los últimos años ha surgido una variación en la escritura y en el significado, el cual se aplica de modo despectivo e incluso insultante en el Japón.

Hoy las mangas constituyen una de las industrias más populares de Japón, representan el 40% de toda la edición; un dibujante de cómic es una estrella, tan aclamado como un cantante de moda.

Las publicaciones de mayor tirada alcanzan seis millones de copias (20,000-ejemplares) vendidos en España, un gran resultado que indica su invasión en el mercado con sus derivados multimedia.

Muestra clara de lo anterior, es el "Shojo Manga, o cómic para chicas, cómics en los que los ojos son especialmente grandes, como un recurso esencial para la expresividad, al ser la pupila, la zona perfecta en la que el artista inscribe sus emociones y los sentimientos, es ahí donde puede obtener el máximo de expresividad con el mínimo trazo".¹²¹



La fórmula del Manga es simple: está basada en la solidez de la historia y la fuerza de sus héroes, que igual pueden ser chicas encantadoras como *Candy*, de la serie '*Candy Candy*', de *Yumiko Igarashi*,¹²² asesinos amorales y despiadados a semejanza de héroes de la animación, como *Golgo 13*.

Héroes que no están fatigados, tal vez porque nunca fueron superhombres perfectos e infalibles, sino más bien adolescentes, temerosos y dubitativos. En general, el dibujo viene en segundo lugar, aunque ahora muchos Mangas han cedido a aspectos artísticos: '*Appleseed*', de *Masamune Shirow*,¹²³ y '*Akira*', de *Katsuhiro Otomo*,¹²⁴ son dos de ellos".

¹²¹ LECHUGA, Op. Cit. p. 8

¹²² <http://www.manga.file://A:/yumikocandi.htm>). En 1975, la historia de «Candy Candy» tuvo tanto éxito que hizo ganadora a Yumiko de un premio. Por lo que en 1976, decide hacer una versión animada.

¹²³ (<http://Planetacomic.com>). El nombre de Masamune Shirow, Internacional convertido en Dios por aficionados de cuatro realidades, un pseudónimo que oculta la verdad de un dibujante nacido en Kobe en 1961. Es interesante hacer mención al misterio que envuelve al autor: no hay fotografías suyas y *Masamune Shirow* no es su verdadero nombre. Lo de Masamune viene por el nombre de una famosa espada (quizá por su pasión por el Kendo) y por una marca de sake. Lo de *Shirow* deriva de **shi**, que significa samurai y también séptimo hijo **row** que es hombre joven.

¹²⁴ «Sensei» Mangaka, nacido en Miyago, Japón en 1954. Creador de una historia de más de 2000 páginas titulada «Akira», una de sus historias más populares.

En 1983 ganó el Premio de Ciencia Ficción de Japón con *Domu (Pesadillas)*, la que trata acerca del combate de dos psíquicos. Aquel premio fue recibido por primera vez por un manga. Después de que 'Domu' termino, *Otomo* de dedicó a dibujar algunas historias cortas como 'Urge for War' y 'Sayonara Nipón'. En diciembre de 1982, estrena *Akira*.

«Applesed», obra que gira en torno a constantes bien definidas por *Shirow*, empezando por la obsesión de crear personajes femeninos con peso específico, aspecto físico y grado de madurez en la historia al resolver los conflictos que se les presentan.

Obra en la que el autor explica todas las obsesiones personales que marcan su trabajo que lo haría acreedor al *Premio Siun Sho*, que viene a ser el Hugo del cómic japonés.

En tanto que, *Otomo* se distingue del resto de los autores japoneses porque sus dibujos son muy detallados y realistas principalmente en el género de ciencia-ficción, incluyendo humor negro y crítica social en sus historias.

En sus obras, todo lo que corresponde a armamento, vehículos y demás, está perfectamente pensado y diseñado, además de su afición por los mitos griegos y romanos.

Al parecer «*Shirow*» basa todas sus suposiciones sobre el futuro en su conocimiento de estas dos culturas, y teoriza constantemente sobre la posible organización social del mundo del mañana.

En conclusión, el Manga genera espacios ficticios que se saturan por exageraciones, distorsiones y elipsis a partir de escenificaciones de espectáculos populares como artes marciales, peleas, competencias. El fenómeno 'Manga' ha ido abriéndose camino y tomando cada vez más relevancia y lugar en nuestra cultura habitual.

EL MANGA Y LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

En los años previos a la guerra, el Manga floreció y alcanzó un nivel de desarrollo mayor que el de su contraparte estadounidense, además de que era a color.

Durante la guerra, el Manga se volvió un instrumento de adoctrinamiento que hacía propaganda a favor del imperialismo japonés y en contra de los estadounidenses, mientras que los autores eran obligados a adoptar una línea, una ideología o a enfrentar una serie de arrestos y torturas.

En los territorios conquistados se distribuyeron numerosos Manga para el adoctrinamiento, los cuales, trascendían la barrera del lenguaje hasta el grado de superar el obstáculo de que en algunas regiones la gente fuera iletrada.

La técnica consistía en reclutar a muchos mangakas y llevarlos a distintos territorios, desde los cuales sus obras eran distribuidas entre la población y las dejaban caer a las tropas enemigas.

Además de la consabida propaganda, también existían Manga de tipo erótico y sugestivo que rayaban en la pornografía, y estaban dirigidos a las tropas estadounidenses, británicas neocelandesas y australianas, que combatían en el frente del Pacífico.

Los mencionados Manga afectaban seriamente a los solitarios soldados, al hacerles dudar sobre la fidelidad de sus parejas. Peor aún dejaban dudas entre ellos al narrar, por ejemplo, cómo las esposas de los soldados australianos eran seducidas por los soldados de Estados Unidos.

Los folletos japoneses tenían a su favor la gran calidad del arte con el que estaban hechos; el cual era muy similar al de las tiras cómicas estadounidenses. La copia era tan fiel que muchos "mangakas", al final de la guerra, se quejaron de que se habían olvidado de dibujar al estilo japonés.

Los estadounidenses intentaron lo mismo; sin embargo, sus esfuerzos fracasaron, ya que no tenían un buen dominio del idioma nipón; por lo que, al final de la guerra, los soldados del Japón fueron bombardeados con copias de "*Unganaizo*" o "*El soldado sin suerte*".

Un cómic de gran calidad y realizado por el "mangaka" *Taro Yashima*, el único artista japonés que logró hallar un medio para resistirse al militarismo de su país.

El cómic titulado '*Unganaizo*' narraba la historia de un soldado de origen campesino, que fue llevado a la muerte por los corruptos funcionarios de gobierno y bastantes copias de este cómic se encontraron en los restos de muchos soldados, lo que demostraba el gran éxito que tuvo.

Su autor *Taro Yashima* fomentaba en los soldados la idea de rendirse al enemigo y de lo inútil que era el suicidio por el emperador, hecho que hizo un gran favor a su pueblo, al inculcar entre los estadounidenses la idea de que los japoneses no eran salvajes ni simples esclavos del emperador, por lo que al terminar la guerra, se dedicó a difundir y documentar el movimiento antimilitarista entre los artistas japoneses.

Otra de las aportaciones de *Yashima* fue crear propaganda para ayudar a la población japonesa porque consideraba que la rendición era una opción viable, ya que en aquella época se prefería la muerte como una alternativa a la rendición.

El valor y la lealtad eran la mayor de las virtudes. Permaneció en Estados Unidos y se convirtió en un ilustrador de libros para niños, haciéndose acreedor a varios premios. Durante la posguerra, el Manga fue usado nuevamente como instrumento de propaganda; esta vez a favor de los estadounidenses.

Fue en ese tiempo que los Manga alcanzaron tanta importancia gracias a su bajo costo, el representaba una fuente segura de entretenimiento para la población que los usaba para evadir y hacer más llevaderos los duros años de pobreza y racionamiento que siguieron a la Segunda Guerra Mundial.

En la posguerra desaparecieron las revistas Manga a color y fueron sustituidas por las tradicionales de blanco y negro, principalmente por cuestiones de costos; muchas publicaciones de antes de la guerra, nunca volvieron a alcanzar su pasada gloria, y salieron de circulación, para ser reemplazadas por otras que, hasta hoy, siguen reinando.

De ahí la importancia de mencionar que, el éxito de los Manga debe mucho a un gran artista, *Osamu Tezuka*, autor entre otras series de *Tetsuwam Atom*, *Ribbon no Kishi* y *Jungulu taitei*, *el emperador de la jungla*.

Asoció estrechamente el cine con el cómic fundando en 1961 "Mushi Productions al mismo tiempo que creaba el estilo que ha caracterizado desde entonces al Manga: Corte cinematográfico, dinamismo en los encuadres, velocidad en la narración, efectismos de perspectiva, de emoción y violencia, y rostros redondeados con grandes ojos, en los que radica esencialmente la expresión de los personajes.¹²⁵

4.2 AKIRA TORIYAMA. EL MANGAKA DE FIN DE SIGLO XX.

Entre los últimos éxitos del Manga encontramos a «Dragon Ball» que durante los 90's se convirtió en una nueva serie de televisión cuyo autor japonés decide llamar «Dragon Ball Z».

El creador de Dragon Ball, **Akira Toriyama**, nació en la prefectura de Aichi, Nagoya, en Abril de 1955. Desde su infancia empezó con lo de dibujar, a pesar de que a sus padres no les gustaba, preferían que fuera un médico.

Según sus aseveraciones, el haber visto "101 Dalmatas" de Disney, le inyectó la fiebre por el dibujo, por lo que se inscribió en el año de 1974 a la Escuela Superior de la Prefectura Industrial; especializándose en Diseño Publicitario, pero en lugar de dedicarse a su trabajo, empleaba cada vez mas tiempo en realizar dibujos e historietas cortas.



¹²⁵ FERRER, Eulalio. *Los Lenguajes del Color*. México, Fondo de Cultura Económica. 1999. 1ª. Ed. p. 75.

A leer una revista de Manga, tropezó con un concurso y decidió probar suerte. Su primer obra "Awawa World" no tuvo demasiado éxito, no se dio por vencido y fue gracias a una parodia de *Star Wars* titulada "Misterius Rain Jack" que un editor se puso en contacto con él para ofrecerle algunos trabajos.

Recién en 1979 debuta en la editorial de Suecia "Wonder Island", una historia desquiciada que sería la base de su segundo trabajo "Dr. Slump". Tras el debut, creó historias cortas, como la segunda parte de su presentación en sociedad, «*Tomato o Today's Highlight Island*».

Fue gracias al éxito de éstas historietas experimentales por lo que Toriyama tuvo la posibilidad de realizar su primera serie. En 1980, en el número 5/6 del *Shonen Jump*, semanal, apareció el primer capítulo de la que sería una de sus obras capitales: «*Dr. Slump and Árale*».



Las aventuras de *Senbei* y compañía, tuvieron un éxito arrollador que motivó una adaptación animada de 143 episodios y unas cuantas películas que, en 1985, se convertirían en el buque insignia de la compañía que vendió más de 28 millones de copias, en un momento en el que la fama y el prestigio de Toriyama eran comparables a los de una estrella de rock.

Tras la finalización de «*Dr. Slump*», se dieron los primeros toques a la obra, a la que no se le pensó dar mucha importancia y que, años después se convertiría en la catapulta que lo llevaría a la fama mundial: «*Dragon Ball*».

El verdadero bombazo que llevaría a *Akira Toriyama* a la cima de la popularidad consagrándolo como el mangaka de fin de siglo que, al principio, mantenía la frescura y el desparpajo de «*Dr. Slump*».

Sin embargo, fueron las aventuras de *Gokú* y sus amigos las destinadas a pasar a la posteridad, a fines de siglo; al ser una de las series con mayor número de ventas en Japón, por la frescura y originalidad que su historia posee.

A fines del siglo pasado, fueron las aventuras de *Gokú* y sus amigos, las destinadas a pasar a la posteridad porque es una de las series con mayor número de ventas en Japón.

Un país Oriental en donde «*Dragon Ball*» por la frescura, la originalidad y el número de seguidores que tiene, es un éxito rotundo que, a pesar de haber terminado en 1996, sigue teniendo grandes ventas mundiales.

Conforme al desarrollo de la historia, los personajes crecen, maduran e integran a otros que, eran en un principio, los enemigos más poderosos y peculiares.

Como todo ser humano *Toriyama*, proclive al cansancio y al agotamiento, en diversas ocasiones, intentó acabar con la serie, tropezando siempre con la insistencia de los editores, hasta lograrlo.

En «*Dragon Ball GT*» se ocupan otros artistas. La primer saga sin un 'manga' que la acompañe porque Akira, decidió dibujar de vez en cuando sagas como *Cahsman*, *Saving Soldier* o *Dub and Peter One* que tuvieron que desaparecer a causa de su fracaso comercial.

Ahora, ubiquemos las características del cómic en el que se centra el interés de éste trabajo, «*Dragon Ball*».

EL ESTILO DE TORIYAMA

El estilo de Akira Toriyama, cuyo nombre significa «pájarito de montaña», respectivamente es, sin duda, muy particular.

Los nombres de los personajes son siempre parodias de algo. En el caso de **Dr. Slump**: *Árale* 'galleta de amor', *Sebei Norimaki* 'rollo de alga'; y en el caso de «*Dragon Ball*», los saiyajins tienen nombre de verduras, los demonios de *Pikoro Daimak*, de instrumentos.

Toriyama brinda especial énfasis a las máquinas, naves y otros vehículos reflejando, así su pasión por los autos y las motos. Su mejor ejemplo es la nave esférica de los saiyajins.

En cuanto un personaje está medianamente enfadado, Toriyama imprime su sello en los ojos, los cuales, se funden con sus cejas, una característica muy notable en la animación como en el famoso cómic de «*Dragon Ball*» que, en la actualidad presenta la editorial Vid, quien decide conservar íntegra la presentación de la famosa serie.

Un producto totalmente japonés tanto en su arte, historia y dibujo, como en su *formato*, es decir, la forma en que originalmente se colocaron todas las páginas y se publicaron en Japón; por lo que sugiere que la serie de «*Dragon Ball*» se empiece a leer desde la última página, (en el caso del cómic N° 1, que la editorial Vid publicó, a partir de la pág. 32) y regresar a la página N° 1, como se inicia la mayor parte de las lecturas mexicanas.

Los cuadros de cada dibujo de los cómic japoneses se deben leer de derecha a izquierda; a diferencia de nuestro idioma, en donde se leen de izquierda a derecha. Lo que significa que en una historieta en dicha forma, la acción, los efectos de sonido y los globos de diálogo aparezcan totalmente invertidos.

Situación que puede hacer que los lectores no familiarizados con el estilo japonés se sientan confundidos, a pesar de las aclaraciones necesarias que, tanto autores como productores de cómic hagan al público lector o televidente, de «Dragon Ball», para introducirnos al fascinante mundo del Cómic 'Manga' japonés.

«Dragon Ball» es un cómic derivado del Manga japonés en el que Akira Toriyama, su autor, como en la mayor parte de sus obras, centra un factor de análisis sobre las comunidades apartadas, sin contacto con el mundo exterior. Ej, Penguin Villaje, Wonder Island, etc".¹²⁶

Toriyama es responsable de una lista muy numerosa de videojuegos, libros de ilustraciones, una increíble cantidad de series, tanto de manga como de T.V., así como de *Bird Studio*, un estudio formado por una cantidad bastante grande de dibujantes e incluso animadores que se dedican a reproducir el estilo de Toriyama.

Entre sus obras podemos encontrar: "*Wonder Island I y II*", "*Today's Highlight Island*", "*Tomato Girl Detective*", "*Dr. Slump*", "*Pola and Roid*", "*Escape*", "*Pink*", "*Chobit I y II*", "*Dragon Boy I y II*", "*The Aventure of Tongpoo*", "*Dragon Ball*", "*Dragon Quest I*", "*Lady Red*", "*Kennosure Sana*", "*Sonchou*", "*Mamejirou*", "*Clear Skyes, Karamaru*", "*The World of Akira Toriyama*", "*Cahsman Saving Soldier*", "*Dub y Peter I*", "*Gol Gol Ackman*", "*Uchi, Ujin Peke*", "*Cowal*" y "*Kajika*"

Actualmente, Toriyama trabaja en una historia que promete regresar a su antiguo estilo, denominada ¡Cowa!.

EL EMPLEO DEL COLOR EN EL MANGA

El hombre suele obedecer a los colores más que a las palabras, muestra de ello, sería el empleo de él diversos aspectos de la vida cotidiana. Para el hombre el color no sólo es metamorfosis orgánica o física sino referencia de lenguaje, medio auxiliar del pensamiento, sostén de la inteligencia y mapamundi de la vida.

"Lo que es demasiado difícil se vuelve más fácil con el modelo visual, cercano, frecuentemente a las fórmulas matemáticas o químicas del arte y la creación".¹²⁷

El del color no es un lenguaje coherentemente estructurado. Más bien es un lenguaje convencional, a menudo codificado y cada día puede serlo más como una vegetación múltiple de signos y analogías del más diverso género.

¹²⁶ GÓMEZ SANZ, Agustín. **El creador de Dragon Ball**. En://(www.Akira20Toriyama1.htm)

¹²⁷ *Ibidem*. p. 9.

Por ejemplo, “en la farmacología los antihistamínicos se acogen al amarillo o al naranja, los ansiolíticos a los azules; el rojo alude al dolor en tanto que, el blanco sugiere -por su inmaterialidad- la neutralización del dolor”.¹²⁸

Actualmente, alrededor de 32 000 colores son manipulados con facilidad, desde una ordinaria computadora personal, lo que sin duda cambiaría el modo de percibirlos y utilizarlos.

Las nuevas tecnologías de la informática y sus aplicaciones visuales, los experimentos bioquímicos y la conquista del espacio, son estímulos poderosos que ampliarán y afinarán la capacidad receptiva del Ser humano.

“El color es una característica viva del ambiente, que no sólo especifica determinado atributo fundamental o cualidad de las superficies o de los objetos, sino que en el caso del hombre, tiene profundos efectos de carácter estético y emocional”.¹²⁹

El color, es un factor de suma relevancia en la publicidad, pues de acuerdo con diversas investigaciones, los tonos funcionan como estímulos que predisponen la reacción de los consumidores, pues la expansión publicitaria sucede cuando los periódicos y las revistas, en un impulso que debe mucho a los mecanismos físicos y psicológicos de la moda, pueden imprimirse a color.

“El color domina a la publicidad y no a la inversa como muchos creen. El color es el mensaje directo de la publicidad”.¹³⁰

A continuación, analicemos detenidamente la tabla que enlista los efectos que algunos colores provocan; o bien, la idea que generan en el Ser humano para interpretar los mensajes que “*Dragon Ball*” transmite o puede transmitir, a través del lenguaje del color.

Al lenguaje del color, caracterizado por sus raíces emocionales, se le ha situado en el marco significativo de sus propiedades genéricas, con ligeras modificaciones en un código más explícito.

El cine y la televisión a color profundizan la fuerza del color hasta hacerla condicional, pues de los colores fríos -verde, azul, índigo y violeta- se destaca el azul, vinculado a la meditación y el misticismo; el rojo, con la moderación del anaranjado, es la combinación tradicional de fuego, energía y movimiento tal como se aprecian en *Dragon Ball*.

¹²⁸ *Ibidem.* p. 9.

¹²⁹ FERRER, Eulalio. **Los lenguajes del color.** *Apud* en: RICHARD SCHIFFMAN, Harvey, México, Limusa.

¹³⁰ *Ibidem.* p. 342.

“ Los colores primarios se recomiendan para el público infantil y el de bajos recursos económicos, y que las llamadas clases refinadas rechazan los colores chillones, los que encienden la mecha popular de lo masivo”.¹³¹

Por lo tanto, en “Dragon Ball” parece ser que el propio color no tiene fronteras y constituyen un terreno movedizo en el que todos toman asiento, de una forma u otra, desde lo consciente y lo subconsciente.

Los efectos que algunos colores empleados en el vestuario de sus personajes, el colorido de sus paisajes, así como el de las letras de Dragon Ball, podrían generar en el Ser humano la idea de:

BLANCO Refleja claridad, sencillez, novedad, vitalidad; es el comienzo de algo, ayuda a planificar.

ROJO Un color fuerte, activador, emotivo, apasionado, dinámico y que estimula el ingenio. Ayuda a definir medidas, pero remite a conflictos y contrariedad.

ANARANJADO Sociabilidad, participación, atracción, fluidez, poder y conocimiento para realizar una profundización, para dar una estructura, búsqueda de soluciones y trabajo de grupo.

AMARILLO El reflejo de la fuerza intelectual, movimiento, actividad, ligeramente estimulante: Pudo usarse para encontrar ideas, en técnicas creativas, intercambio de experiencias y extraer conocimientos existentes.

VERDE Pasividad, empatía, neutralidad, seguridad, persistencia y equilibrio. Ideal para la retroalimentación, escribir resúmenes sobre él y encontrar compromisos.

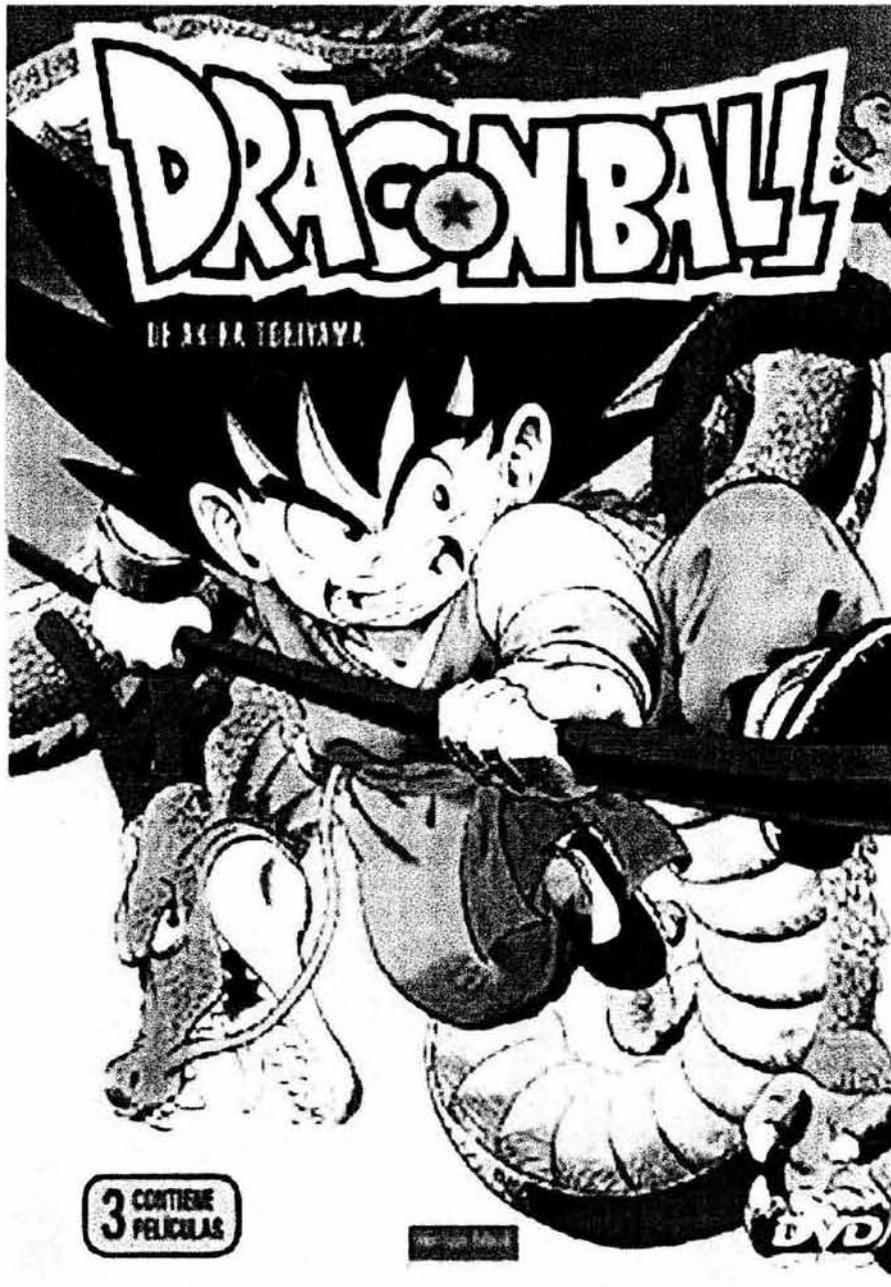
AZUL Un tono frío que representa veracidad, seriedad, profundidad y desintegración. Se emplea para explicar acontecimientos, proporcionar información y en el trabajo individual.

Veámos el siguiente cuadro:

¹³¹ Ibidem. p. 348.

COLORES	FERRER	HOLZCHUHER	FCO. EGREMMY
BLANCO		Connota paz, inocencia y pureza	Pureza que remite a lo infantil
ROJO	Moderación	Cálido vivaz. Avanza hacia espectador. Domina sobre conjunto	Energía, pasión, erotismo y sensualidad
ANARANJADO	Energía y movimiento	El más cálido de los colores. Posee una especie de poder hipnótico y produce un sentimiento placentero	Invita a la excitación y al apetito
AMARILLO	Luz en todos sus grados	Color que alegra a la vista y anima al espíritu. Se asocia con la luz, la plenitud y el sosiego	
VERDE	Diafanidad y humedad	Mezcla de un cálido (amarillo) y un frío (azul) que invita a la calma y reposo	Connotación de frescura, de lo natural
AZUL	Meditación y misterio	Acentúan el dinamismo de los colores cálidos por lo que predomina como fondo de ellos	Connota limpieza y grandes alturas
ÍNDIGO	Profundidad y seriedad		Sugiere sensibilidad, amor platónico. Es el color de lo unisex
VIOLETA	Indecisión	Produce impresión de movimiento y es propicio a la Melancolía	
GRIS	Imprecisión	Con acción compensadora. Simboliza austeridad y gravedad	El color de la cultura
NEGRO		Asociado a la tristeza y al luto	

4.3 DRAGON BALL Y SU REPERCUSIÓN EN LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS.



Es el nombre del cómic publicado por primera vez en el Shonen Jump Japonés Núm. 51 en Noviembre de 1984, el cual, sigue gozando de gran éxito a nivel mundial, a pesar de haber concluido en 1996.

DRAGON BALL

Considerada como la obra de historietas y animación japonesa más famosa y cotizada, Dragon Ball es una historia que ha ganado la aceptación del público más exigente en todas partes del mundo.

“*Dragon Ball*” como Manga, historieta japonesa creada en 1985, consta de 42 volúmenes que llevarían a Akira Toriyama a alejarse, un poco, del peculiar estilo pícaro de sus obras y a aventurarse a experimentar la creación de una historia basada en una antigua leyenda china, la “Leyenda del Rey Mono”.

Inmediatamente después de su lanzamiento, “Dragon Ball” alcanzó la popularidad suficiente como para convertirse en serie de televisión, misma que duró hasta 1990, momento en el que pasa a llamarse “Dragon Ball Z” hasta su final en 1995, contando con 210 capítulos que fueron transmitidos por el canal 5 de Televisa, quien después transmitiría “Dragon Ball GT”.

Ésta última serie, producida por el estudio de animación encargado de toda la serie de “Dragon Ball”, bajo la supervisión de su autor Akira Toriyama.

Sin duda “*Dragon Ball*” ha sido la serie de más rating¹³² y aceptación de Japón y el mundo entero, según la Editorial Vid, durante los 90’S (1996-1999), la serie de dibujos animados ocupó el número uno de la televisión mexicana, su promedio llegó a ser de 20 puntos de rating y en otros países, también llegó a tener un gran éxito.

Quizá la narrativa gráfica que Toriyama plasma en su obra, -que logra incluir muchos elementos diferentes como inocencia, amistad, furia, envidia, lealtad, sinceridad y aventura en una sola trama- es la razón de su rotundo éxito.

La trama de **Dragon Ball** se desenvuelven alrededor de *Kakarotto*, un pequeño niño que proviene de un planeta destruido en una gran guerra; este chico es uno de los últimos descendientes de una raza de salvajes guerreros con cola de mono llamados Saiya-in.(Saiyan).

¹³² Tomado de Larousse Temático. México. 1998. p. 442. El rating se mide por medio de encuestas o a través del audímetro, un aparato instalado en el receptor de televisión, señala si éste está encendido o no, y en que cadena. Ver glosario.

Por su linaje *Kakarotto*, es un niño superdotado y destinado a convertirse en un salvaje, pero afortunadamente es encontrado y entrenado en las Artes Marciales chinas por el viejo *Son Gohan*.

El viejo ermitaño lo bautiza como *Son Gokuu* (*Gokú*) y le enseña el camino y la Filosofía de las Artes Marciales para llegar a convertirse en un gran arte marcialista, aún a su corta edad, y después de un terrible accidente en el que muere *Son gohan*, *Gokú* queda solo, con el recuerdo de su "abuelo" en una esfera de cristal con cuatro estrellas.

Mucho tiempo después, una joven que iba en busca de unas esferas que harían realidad una leyenda, se encuentra con *Gokú* y descubre que él tiene una de las esferas que buscaba; y tras contarle la leyenda hace que se una a ella en la búsqueda de las esferas del Dragón, dispersas alrededor del mundo y que aquel que logre juntarlas e invocar a *Sheng Long*, un poderoso dragón que cumplirá un deseo al portador de las esferas, cualquiera que éste sea.

La búsqueda se complica cuando el conocimiento de la leyenda de la leyenda comienza a divulgarse, pues los tiranos que se enteran ansían pedir el poder de dominar al mundo.

Gokú siendo un ermitaño, no conoce nada del mundo exterior y se enfrenta a una gran cantidad de aventuras y calamidades en un mundo totalmente nuevo para él.

Gokú y *Bulma* viajan buscando las esferas y se topan con un viejo maestro de las Artes Marciales, el *Kame Sen Nin*, (Maestro *Roshí*) quien le regala a *Gokú* una *Kintoun* (nube sobre la cual *Gokú* puede volar) y posteriormente, le enseña *Kame kame Ha*, una técnica para proyectar la energía mediante una descarga a través de las manos.

"*Dragon Ball Z*" gustó y quizá siga gustando aquí, en E. U. en Japón o en otros países, aún cuando el protagonista del cómic (*Góku*) no posea rasgos en común más que la de ser un niño que posee una gran fuerza y un gran "poder".

¿ QUÉ ES DRAGON BALL?

Es la vida de *Góku* y las siete esferas del Dragon y, de los últimos sobrevivientes de la poderosa raza de los guerreros espaciales que planean conquistar al mundo y al universo: los *saiyán*.

Los principales *saiyán* son *Gokú* y *Vegeta* que en el camino van alcanzando un poder cada vez mayor, a la vez que aparecen nuevos enemigos. Según la leyenda de su planeta de origen, uno de ellos llegará a ser el más poderoso guerrero del universo.

LA HISTORIA

Todo comienza en un día en el que una aventurera chica llamada *Bulma* y un ingenuo y poderoso guerrero de nombre *Gokú*, cruzaran sus caminos.

Suceso que cambiará totalmente el curso de sus vidas; comenzando a vivir lo que sería su mayor aventura: la búsqueda de las esferas del *Dragon*; la atracción de *Bulma*, atraída por la leyenda que rodea a éstas esferas, la historia de un *Dragon (Shen Long)* que aparece una vez al año y que concede cualquier deseo, utilizando a *Gokú* como guarda-costas.

La lucha por encontrar y reunir las esferas del *Dragon* comienza con una serie de curiosos personajes que participarían activamente de sus vidas.

El primer personaje con el que se encuentran es *Umigame* (una tortuga gigante), que se había perdido y no encontraba el mar. Gracias a la ayuda de *Gokú* consigue volver a su hogar y como agradecimiento, su amo o *Maestro Kame Sen Nin*, le obsequia una *Nuvem Kinton (Nuvem Dourada)*, un medio de transporte aéreo que se convertirá en compañero inseparable de *Gokú*.

Más tarde *Bulma* y *Gokú*, atemorizados por la amenaza de un extraño ser tienen que detenerse. Este ser extraño es *Oolong*, un cerdo con la habilidad de transformarse en cualquier cosa durante un tiempo limitado; el cual, después de ser derrotado por *Gokú*, se une a ellos, para ayudarles a buscar las esferas.

El siguiente en aparecer, es un ladrón de desierto, *Yamcha*, que posee los mismos poderes de *Oolong*. Después de iniciar la lucha, aparece una amistad entre *Yamcha* y *Bulma*, y éste también se une al grupo.

Siguiendo el rastro de una de las esferas, rumbo al *Monte Flipan*, lugar donde se encuentra con *Gyumaoh (Rey Cutelo)*, antiguo alumno de *Kame*, y su hija *Chi-Chi*. Además de obtener una esfera y después de ser ayudados por *Kame*, *Gokú* superficialmente la técnica de *Kame Hame Ha* y promete casarse con *Chi-chi*.

Después de ganarse a un nuevo enemigo, *Toninjinka*, *Gokú* y sus amigos se dirigen al Territorio de *Pilaf*, a *Sokai Soikoku* y más concretamente a *Pilpe* no a *Shibo*, su enigmático palacio.

Luego de un encuentro lleno de contratiempos, entre el que se revela el poder de *Gokú* para convertirse en *Oozaru (Gorila gigante)* *Pilaf* consigue convocar a *Shenlong* para pedir le que se convierta en *Oozaru (Gorila gigante)*.

Pilaf consigue convocar a *Shenlong* para pedirle que lo convierta en el Rey del mundo. Gracias a *Oolong*, el único deseo que le será concedido serán unas calcinas!. Las esferas se dispersan por el mundo para que pueda revivir en un año. Tiempo que *Gokú* tendrá que esperar para recuperar la esfera de su amo.

Así *Gokú* decide entrenar con *Kame Sen Nin* en cuanto el resto del grupo se va a vivir a la ciudad. *Bulma* le da su radar a *Gokú*, quien se va con la esperanza de encontrarse en un futuro. Al llegar a la isla de *Kame Sennin*, *Gokú* se encuentra con *Kukirin (Krillin)*, un guerrero que después de ser retirado de un templo *Shaolin*, desea entrenarse con el Maestro.

Kame acepta el trato, a cambio de que él le lleve a una bella mujer. Cuando por casualidad se encuentra con *Lunch*, una bella guerrera que tiene el inconveniente de cambiar de personalidad cuando respira. Una ingenua y la otra agresiva.

Al final todo se soluciona, después de un gran y tedioso entrenamiento, *Kame* lo recompensa con una inscripción al Torneo de Artes Marciales (*Tenkaichi Budokai*)

En un torneo *Gokú* se encuentra con sus mejores amigos ya que, ellos también se inscriben. Después de serias dificultades, los tres pasan a la ronda de clasificados. En las siguientes eliminatorias, *Krillin* y *Yamcha* son vencidos por *Jackie Chun*, descalificando así a *Kame*.

En tanto que *Gokú* vence al monstruo *Giran*, o indio *Nam* y pasa a la final contra su maestro (quien desconoce su verdadera identidad). En este combate, después de una serie de ataques por ambas partes, *Gokú* acaba transformándose en *Ohzaru*, mas *Jackie Chun* soluciona el problema destruyendo a la Luna por medio de un potente *Kama Hame Ha*.

Finalmente, *Gokú* pierde en el Torneo y decide ir a buscar su esfera para así poder entrenar y ganar su próximo torneo. En cuanto *Gokú* busca la 4ª. Esfera, una organización paramilitar trata de reunir las Siete Esferas del *Dragon*. Nuevamente, el mal intenta apoderarse del mundo, en esta ocasión se trata de la *Red Ribbon*.

Gokú, se ve envuelto y al continuar buscando, su combate se extiende a varios puntos del planeta. Finalmente, el héroe consigue aniquilar al ejército para recuperar su esfera.

La aparición de nuevos personajes continúa, algunos de energía positiva como *Bora* y *Upah* (los indios protectores del territorio sagrado *Soichi Karin* y la torre de *Karin to*), *Sho* (un guerrero de montaña), *A-08 (Hatchan)*, un robot de grandes músculos, criado por el *Dr. Gero*).

Los padres de *Bulma* (*Dr. Brief* y *la Sra. Brief*), *Karin* (un gato maestro de las artes Marciales que habita en la torre sagrada), y los habitantes de *Villa Penquin* (*arale*, *Obotchaman*, *dr. Slump*, *midori*, *turbo*, etc). En contra de un ingenio guerrero, los coroneles de *Red Ribbon* (*Silver*, *Violet* e *Yellow*), los sargentos *Blue and White*, o chef de *Red Ribbon* (*Red Sosvi*) y su ayudante *Black Hosa*.

Gokú también enfrenta a otros aliados de *Red Ribbon* como *Tao Pai Pai* o ninja *Murasaki*. Después de destruir por completo a *Red Ribbon*, Gokú decide revivir al padre de *Upah*, cruelmente asesinado por *Tao Pai Pai* y se encuentra con el problema de no poder detectar una de sus esferas.

Se reúne con sus compañeros de aventuras y ayudantes de *Urania Baba* (*hermana de Kame Sen Nin*) para prestar sus servicios de adivinadora y les diga donde está la esfera.

Ante sus escasez de dinero, Gokú y sus amigos deben prestar sus servicios para luchar contra los fantasmas mercenarios de *Urania Baba*. Entre ellos, el *Hombre Drácula*, *Tomei Ningen* (hombre invisible), *Miira* (*la momia*), *Ackman* (*El diablo*) y *Gohán Ojichan* (*el doble de Gokú*).

Después de superar el desafío, se revela el secreto de que la esfera está en una caja especial en poder de *Pilaf*, Gokú se enfrenta a muchos problemas para recuperarla. Después de que *Bora* resucita, el padre de *Upah*, Gokú sigue el consejo de *Kame* y correr al mundo para fortalecerse.

Nuevamente se reúnen los mejores luchadores del mundo para participar en el *Tenckaichi Budokai* y se dan cuenta de que faltan Gokú y sus compañeros. En este Torneo, también entrenaron los alumnos de *Tsuru Sen Nin*, hermano de *Tao Pai Pai* y principal enemigo de *Kame Sennin*. *Tsuru* entrena duramente con *Ten Shin Han* y *Chaoz*.

Las eliminatorias son duras, marcando una rivalidad entre los alumnos de *Kame* y *Tsuru*, teniendo *Yamcha* la primera derrota, a manos de *Ten Sin Han*.

En las semifinales, Gokú vence a *Krillin* y *Ten Shin Han*, vence a *Jackie Chun*, que al abandonar el Torneo le aconseja a Gokú que derrote las fuerzas del mal. Gokú pierde de nuevo el Torneo, sin embargo, ha ganado a dos nuevos e importantes aliados: *Ten Shin Han* y *Chaoz*.

La alegría dura poco, ya que *Krillin* es asesinado de una forma extraña. Gokú tendrá que luchar primero con los soldados de *Piccolo*: *Tambourine* (asesino de *Krillin*), *Timbal* (que acabaría en el estómago de *Yajirobee*), y *Drum* (el demonio que enfrenta a *Ten Shin Han*).

Piccolo, después de luchar y derrotar a Gokú, consigue la eterna juventud al invocar al *Dragon She-ron*, para después destruirlo. También acaba con la vida de *Kame Sennin* y *Chaoz*. Gokú no puede luchar contra *Piccolo*, por lo que acude a la Torre Sagrada acompañado de su nuevo amigo *Yajirobee*, y bebe una verdadera agua sagrada, consiguiendo poder desatar su poder interior.

Por otro lado, *Ten sin Han* aprende la técnica usada por *Kame* y se dispone a enfrentar a *Piccolo*, que interpone a *Drum* entre ellos. Cuando *ten Shin Han* está a punto de ser derrotado, aparece Gokú. Después de una batalla, el joven guerrero alcanza la victoria, más *Piccolo* muere deseando uno de sus sabios, los cuales se niegan a ayudarlo.

Gokú decide revivir a sus compañeros perdidos, por lo que visita el Templo Divino. Allí encuentra a *Kami-sama* (la parte positiva del cuerpo original de *Piccolo*, *el demonio*), revive a *She-ron* y le advierte que *Piccolo* dejó de ser su amigo.

Conciente de esto, Gokú comienza un nuevo entrenamiento con *Mr. Popo* (sirviente de *Kami-Sama*), que carecía de una gran fuerza física y mental.

Pasados tres años, todos ayudan a organizar la inevitable reunión 23° *Tenkaichi Budokai*, que esta vez adquiere dimensiones gigantescas. Entre los participantes se encuentra un nuevo robot *Tao Pai Pai*, *Ten Shin Han*, *Chaoz*, *Krillin*, *Yamcha*, *chichi*, *Kammi Sama* y por último *Gokú* (ya descrito) y *Piccolo Junior* que serán los finalistas.

Después de los dos combates más poderosos de *Tenkaichi Budokai*, *Gokú* consigue ganar su primer título, sin matar a *Piccolo*, pero con más esperanza de que puedan volver a luchar.

Nuevamente, los caminos de los dos héroes se separan y *Gokú* se dispone a comenzar una nueva vida de casado al lado de su prometida *Chi-chi*

DRAGON BALL Z

A "*Dragon Ball*", le sucedió "*Dragon Ball Z*" cuya historia comienza con la imagen de *Gokú* cortando maderas para que su esposa, *Chi chi*, pudiera cocinar.

Chi-chi le pregunta a *Gokú* dónde se encuentra *Gohán* y *Gokú* le responde que no sabe, que irá a buscarlo. Momentos en los que una nave espacial cae en la Tierra y un pequeño curioso va a ver qué es lo que sucede.

La puerta se abre y aparece un extraño con apariencia de *Gokú*, con más cabello y con un cuerpo más fuerte. El guerrero con miedo saca su arma y furioso le dispara para matarlo y alguien grita, "¡Kakaroto!".

El pequeño que no porta la 4ª. Esfera del Dragon se pierde en el bosque. Después de ser perseguidos por un tigre, los dos se vuelven amigos y el pequeño comienza a gritar "¡Papá!" *Gokú* finalmente escucha sus gritos y lo salva.

Gokú y Gohán acuden a casa del *Maestro Kame* y encuentran a *Krillin*, al *Maestro Kame Senin* o *Sr. Roshí*, a *Bulma* y a su tortuga. De repente, alguien aparece.

Piccolo, aparece de repente. *Gokú* y *Piccolo* finalmente encuentran a *Raditz* y comienzan la batalla. Durante la batalla *Piccolo* pierde un brazo y *Gokú* se encuentra seriamente herido.

Gohán enfurecido, destruye la nave de *Raditz*. Antes de morir *Raditz*, le cuenta a *Piccolo* que dos *saiyain* mucho más fuertes llegarán a la tierra en un año. *Piccolo* le pega a *Gohán* para entrenar, pues él sabe que *Gohán* tiene un gran poder.

Gokú, ésta vez no cede y recibe un permiso para viajar a través del Camino de la Serpiente para llegar al planeta del *Sr. Kaioh* para entrenar, de tal manera que pudiera ir al cielo o al infierno.

Para volver al Camino de la Serpiente, *Gokú* tiene que enfrentar a dos ogros. Cuando él logra salir del infierno.

LOS PERSONAJES

- **Gokú:** Protagonista de "Dragon Ball". Pequeño niño que proviene de un planeta destruido en una gran guerra; éste chico es uno de los últimos descendientes de una raza de salvajes guerreros con cola de mono llamados Saiyan, "*Saiya-jin*".

Por su linaje es un niño superdotado y destinado a convertirse en un salvaje que sería bautizado como "*Son Gohan*" por el viejo ermitaño *Son Gohan*, quien le enseña el camino y la Filosofía de las Artes Marciales.

- **Gohán:** Protagonista de **Dragon Ball Z**. Hijo de *Gokú* y de *Milk* que es bautizado como "Son Gohan", por su padre *Gokú*, en honor al Maestro "Son Gohan".

A su corta edad *Gohán*, llega a convertirse en un gran arte marcialista y después de un terrible accidente en el que muere *Son Gohán*, queda solo, con el recuerdo de su abuelo en una esfera de cristal con cuatro estrellas.

- **Milk:** Joven que se convierte en esposa de *Gokú* en agradecimiento por haberla librado de la muerte, le demuestra cariño y paciencia. Sumamente reflexiva entre las capacidades de fuerza.

- **Maestro Roshí:** Un anciano maestro de las Artes Marciales que le enseñaría a *Gokú* el *Kame kame Ha*, una técnica para proyectar la energía mediante una descarga a través de las manos.

Maestro Kame Sen Nin, como se le nombra en japonés, es un misterioso anciano ermitaño que considera que por su condición física, ambiental y mágica tiene derecho a que las jóvenes cumplan sus deseos y/o fantasías sexuales.

- **Piccolo**: Un ente del planeta Namek que consigue juntar las esferas y aumentar su poder para convertirse en adversario de Gokú, después de una feroz batalla.

En la Tierra es el más fuerte, después de Gokú, porque en el aire pierde un poco de fuerza. Porta una capa pesada para que se conserve sus músculos, es capaz de desintegrarse en ráfagas de energía para trasladarse a otros lugares.

- **Radditz**: Hermano de Gokú, Kakarotto, que llega a la Tierra con el fin de llevarse a Gokú y convertirlo en el guerrero que debió ser.

- **Vegeta**: Personaje nuevo con el que empieza otra nueva serie de aventuras que, en televisión, Akira Toriyama decida llamar Dragon Ball Z. Saiyan que se entera de la existencia de las esferas del dragon y decide ir a la Tierra para derrotar a Gokú.

- **Bulma**: Joven demasiado hábil en la mecánica, en la capacidad de operar y arreglar cualquier cosa hasta descubrir el sistema operativo de los aparatos.

Va por el mundo en busca de unas esferas que harían realidad una leyenda, se encuentra con Gokú y descubre que él tiene una de las esferas que buscaba y, después de contarle la leyenda hace que se una a ella en la búsqueda de las esferas del Dragon.

- **Krillin**: Joven que al igual que Gokú difiere de los demás por su fuerza y su imagen personal, (como la ausencia de cabello y abundantes pecas) gracioso, cuyos poderes se asemejan a los de Gokú, pues fue entrenado de la misma manera que *Gokú* por el *Maestro Roshi*.

En esta época su fuente de poder se asemeja a discos, los cuales son muy peculiares porque rebanan y adquieren la capacidad que destruir grandes montañas. Ya no tiene la posibilidad de revivir porque ya murió una vez a manos de un monstruo; según su propio deseo.

- **Yamcha**: Enemigo de Gokú cuando éste era pequeño a quien *Bulma* acosa, y por ello, le tiene temor, carece de poderes y habilidades comparado con otros peleadores, es eliminado por los saibaimen.

LAS PELÍCULAS DE DRAGON BALL

Una serie tan exitosa como “*Dragon Ball*” no se limitó sólo al Manga o a las series de televisión, sino que también cuenta con “películas especiales”.¹³³ De las derivadas de la primera serie de televisión presento:

“SHENRON NO DENSETSU O LA LEYENDA DE SHEN LONG”

En esta película de 1986 se cuenta de un modo distinto el principio de la serie, de cómo *Gokú* conoce a sus amigos y cómo aprende a hacer el *Kame-Jame-Ja* al observar a *Kame-Sen-Nin*.

En dicha historia, los orígenes de *Gokú* se enlazan con el maligno Emperador *Gurumesu*, cuyo deseo es pedir comida.

Usando la búsqueda como pretexto, los sirvientes del emperador devastan la Tierra. Una chica llamada *Pansy* acude con *Kame-Sen-Nin*, para pedir ayuda contra el maligno emperador.

Bulma logra reunir las esferas, pero *Pansy* se adelanta y pide su deseo: que su Tierra sea restaurada. Tras de esto, *Gokú*, se dedica a buscar nuevamente la esfera del Dragón de las cuatro estrellas, que es la que le dejó su abuelo.

“MAJINJOU NO NEMURI HIME O LA PRINCESA DURMIENTE DEL CASTILLO DEL DEMONIO”

Exhibida en 1987, aquí se modifica la historia de cuando *Gokú* y *Kúririn* (*Krillin*) piden a *Kame-Sen-Nin* (*Maestro Roshi*). Peleador normal de la tierra que posee ciertos poderes, las cuales emplea en cada una de sus luchas para combatir al enemigo, teniendo ambos, el objetivo de ser el más poderoso), que los acepte como alumnos.

Éste les pide que le traigan a la legendaria princesa durmiente del castillo de las cinco montañas, conocido como la *Mano del diablo*. Quien se la traiga, será aceptado como alumno. De ese modo, ambos jóvenes inician la búsqueda.

Mientras tanto, los amigos de *Gokú* van a visitarlo, pero *Kame-Sen-Nin* les dice a dónde lo envió y ellos deciden ir a buscarlo.

¹³³ Cfr. URIBE, Monica. En: **La torre sagrada de Karim**, de Akira Toriyama. México. Editorial Vid. Tomo 15, año 2. Febrero 22 de 2002. p. 64.

Al llegar ahí, *Bulma* es capturada por el guardián del castillo, *Lucifer*, quien pretende usar su sangre para despertar a la princesa, quien en realidad es una joya gigante.

Gokú y *Kúririn (Krillin)* pelean contra los demonios y logran salvar a *Bulma*, pero todos quedan atrapados en una prisión de piedra, hasta que cae la noche y *Gokú* al ver la luz de la luna se transforma en un simio gigante que no tiene objetivo alguno para adquirir la personalidad de un animal irracional.

Después de muchas aventuras logran llegar hasta *Lucifer*, quien pretende usar la joya para darle poder a un cañón con el cual destruirá al sol y dará inicio al mundo de la oscuridad; pero *Gokú* destruye el cañón, logra escapar junto con *Krillin* y ambos llevan a *Launch** con ellos, con lo cual, *Kame-Sen-Nin* los acepta como alumnos.

“MAKA FUSHIGI DAIBOKEN O LA MISTERIOSA AVENTURA MAKA”

En 1988 ésta película altera el primer torneo de las artes marciales. Aquí, *Chaoz* aparece como el emperador, quien busca a *Ran Ran*, su muñeca favorita, y pide a sus súbditos para localizarla.

Su amigo *Ten Shin Han* y el maestro *Tsuru* buscan las esferas del Dragón, aparentemente con ese propósito; pero en realidad, lo que desean es derrocarlo, y para esto roban el radar de *Pilaf*.

Bora y *Upa* localizan la última esfera del Dragón y la llevan al emperador con el plan de pedirle a éste que retire sus ejércitos de las cercanías de la *Torre de Karín*. Al llegar, *Bora* es engañado para entrar al torneo de las Artes Marciales, pero es asesinado por *Tao Pai Pai*.

Gokú y sus amigos reúnen las esferas del dragón y logran revivir a *Bora*. *Ten Shin Han* decide no matar a su amigo y se deshace de *Tsuru*.

Todo termina en un final feliz. Aquí no se presenta ningún personaje nuevo, incluso aparece *Aralé* y la gente de Villa Pingüino, cuando *Gokú* persigue a *Tao Pai Pai* y logra eliminarlo con ayuda de *Aralé*.

Como se puede apreciar, las películas de “*Dragon Ball*” solamente tratan de añadir nuevas versiones a la historia de *Gokú*.

Algunos de esos cambios son interesantes; por ejemplo, en la tercera película, el premio del Torneo de las Artes Marciales es pedirle un deseo a *Shen-Long*, lo cual da una buena motivación a todos los contendientes.

En cambio, en otras películas presentan personajes nuevos que no vuelven a ser vistos después, por ejemplo, *Pansy o El Emperador*.

Las películas, sin embargo, deben ser consideradas historias alternativas, ya que no encajan de ningún modo con la continuidad de la serie, a diferencia de las muy numerosas **Películas de Dragon Ball Z** que se basan en una premisa única.

Las de la primera serie tratan de encontrar variaciones a lo ya conocido desde puntos de vista nuevos. Para conocerlas mejor, valdría la pena verlas.

4.4 ANÁLISIS DEL RESULTADO DE LA INTERPRETACIÓN DEL PROGRAMA TELEVISIVO DE DRAGON BALL Y SU REPERCUSIÓN EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS.

Tanto el Ser humano como individualidad y las instituciones como sistemas de normatividades, están atrapados en la maraña de las soluciones a problemas fundamentales a corto plazo. La dificultad de formar desde la familia y la Escuela, sujetos integrales fomenta el individualismo y el consumismo, transfiriendo hacia la vida privada la ecuación entre interés y capacidad.

Las condiciones, intereses sociales y los sujetos del pensamiento estratégico a largo plazo, se presentan cada vez menos. El presente se manifiesta en forma compulsiva a través de la imágenes de la televisión, el internet y la música, el arte y la literatura, mantienen una característica fundamental en la separación Este-Oeste.

Mientras que en Occidente existe una cultura orientada a metas principalmente, en Oriente hay una rica tradición de obras de artes cíclicas y laberínticas.

Desde el plano simbólico, la acepción ambiente, se utiliza con distintas vocaciones desde las perspectivas disciplinares; como signo, el ambiente apunta a diferentes objetos, situaciones primarias o secundarias,¹³⁴ que transfieren una interpretación ideológica complicada y confusa.

En el mundo de la Comunicación Audiovisual y la difusión a través de los Medios de Comunicación -lo que los estadounidenses llaman *broadcasting*- encontramos principalmente dos tipos de aplicaciones a contextos en los que hay una mezcla con un entorno físico.

1. "Decorados virtuales. Sistemas mediante los cuales se pueden diseñar complejos escenarios sin necesidad de construirlos físicamente, ahorrando en gastos de carpintería, mano de obra y posterior almacenaje.
2. Personajes virtuales. Sistema elaborado inicialmente por Sim Graphics (E. U.) en 1994 y que son personajes en forma de marionetas virtuales, incorporados en escenarios físicos".¹³⁵

En Japón más que en ningún otro lugar, el **cómics** es un arte de intervalos, cuya versión es muy distinta a la norteamericana y a la mexicana.

"La idea de que los elementos omitidos en una obra de arte son tanto parte de ella como los incluidos, ha sido una especialidad del Oriente por siglos".¹³⁶

¹³⁴ Por ejemplo, la expresión «El ambiente de ésta Escuela es agradable para los alumnos». Según Cecilia Correa. En: **Aprender y Enseñar en el Siglo XXI**, tiene connotaciones diferentes a la expresión, «La delincuencia juvenil es producto del deterioro del ambiente familiar.»

¹³⁵ LARA BUSH, José Manuel. **Comunicación Audiovisual**. En: *Anuario de los temas y sus protagonistas*. Editorial Planeta. Enero 2000. p. 303.

¹³⁶ SCOTT, *Op. Cit.* Capítulo III.

Debido a que el arte del cómic es sustractivo, y el arte como tal es aditivo, es crucial para los creadores de cómic del mundo entero, encontrar el balance entre demasiado y muy poco.

Para alcanzar ese balance, los creadores regularmente hacen supuestos acerca de las experiencias del lector, por ejemplo, la suposición de que la audiencia percibirá sus experiencias como un ojo que está a punto de cerrarse.

Los pueblos orales, en Asia o en el Tercer Mundo, son particularmente conservadores en lo que se refiere a nuevas tecnologías, debido a su sensibilidad a los efectos secundarios, el nuevo fondo que ponen en juego, y hay muchas historias sobre rechazos de innovaciones.

Por el contrario, los occidentales tienden a adoptar cualquier cosa que prometa una ganancia inmediata y a ignorar los efectos secundarios.

“Justamente una sensibilidad al fondo, más un fuerte sentido de decoro (propiedad) y una falta de identidad privada lo que permite a un oriental cambiar de conducta en forma instantánea de una forma a otra”.¹³⁷

Definitivamente, considero que “*Dragon Ball*” es un cómic que presenta costumbres acordes a la Cultura Oriental, para quienes el Ser Humano, la Filosofía, los dragones representan gran variedad de cosas.

Así como una Filosofía del té que, en Oriente, -llamada por los chinos “Tcha” y por otras naciones “Tay”, que quiere decir Té- expresa junto con la ética y la religión, toda nuestra concepción del hombre y de la naturaleza, pues desde el Siglo XV, el Japón ennoblecó al té convirtiéndolo en una religión estética, el TEÍSMO.

Una religión que inculca la pureza y la armonía, el misterio de la caridad mutua y el Romanticismo del orden social. En Occidente, la tecnología electrónica desplaza al espacio visual y recupera el espacio acústico en una forma nueva, como el fondo ahora incluye los despojos de la civilización alfabética.

El efecto en Oriente es bastante diferente, al grado de que las culturas asiáticas se ponen ropa occidental de alfabeto fonético y hardware. Vuelvo a hacer hincapié en que el propósito de ésta tesis es ubicar que el éxito de la programación no recae directamente en el autor, sino en su público.

A continuación se presentan los instrumentos que fueron aplicados a niños de 9 a 12 años y a los padres o tutores de éstos mismos u otros. Para conocer la influencia de *Dragon Ball* en la Educación de los niños mexicanos y la manera en que los padres de familia enfrentan ésta situación.

¹³⁷ MCLUHAN, *Op. Cit. Apud.* En: BENEDICT, *The Chrysanthemum and the Sword*, pp. 247-248.

INSTRUMENTO APLICADO A NIÑOS MEXICANOS DE 9 A 12 AÑOS PARA CONOCER LA MANERA EN QUE DRAGON BALL INFLUYE EN ÉSTOS NIÑOS.

Edad: años meses

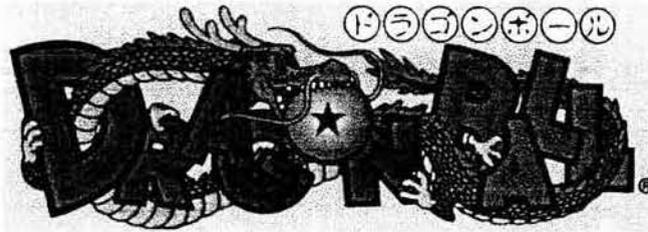
Sexo: F M

Escolaridad: año

Número de hermanos:

Número de televisiones que tienes:

Dragon Ball y la Educación



UNAM



Facultad de Filosofía y Letras



Lic. en Pedagogía

Esperamos que el siguiente cuestionario sea de su agrado y que lo contestes con toda sinceridad, pues tus respuestas son importantes para conocer lo que opinas sobre la proyección de Dragon Ball en la televisión.

Instrucciones: Encierra en un círculo el número que contenga la respuesta correcta, y contesta lo que se te pide.

1. ¿Ves Dragon Ball? sí no

Si tu respuesta es «sí» pasa a la pregunta n° 3 y si es «no» pasa a la pregunta n° 2.

2. ¿Por que no ves Dragon Ball?

- 1 Porque en tu casa no la ven
- 2 Porque a tus papás no les gusta que la veas
- 3 Porque no te gusta
- 4 Porque tienes otras actividades en el momento de la transmisión
- 5 Porque a esa hora ven otro programa en tu casa



3. ¿Cuál es el lugar en donde generalmente, ves Dragon Ball?

- 1 En tu casa
- 2 En la casa de tus amigos o familiares
- 3 En algún centro comercial
- 4 En video
- 5 Otro lugar: Menciona cuál

4. ¿En compañía de quién ves Dragon Ball, con mayor frecuencia?

Para mayor precisión, subraya la opción que especifique el sexo y el parentesco de la persona con la que lo disfrutas.

- 1 De nadie
- 2 De Mamá Papá Amigos
- 3 De tu (s) Hermano (s) Hermana (s)
- 4 De tus abuelos
- 5 Otro (s) Mencionalo (s)



Sobre el éxito de Dragon Ball en televisión



5. Debido al éxito de Dragon Ball en televisión, su creador Akira Toriyama realizó dos historias más: Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.

De lo siguiente señala:



¿Cuál es la que conoces mejor?

¿Cuál es la que más te gusta?

- 1 Dragon Ball
- 2 Dragon Ball Z
- 3 Dragon Ball GT

- 1 Dragon Ball
- 2 Dragon Ball Z
- 3 Dragon Ball GT
- 4 Las tres historias



6. ¿Cuántos años tienes viendo Dragon Ball en T.V.?

- | | | | | | | | | |
|-----------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------------------|
| Menos de un año | 1 año | 2 años | 3 años | 4 años | 5 años | 6 años | 7 años | Más de 7 años menos de 10 |
|-----------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------------------|

7. ¿Cuánto tiempo dura, diariamente, la proyección de Dragon Ball en televisión?

- 1 Media hora
- 2 1 hora
- 3 1 hora y media
- 4 2 horas

8. A continuación te presentamos una lista de los personajes más importantes de Dragon Ball. Marca en los espacios vacíos, los 6 que más te gusten.

- | | | | |
|---|------------------|----|-----------|
| 1 | Gokú | 9 | Krillin |
| 2 | Gohán | 10 | Número 18 |
| 3 | Vegeta | 11 | Gothens |
| 4 | Maestro
Roshí | 12 | Raditz |
| 5 | Bulma | 13 | Piccolo |
| 6 | Milk | 14 | Dende |
| 7 | Lunch | 15 | Videl |
| 8 | Paoz | 16 | Freezer |

9. En la siguiente lista, señala las características que más te agradan de cada personaje.

Personajes	Que sea poderoso (a)	Que sea inteligente	Que sea coqueto (a)	Que sea travieso (a)	Que sea guapo (a)	Que sea misterioso (a)	Que desee tener novio (a)	Que su sueño sea casarse
1 Gokú								
2 Gohán								
3 Vegeta								
4 Mestro Roshí								
5 Bulma								
6 Milk								
7 Lunch								
8 Paoz								
9 Krillin								
10 Número 18								
11 Gothens								
12 Raditz								
13 Piccolo								
14 Dende								
15 Videl								
16 Freezer								

10. A continuación te presentamos algunas características por las que Dragon Ball goza de mucho éxito. Elige las 5 que más te gustan y marca la casilla correspondiente.

1	La fuerza y la oportunidad de competir	6	La unión familiar
2	La unión entre amigos	7	La manera en que se relacionan hombres y mujeres
3	El amor a la naturaleza	8	Los poderes
4	La apariencia física de: Hombres y/o Mujeres	9	La lucha entre el bien y el mal
5	El respeto hacia las personas mayores	10	Los matrimonios y los noviazgos

En la elaboración de Dragon Ball, es importante cuidar todos y cada uno de los elementos que intervienen en su realización. La siguiente tabla te instala algunos de ellos.

11. Marca los tres elementos que más te gustan en cada una de sus versiones.

Elementos	Dragon Ball	Dragon Ball Z	Dragon Ball GT
1	La historia		
2	Los protagonistas		
3	Los personajes nuevos		
4	La duración de la historia en t.v.		
5	El sonido y la música		



Dragon Ball y la Educación

En la mayoría de los casos, creemos que nos parecemos o nos gustaría parecernos a algún personaje de la animación que nos gusta más. Intentando reproducir conductas y estilos de vida.

12. De los siguientes personajes señala en los 8 espacios vacíos, a los que crees que te pareces o te gustaría parecerte.

1	Gokú	9	Krillin
2	Gohán	10	Número 18
3	Vegeta	11	Gothens
4	Maestro Roshí	12	Raditz
5	Bulma	13	Piccolo
6	Milk	14	Dende
7	Lunch	15	Videl
8	Paoz	16	Freezer

13. ¿Cómo consideras la conducta del Maestro Kame Sen`Nin (Maestro Roshí) con respecto a:

Nota: Marca con una «x» el óvalo correspondiente.

- | | Buena/Mala | Correcta/Incorrecta | Aceptable/Inaceptable |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. Ver programas de aerobics para contemplar a las mujeres. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 2. Robar ropa interior | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3. Leer revistas que muestren a chicas en bikini. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 4. Enseñar Artes Marciales a un niño. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 5. Consentir y tratar de complacer los deseos de chicas guapas. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 6. Vestir como si fuera joven. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

De lo siguiente, señala el número de opciones que tu quieras. No importa que sean las seis respuestas.

¿Con qué finalidad el maestro Roshí roba o pide ropa interior a las chicas?

- 1 Para caercarse a las chicas
- 2 Para sentirse superior en comparación con otros hombres
- 3 Para coleccionarla
- 4 Para conocer mejor a las chicas
- 5 Para conquistar a las chicas
- 6 Para diseñar prendas de mejor calidad

15. El Maestro Roshí, vive solitariamente, en una isla porque:

- 1 Es un anciano misterioso
- 2 Es un gran arte-marcialista
- 3 Es un anciano moderno
- 4 Quiere aislarse de otras personas
- 5 Es un hombre que no desea envejecer
- 6 Es una persona que puede conceder los deseos de las chicas



16. ¿Qué es lo que impide que el Maestro Roshí sea el más poderoso con respecto a los personajes de Dragon Ball, sean hombres o mujeres?

- 1 Su edad y su condición física
- 2 Ser un gran arte-marcialista
- 3 Su comportamiento con las mujeres
- 4 Su afición por ver programas de aerobics
- 5 Vivir en una isla
- 6 Su pensamiento malicioso

17. ¿Cómo consideras las siguientes conductas y comportamientos demostrados por los personajes del sexo femenino que participan en Dragon Ball?

Nota: Marca con una «x» el óvalo correspondiente, en cada una de las columnas.

	Buena/Mala	Correcta/Incorrecta	Aceptable/Inaceptable
1. Qué tengan habilidades distintas a las que tienen los hombres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Que se crean atractivas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Que se pongan nerviosas cuando ven a un chico guapo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Que sólo algunas, sean científicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Que ayuden a sus compañeros en caso de conflicto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Que su deseo secreto sea casarse con un hombre guapo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. ¿Cómo consideras las siguientes conductas y comportamientos demostrados por los personajes del sexo masculino, que participan en Dragon Ball?

	Buena/Mala	Correcta/Incorrecta	Aceptable/Inaceptable
1. Que finjan tener una terrible apariencia y personalidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Que compitan con otros héroes terribles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Que se pongan nerviosos cuando ven a una chica guapa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Que no demuestren su admiración por las chicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Que permitan que sus compañeras les ayuden en caso de conflicto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Que su deseo secreto sea casarse con una chica guapa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Contesta las siguientes preguntas.

19. ¿Por qué se sonrojan y se emocionan los personajes masculinos y femeninos que participan en Dragon Ball?

- 1 Porque se gustan
- 2 Porque se quieren
- 3 Porque son hermanos
- 4 Porque buscan amigos
- 5 Porque buscan novio (a)
- 6 Porque se emocionan al ver chicos (as)

20. ¿Cómo describirías a Gokú y a Gohán, los protagonistas de las historias de Dragon Ball?

Gokú		Gohán	
Buena	Malo	Buena	Malo
Valiente	Cobarde	Valiente	Cobarde
Respetuoso	Grosero	Respetuoso	Grosero
Risueño	Serio	Risueño	Serio
Guapo	Feo	Guapo	Feo

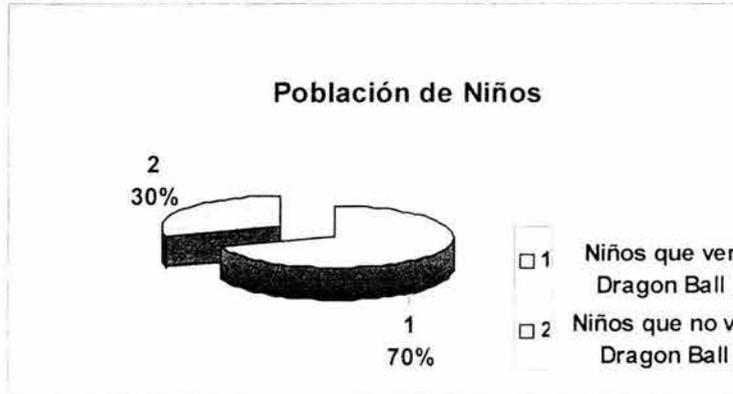
Gracias por tu apoyo para la realización del presente cuestionario.
Esperamos que tus respuestas hayan sido sinceras
y acordes a las interrogantes propuestas.

Elaboró: Blanca Patricia Cuapio Escobar
marzo, 2003

RESULTADOS OBTENIDOS DEL INSTRUMENTO: LA ANIMACIÓN DE DRAGON BALL Y SU REPERCUSIÓN EN LA EDUCACIÓN, EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS

Población seleccionada para la aplicación del cuestionario que me permitiera conocer la opinión de niños de 9 a 12 años sobre *Dragon Ball*.

Población de 104 niños (as)	Respuestas	%
1. Niños que sí ven <i>Dragon Ball</i>	73	70
2. Niños que no ven <i>Dragon Ball</i>	31	30



De un total de 104 (100%) cuestionarios aplicados a niños de 9 a 12 años, espero encontrar un porcentaje significativo de niñas que no ven *Dragon Ball*.

2. ¿Quiénes ven *Dragon Ball*?

	Respuestas	%
1. Hombres	73	70
2. Mujeres	31	30



Dragon Ball, es una animación cuyo público, en su mayoría, es masculino, ya que como se esperaba, un 30% de la muestra fueron niñas que no ven *Dragon Ball*, ya que sus padres fueron y siguen siendo quienes seleccionan el tipo de programación que ellas pueden ver.

En su mayoría, las niñas señalaron que no ven *Dragon Ball* porque además, es una caricatura violenta, agresiva y con contenidos sexuales, prefieren ver otro tipo de programas, las telenovelas.

Una cuestión que resulta interesante, porque refleja los estereotipos de la sociedad mexicana.

Dragon Ball es una animación que exalta valores y fantasías sexuales por las que los personajes crecen, se enamoran, tienen hijos, envejecen y mueren. Como lo muestra la gráfica, *Dragon Ball* es más vista por niños que por niñas.

De la población que no ve la animación de *Dragon Ball* se analiza el por qué no les llama la atención:

	Respuestas	%
1. Les gusta	0	0
2. Les es indiferente	5	16
3. Es interesante	0	0
4. Necesitan entretenerse	15	52
5. Por curiosidad	10	33



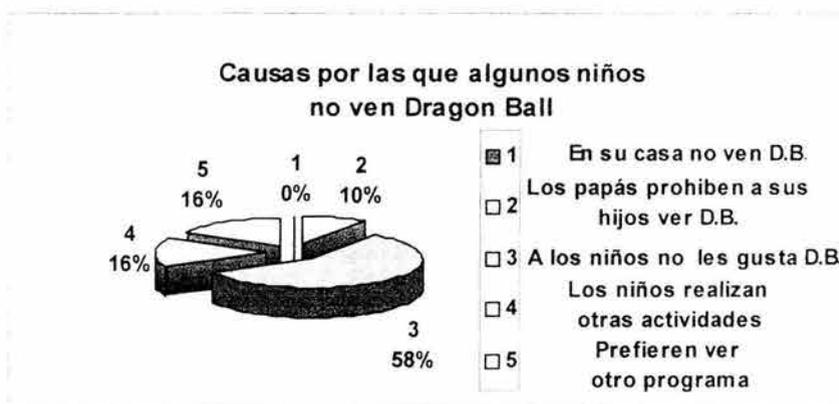
Los resultados fueron los siguientes:

1. Los niños conocen la animación de *Dragon Ball* porque se ofreció, durante la última década del Siglo XX, como un programa más -de televisión abierta e incluso de paga- que cumplía con el compromiso de entretener y divertir en los ratos libres.
2. Las perspectivas de la animación de *Dragon Ball* han pasado ya, a formar parte del acervo cultural y resultan tan conocidos como sus contrapartidas literarias o cinematográficas.

Los personajes de *Dragon Ball*, soportan innumerables productos derivados como los estampados, los juguetes y los muñecos que, por curiosidad los niños se animan a conocer y aceptar o rechazar.

Entre las causas por las que los niños no conocen *Dragon Ball* podemos mencionar que:

	Respuestas	%
1. A ningún miembro de la familia le gusta	0	0
2. Los papás prohíben verlo	3	9.6
3. A los mismos niños no les gusta	18	58.06
4. Los niños tienen otras actividades en el momento de la transmisión	5	16.12
5. En casa, a esa hora, ven otro programa	5	16.12



Resalta el hecho de que el 58% de los niños, no ven *Dragon Ball* porque no les gusta, el 16% de niñas que no ven la animación porque en el horario en el que se transmite *Dragon Ball*, las niñas prefieren ver otros programas y solo el 10%, corresponde a niños a los que sus padres les prohíben ver algunos programas de televisión, entre ellos, *Dragon Ball*.

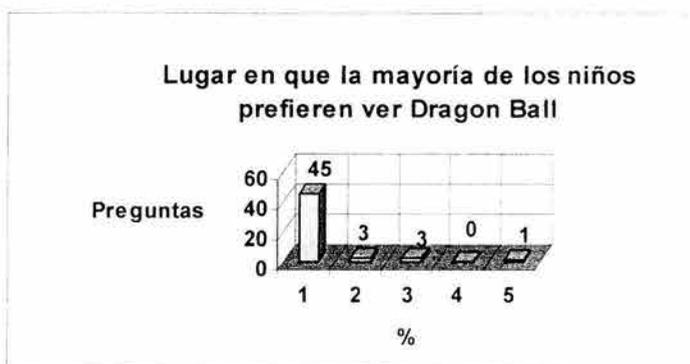
Éste último dato, refleja el factor familiar de que son pocos, los padres de familia que se preocupan por los efectos de la televisión sobre nuestras conductas y comportamientos, sobre todo en la infancia.

La infancia, una etapa de nuestra vida en la que en la mayor parte de las cosas, la atención es atraída por un sin número de estímulos entre los que podemos encontrar: sonidos, imágenes y diálogos, entre otros.

A continuación, presento los datos obtenidos de niños que ven *Dragon Ball*.

3. ¿Cuál es el lugar dónde, generalmente ves *Dragon Ball*?

	Respuestas	%
1. En su casa	31	45
2. En casa de amigos	10	14
3. En algún centro comercial	2	3
4. En vídeo	0	0
5. En otro lugar: revistas	2	3



El 45 % de los niños que ven la animación de *Dragon Ball*, lo hacen desde su casa.

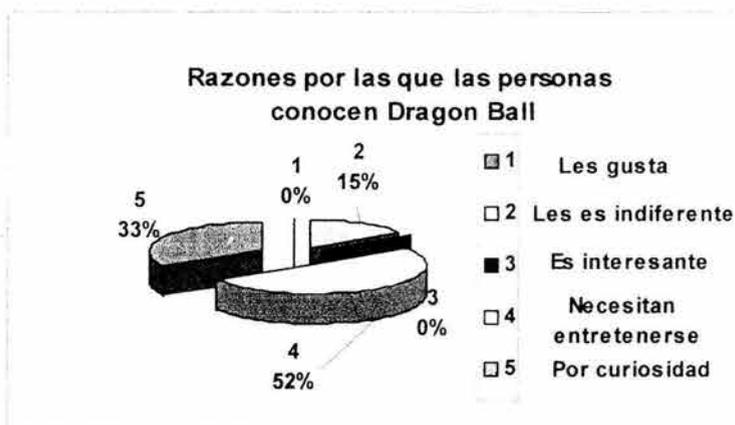
Un sitio en el que -con base en los datos obtenidos sobre el número de televisiones que se tienen en el hogar- tienen más fácil acceso a la información o programación que puede ser prohibida o muy cuestionada por los padres de familia.

En un principio se esperaba encontrar lo anterior, considerando el horario de transmisión de *Dragon Ball* y la edad de los niños, los cuáles, disminuyen las posibilidades de que lo hagan en otro lugar.

Analícemos lo siguiente:

4. ¿En compañía de quién, los niños ven *Dragon Ball*?

	Respuestas	%
1. De Nadie	53	73
2. De sus papás	2	3
3. De sus hermanos	15	20
4. De sus abuelos	2	3
5. Otros: Vecinos	1	1



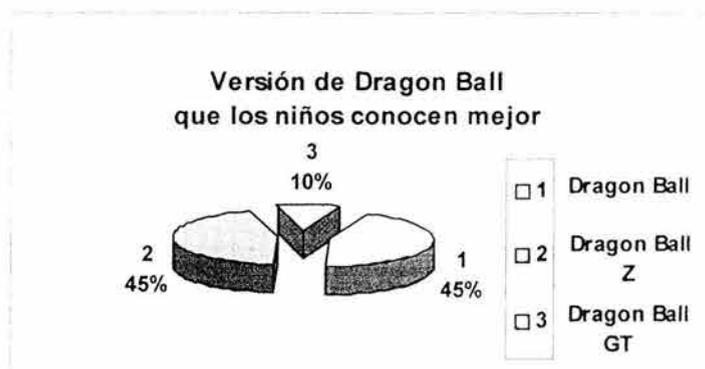
Los niños, en su mayoría, ven *Dragon Ball* a solas, seguido del 20% que lo ven en compañía de sus hermanos, generalmente más pequeños y en un mínimo (3%) de sus padres, quienes realizan otra actividad en el momento en que se proyecta ésta animación japonesa.

De un total de 104 niños, 73 son los que ven *Dragon Ball*, por lo que a partir de ésta pregunta, retomaremos sólo éstos 73 niños, una vez que se han citado algunas de las causas por las que, el 70% de la muestra seleccionada conoce *Dragon Ball* y cuáles son los aspectos que más atraen su atención.

En seguida se analiza:

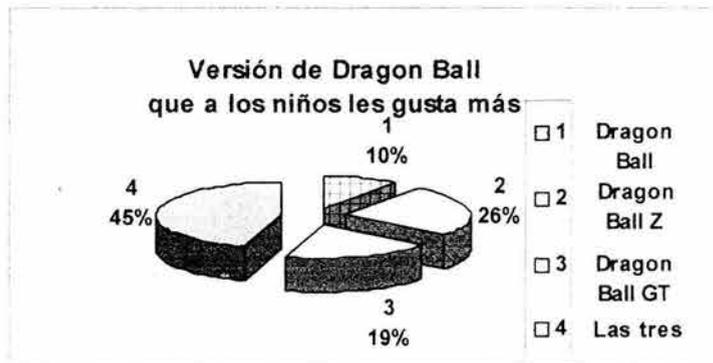
5. A) Versión de *Dragon Ball* que los niños conocen mejor.

	Respuestas	%
1. Dragon Ball	33	45
2. Dragon Ball Z	33	45
3. Dragon Ball GT	7	10



B) Versión de *Dragon Ball* que gusta más:

	Respuestas	%
1. Dragon Ball	7	10
2. Dragon Ball Z	19	26
3. Dragon Ball GT	14	19
4. Las tres anteriores	33	45



El 45% de los niños -a los que les gusta serie de *Dragon Ball*- y los niveles de rating* de la 3 versiones, dan a conocer que la continuidad es un elemento significativo para los niños, ya que éstos reconocen episodios, ambientes y personajes característicos en cada versión, *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball GT*.

Sin embargo, la versión de *Dragon Ball* que más gusta al 26% de los niños entrevistados, la razón: la existencia del imaginario social en el que se demanda un ideal, en el que el padre transmita la estafeta al hijo, lo que Freud y por consiguiente, el Psicoanálisis llamaría, el Ideal del Yo*.

Por su parte, Spitz explicaría lo anterior como una relación paterno filial, fuerte e independiente que con cualquier otra persona no se origina porque es una relación originada por afectos.

* Tomado de **LAROUSSE TEMÁTICO**. México, 1998, p. 442. "El rating se mide por medio de encuestas o a través del Audímetro, un aparato instalado en el receptor de televisión que señala si éste está encendido o no y en qué cadena. Es un sistema doméstico. Sólo mide el funcionamiento del receptor de televisión, y no da ningún dato sobre la escucha individual -número de personas ante la pantalla y ausencia o presencia intermitente-.

El aparato controlador se conecta a un ordenador central del organismo de medición, capaz de dar los datos cotidianos de la audiencia.

* Para mayor información, remóntese al Cap. II de ésta Tesis.

El 26% de *Dragon Ball Z*, seguido de un 19% de *Dragon Ball GT*, de las cuáles se plantea la necesidad de un niño por ser fuerte y valiente para después sentir y disfrutar una proximidad con su padre, a través de sus propias necesidades.

Una situación particular ya que, en México, se aprecia más la necesidad de proximidad entre una madre y un hijo o viceversa, es decir, una relación materno-filial, en la que es innegable la creación de independencia y conocimiento del mundo.

Por otro lado, me parece pertinente señalar que, quizá los niños conocen mejor a *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*, se deba al orden en que la T. V. abierta presenta las historias al público televidente y obviamente, al tiempo de transmisión de las mismas.

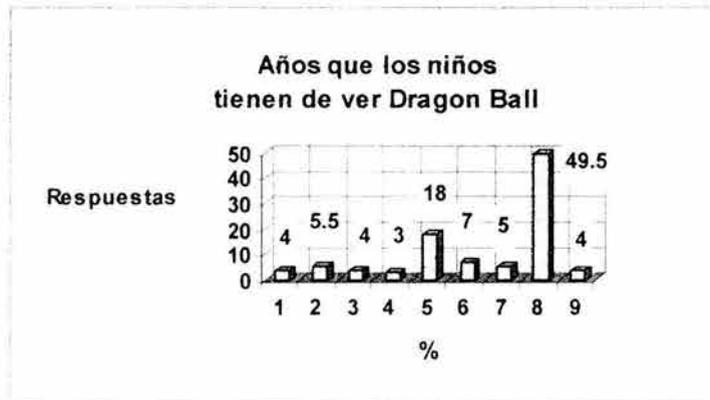
Si se observa, los datos que se obtuvieron difieren entre sí porque como se pensó en un principio, la historia siempre tiende a desarrollarse, ya que sus personajes evolucionan, crecen, se enamoran, tienen hijos, envejecen y mueren.

Dichos datos obtenidos, reflejan la aceptación de los elementos de realidad que *Dragon Ball* presenta como lo son, los constantes problemas a los que el Ser humano se enfrenta a lo largo de la vida, así como de algunos elementos, que en nuestro contexto, serían fantásticos e imaginarios.

Por ejemplo, el uso de una tecnología avanzada y la gran habilidad que ofrecen las Artes Marciales a los niños, el mundo de los “buenos” y de los “malos y su distinción.

6. Número de años que tienen los niños, de observar la animación de *Dragon Ball* en T. V.

	Respuestas	%
1. Menos de 1 año	3	4
2. 1 año	4	5.5
3. 2 años	3	4
4. 3 años	2	3
5. 4 años	13	18
6. 5 años	5	7
7. 6 años	4	5
8. 7 años	36	49.5
9. De 8 a 10 años	3	4

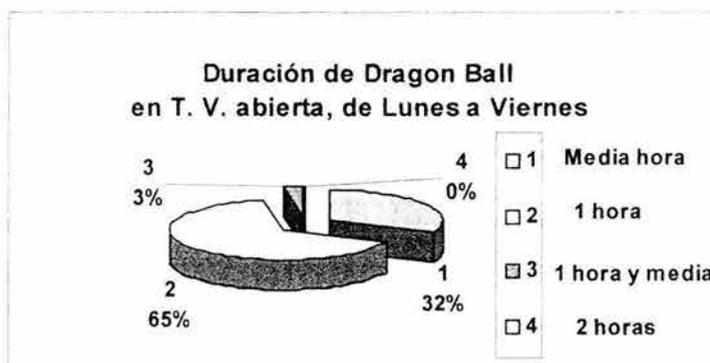


El Censo General de Población y Vivienda de los Estados Unidos Mexicanos reportó la existencia de 45,460,324 niños de la edad de entre 6 y 12 años, de los cuales, por lo menos el 79.6% están expuestos a éste tipo de influencias*.

El 36% de la muestra seleccionada para conocer el número de años que los niños tienen de ver, *Dragon Ball*, reporta que desde los 2 años comenzaron a ver *Dragon Ball*, lo cual quiere decir que más de la mitad de la población conoce la animación.

7. Tiempo que dura, diariamente la proyección de *Dragon Ball* en televisión.

	Respuestas	%
1. Media hora	23	32
2. 1 hora	48	65
3. 1 hora y media	2	3
4. 2 horas	0	0



Dragon Ball, se encuentra dentro de la programación del canal 5 de T.V. abierta Mexicana, en un horario de 19:30 a 20:00 hrs. p. m.

* Fuente: INEGI: XII. **Censo General de Población y Vivienda. 2000. Tabulados básicos**, Aguascalientes, Ags. 2001

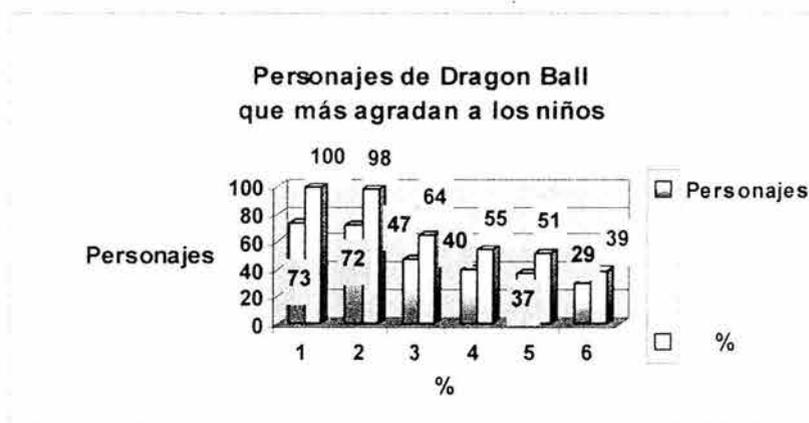
Analizando los resultados se observa que sólo dan un estimado del tiempo promedio de duración de la animación de *Dragon Ball*.

El tiempo de duración y horario de transmisión de éste programa es determinado por las empresas televisivas, en función del número de audiencia que tenga. Un suceso que se aprecia desde hace 2 años, a partir de la observación y el análisis de la proyección de *Dragon Ball* en televisión, hecha por mí.

El interés ahora será conocer a los personajes más importantes de *Dragon Ball* y con base en ello, sugerir una lista de la cuál los niños únicamente seleccionen los 6 que más les atraen.

8. Personajes de *Dragon Ball* que más agradan:

	Respuestas	%
1. Gokú	73	100
2. Gohán	72	98
3. Vegeta	47	64
4. Bulma	40	55
5. Milk	37	51
6. N° 18	29	39



Dragon Ball ofrece una infinidad de personajes, cada uno con características específicas. Se aprecia que el número de cuestionarios no suman 100 porque los niños no han jerarquizado su preferencia, a excepción de los protagonistas de la historia que son los que les gustan más.

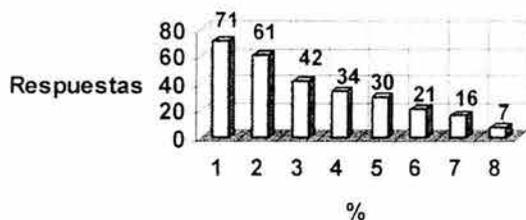
Claro que el gusto por determinados personajes no sólo obedece a sus características físicas, sino también familiares, psicológicas, socio-económicas y culturales que si las analizamos, paulatinamente nos permitirán comprender la existencia de elementos significativos que el niño reconoce y que poco a poco va asimilando.

Tanto *Gokú* como *Gohán*, los protagonistas de la serie "Dragon Ball", mantienen un mayor porcentaje debido a que predomina la relación paterno filial.

9. Características de los personajes de *Dragon Ball*, que más agradan a los niños y adolescentes

	Respuestas	%
1. 1) Que "Gokú" sea poderoso	52	71
2. 5) Que "Bulma" sea hábil e inteligente	45	61
3. 6) Que "Bulma" sea guapa	31	42
4. 5) Que "Milk" desee tener novio	25	34
5. 4) Que el "Maestro Roshí" sea travieso	22	30
6.13) Que "Picollo" sea poderoso	15	21
7.10) Que "Número 18" sea guapa	12	16
8. 5) Que "Bulma" desee casarse	5	7

Características que más agradan de los personajes de Dragon Ball

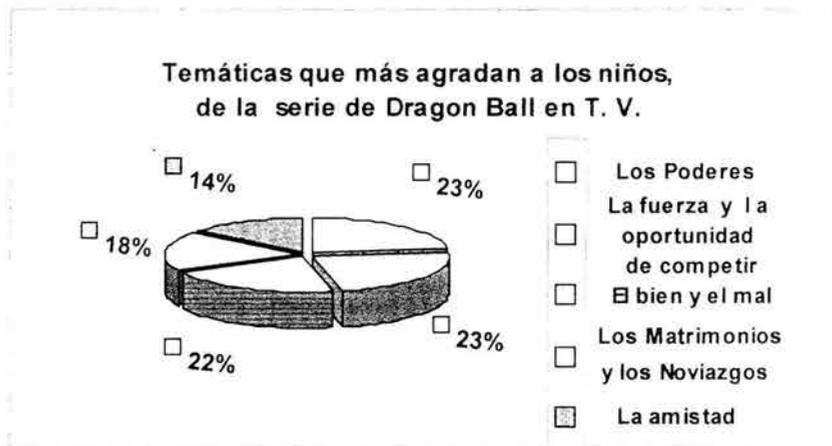


La numeración de las preguntas no responde a un orden porque es un instrumento diseñado de tal manera que pueda describir, la selección de los niños en orden de importancia.

Los niños de 9 a 12 años reconocen las capacidades físicas y mentales, ideales de los adultos. A ésta edad no les interesa verse guapos, mucho menos desear casarse.

10. Señala las 5 características por las que *Dragon Ball* goza de mucho éxito

	Respuestas	%
1. Los poderes	16	23
2. La fuerza y la oportunidad de competir	16	23
4. La lucha entre el bien y el mal	15	22
3. Los matrimonios y los noviazgos	13	18
5. La amistad	10	14



En la elaboración de *Dragon Ball* es importante cuidar todos y cada uno de los elementos que intervienen en su realización para su transmisión por televisión y, en algunos casos, como formatos para que las televisoras de otros países los puedan producir con talento local y en su propio idioma.

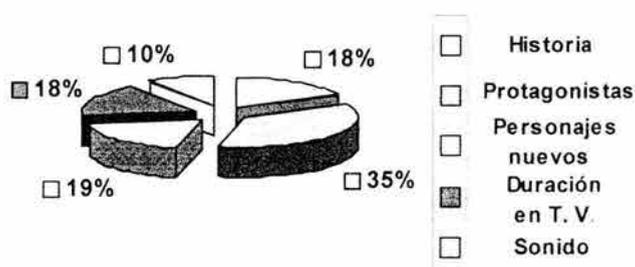
Se observa que cada una de las características que se sugirieron a los niños y de las cuales ellos elegirían la que más se asemejara a su opinión, obedecen a capacidades, emociones, ideologías que están presentes en su contexto y que por el hecho de estarlo, no rompen con lo establecido de ese contexto o sociedad.

La tabla y gráfica siguiente enlista:

11. Elementos que más agradan de *Dragon Ball*.

	Respuestas	%
1. Historia	13	18
2. Protagonistas	23	35
3. Personajes nuevos	4	19
4. Duración en T. V.	13	18
5. Sonido	7	10

Elementos que más agradan a los niños de la serie, de Dragon Ball, en televisión



Dragon Ball se presenta como un solo producto, pocas veces o quizá ninguna se observa el trabajo detrás de cámaras, mucho menos cada uno de los elementos que se emplean en su realización.

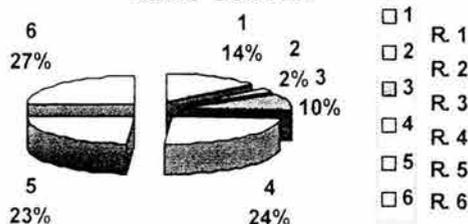
No obstante, se considera la existencia de Seres humanos capaces de analizar un todo, cada una de las partes o elementos y la suma de esos elementos que serían el producto.

La gráfica permite sustentar que lo anterior es cierto, aún cuando se trate de niños que aparentemente no analizan, lo cual, es falso.

13. Lo que piensan los niños acerca de la conducta del Maestro Kame Sen' Nin (Maestro Roshí) con respecto a:

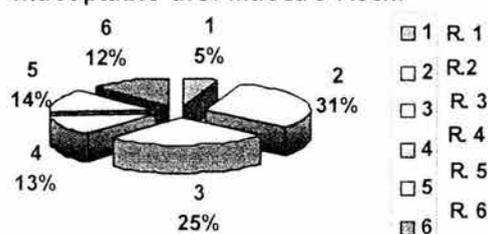
Repuestas	Buena, Correcta, Aceptable	%	Mala, Incorrecta, Inaceptable	%
1. Ver programas de aerobics para contemplar a las mujeres	10	14	4	5
2. Robar ropa interior.	1	2	23	31
3. Leer revistas que muestren a chicas en bikini	7	10	18	25
4. Enseñar Artes Marciales a un niño	18	24	9	13
5. Consentir y tratar de complacer los deseos de chicas guapas	17	23	10	14
6. Vestir como si fuera joven	20	27	9	12

Dragon Ball y la "buena" conducta del Maestro Kame Sen Nin



Los datos que tanto la gráfica como la tabla muestran, varían en función del sexo de los niños, pues a la edad de 9 a 12 años, los niños aún no reconocen el género al que pertenecen, su rol e identidad. Sólo reconocen algunas conductas y actividades que se asignan a hombres o mujeres.

Dragon Ball y la conducta "incorrecta e inaceptable" del Maestro Roshí



Los niños y adolescentes consideraron la conducta del *Maestro Roshí*, en un 59% como mala, incorrecta e inaceptable.

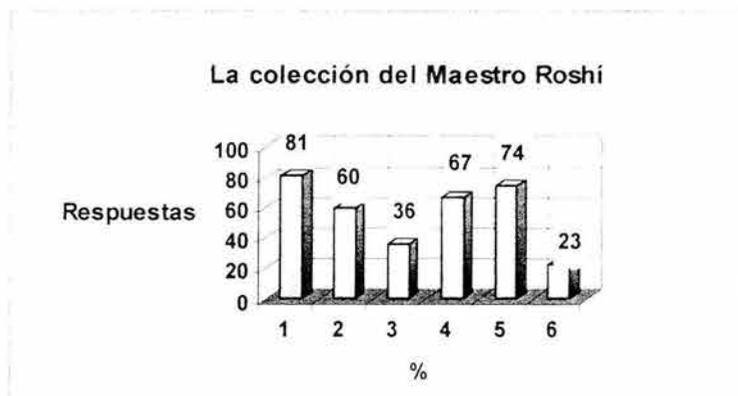
Al parecer, al afectar con sus pensamientos y conductas “traviesas” a los demás, aunque no en todos los casos porque según las respuestas de los niños, lo que les interesa ver con mayor concentración y avidez de aprendizaje son las Artes Marciales y la lucha por el poder, así como las aventuras del niño protagonista: *Gokú* y su padre *Gohán*.

En las siguientes listas, el número de cuestionarios pueden duplicarse porque las preguntas requerían de más de una respuesta.

La finalidad: ubicar el pensamiento de los niños de 9 a 12 años.

14. Finalidad con la que el *Maestro Kame Sen Nin* roba o pide como obsequio ropa interior a las chicas?

	<i>Respuestas</i>	<i>%</i>
1. Para acercase a las chicas	59	81
2. Para sentirse superior en comparación con otros hombres	44	60
3. Para coleccionarla	26	36
4. Para conocer mejor a las chicas	49	67
5. Para conquistar a las chicas	54	74
6. Para fabricar prendas de mejor calidad	17	23



En *Dragon Ball*, se muestra al *Maestro Kame Sen Nin* (*Maestro Roshí*) como un fetichista (ladrón de ropa interior), según los testimonios de los niños y sus respuestas, el *Maestro Kame Sen Nin* la roba para relacionarse con las chicas y conquistarlas para que accedan a cumplir sus “deseos” y premiarlas por ello.

Una situación muy curiosa en *Dragon Ball* es presentar al *Maestro Sen Nin* como un misterioso anciano que no tiene el corazón puro—como textualmente lo afirma su autor en la historieta japonesa— porque aunque es capaz de conceder cualquier deseo a las personas que cumplen con los deseos de él mismo, se la pasa asediando y persiguiendo a las jovencitas de *Dragon Ball*.

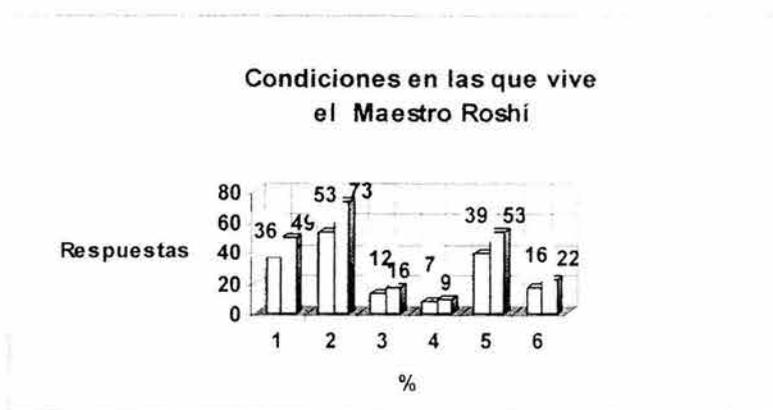
Para muchos puede resultar extraño lo que, menciono, por ello, considero importante tomar en cuenta que la serie de *Dragon Ball*, comenzó como historieta japonesa, que más tarde se introduciría a México, primero como animación y después como una “revista que comienza a leerse al revés”.

Es decir, que se empieza a leer del final hacia el principio y de derecha a izquierda, donde se aprecian acciones, efectos de sonido y los globos de diálogo totalmente invertidos; además de un estilo muy peculiar para hacer referencia a la Sexualidad a través de imágenes y palabras alusivas a ello.

Imágenes que no están del todo presentes en la animación porque en la televisión existe mayor censura, por ser abierta, aunque no se necesiten muchas palabras para comprender las imágenes.

15. Causas por las que el Maestro Kame Sen' Nin (Maestro Roshí) vive solitariamente en una isla.

	<i>Respuestas</i>	<i>%</i>
1. Es un anciano misterioso	36	49
2. Es un gran Arte Marcialista	53	73
3. Es un anciano moderno	12	16
4. Es una persona que disfruta la soledad	7	9
5. Es una persona que no desea envejecer	39	53
6. Es una persona que puede complacer los deseos de las chicas	16	22

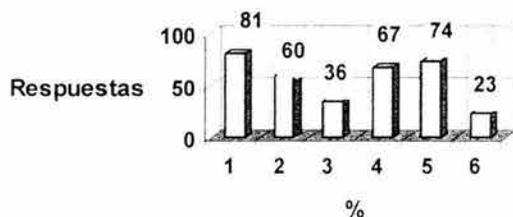


Se observa que los niños no reconocen aquellos aspectos que tienen que ver con la Sexualidad, precisamente porque como se pensó en un inicio, no es un tema que se toque en todos los lugares ni en todo momento como se hace con las actividades que más nos agradan y que, sobre todo son cotidianas.

16. ¿Qué es lo que impide que el Maestro Kame Sen Nin (Maestro Roshí) sea el más poderoso con respecto a los personajes de Dragon Ball, tanto entre hombres como entre mujeres?

	Respuestas	%
1. Su edad y su condición física	59	81
2. Ser un gran arte marcialista	44	60
3. Su comportamiento con las mujeres	26	36
4. Su afición por ver programas de aerobics	49	67
5. Vivir en una isla	54	74
6. Su pensamiento malicioso	17	23

Razones que impiden al Maestro Roshí, ser el más poderoso

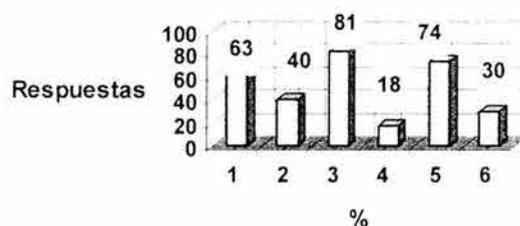


Lo anterior asemeja al respeto a las personas de la Tercera edad que, al parecer también se aplica en la sociedad japonesa; así como el tipo de valores que tanto mexicanos como japoneses poseen las personas, los cuales difieren en función de sus propias creencias, tradiciones, costumbres y muy pocas veces en las convicciones propias.

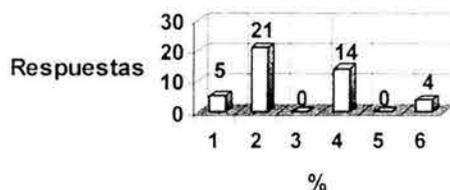
17. ¿Cómo consideras las siguientes conductas y comportamientos demostrados por los personajes del Sexo femenino que participan en *Dragon Ball*?

	Respuestas: Buena, Correcta, Aceptable	%	Repuestas: Mala, Incorrecta, Inaceptable	%
1. Que tengan habilidades distintas a las que tienen los hombres	46	63	4	5
2. Que se creen atractivas	29	40	15	21
3. Que se pongan nerviosas cuando ven a un chico guapo	59	81	0	0
4. Que sólo sean científicas	13	18	10	14
5. Que ayuden a sus compañeros en caso de conflicto	54	74	0	0
6. Que su deseo secreto sea casarse con un hombre guapo	22	30	3	4

Conductas y comportamientos aceptables del sexo femenino, en Dragon Ball



Conductas y comportamientos inaceptables, del sexo femenino, en Dragon Ball

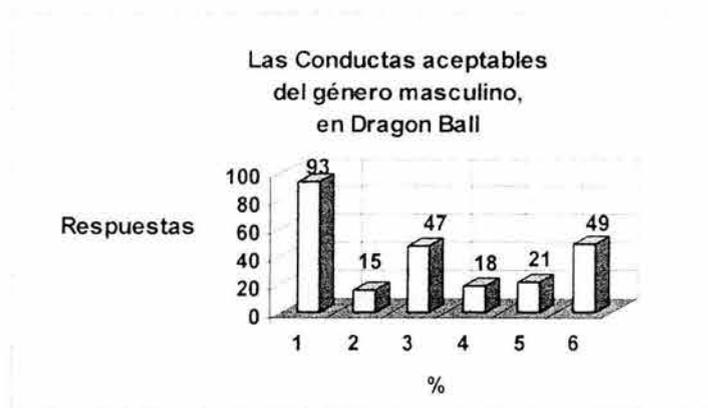


Una cuestión de género que a simple vista no se aprecia y que sin embargo, se demuestra en las conductas, los pensamientos e inquietudes de los niños y adultos.

Costumbres y valores que también se fomentan en Japón como la honestidad, la solidaridad, el amor a la familia, la fraternidad, una filosofía de la vida y del amor a la pareja.

18. ¿Cómo consideras las siguientes conductas y comportamientos demostrados por los personajes del sexo masculino, que participan en *Dragon Ball*?

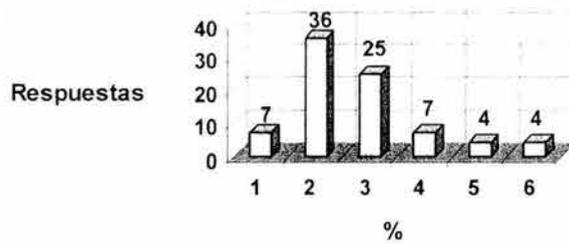
	Respuestas: Buena, Correcta, Aceptable	%	Respuestas: Mala, Incorrecta, Inaceptable	%
1. Que finjan tener una terrible apariencia y personalidad	68	93	5	7
2. Que compitan con otros héroes terribles	45	15	26	36
3. Que se pongan nerviosos cuando ven a una chica guapa	34	47	18	25
4. Que no demuestren su admiración por las chicas	13	18	5	7
5. Que permitan que sus compañeras les ayuden en caso de conflicto	15	21	27	4
6. Que su deseo secreto sea casarse con una chica guapa	36	49	3	4



De acuerdo con lo anterior, se confirma que a los muchachos les interesa más aprender a pelearse y ser invencibles, además de que las mujeres casi no participan en los combates, a excepción de *Bulma* y *Número 18*

Otra cuestión de género que marca la diferencia entre hombres y mujeres, a partir de sus actividades, sus pensamientos, sus actitudes y aptitudes.

**Las conductas inaceptables,
del sexo masculino en Dragon Ball**

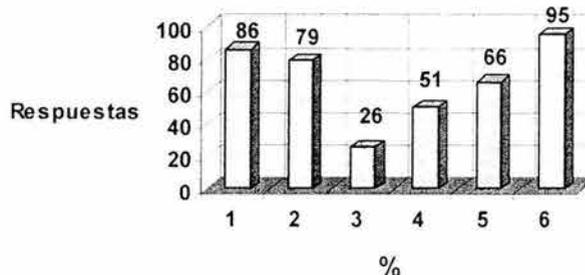


El hecho de que compitan con otros terribles héroes y el que se pongan nerviosos cuando ven a alguna chica guapa, son situaciones que denotan la idiosincrasia de fortaleza de los hombres.

19. Causas o razones por las que se sonrojan tanto los personajes masculinos como femeninos que participan en *Dragon Ball*

	Respuestas	%
1. Porque se gustan	63	86
2. Porque se quieren	58	79
3. Porque son hermanos	19	26
4. Porque buscan amigos (as)	37	51
5. Porque se emocionan al ver a chicos (as)	48	66
6. Porque se emocionan al ver a chicos (as)	69	95

**Razones por las que los personajes
de Dragon Ball se sonrojan**



Muy similar, al estilo mexicano, el japonés presentan a un perfil de personajes con cuerpo estético, faldas cortas, ropa ajustada. Una cuestión importante en el manejo de emociones es el empleo del color en las mejillas de los personajes y la pupila de éstos mismos.

Los niños reconocen los momentos en los que el autor de *Dragon Ball*, maneja las emociones de sus personajes y la atracción física entre hombres y mujeres.

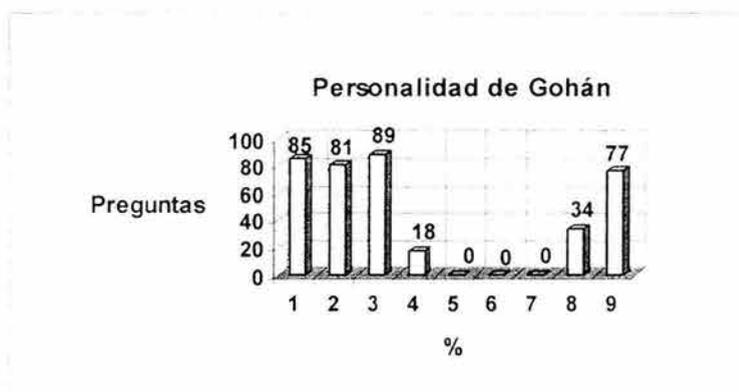
El enamoramiento parece surgir primero, de la apariencia física de hombres y mujeres, segundo, del tipo de habilidades que posean y tercero de su calidad moral, el amor a los demás, entre otros.

20. Cualidades o defectos que describen a los protagonistas de *Dragon Ball*:

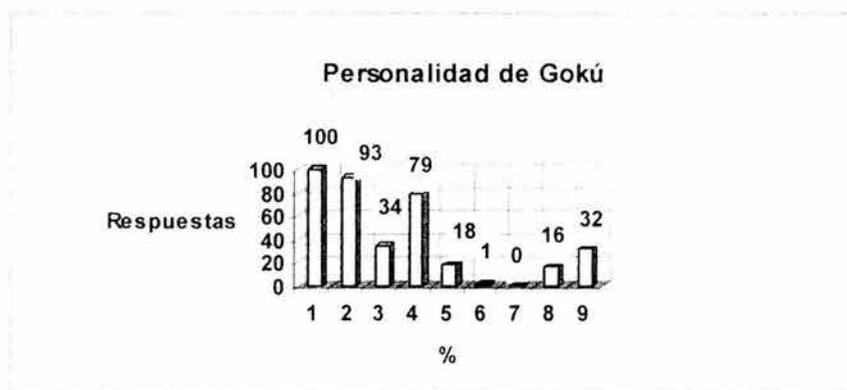
A Gokú:

A Gohán:

	Respuestas	%	Respuestas	%
1. Bueno	73	100	73	100
2. Valiente	68	93	62	85
3. Respetuoso	25	34	59	81
4. Risueño	58	79	65	89
5. Guapo	13	18	13	18
6. Malo	0	0	0	0
7. Cobarde	1	1	0	0
8. Grosero	0	0	0	0
9. Serio	12	16	25	34
10. Feo	23	32	56	77



Evidentemente, los protagonistas son considerados perfectos no perfectibles, lo cual no representa problema alguno si los niños ubican e identifican cuáles son los aspectos en los que difieren de ellos, claro, a partir de sus propias concepciones e ideales de vida.



El cuestionario aplicado a niños y niñas de 9 a 12 años, de la zona de Tacubaya, nos da a conocer algunos aspectos importantes sobre el perfil del público infantil que ve *Dragon Ball*, opiniones y preferencias que, de alguna manera nos permite saber que es necesario conocer el papel que los Medios de Comunicación juegan y su influencia como transmisores de valores y patrones culturales.

INSTRUMENTO APLICADO A PADRES DE FAMILIA O TUTORES.

Dragon Ball y su influencia en los telespectadores según las opiniones de algunos Padres de Familia.

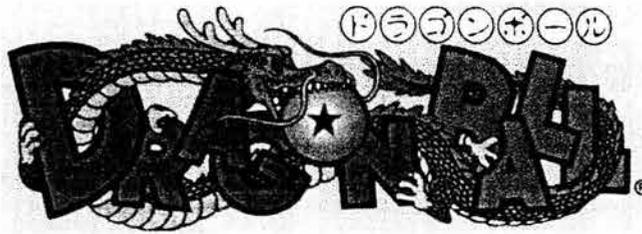
Edad: años meses

Sexo: F M

Escolaridad: año

Ocupación: _____

Número total de hijos:



UNAM



Facultad de Filosofía y Letras



Lic. en Pedagogía

A continuación se encontrará con una serie de preguntas, cuyas respuestas nos permitirán cumplir con la tarea de obtener información sobre el contenido significativo de Dragon Ball sobre aspectos de la sexualidad y la manera que influyen en la Educación de niños mexicanos de 9 a 12 años.

En los cuestionarios no existen respuestas correctas o incorrectas, sólo indicarán algunos de sus gustos y preferencias; por ello, lo invitamos a contestarlo sinceramente.

INSTRUCCIONES: De las siguientes preguntas que se le ofrecen a continuación, marque con una «x» el número que contenga la respuesta correcta y conteste lo que se pide.

El cómic de Dragon Ball en T.V.

1. Ha observado por televisión, el cómic de Dragon Ball. Señale por qué

Sí No

- | | | | |
|---|---------------------------------|----|---------------------------|
| 1 | No tiene tiempo de verlo | 6 | Le es indiferente |
| 2 | No le interesa | 7 | Es interesante |
| 3 | No le gusta | 8 | Necesita entretenerse |
| 4 | A esa hora no tiene dónde verlo | 9 | Nadie de su familia lo ve |
| 5 | Le gusta | 10 | Por curiosidad |



2. Señale el número de televisiones que tiene en su hogar:

- | | | | |
|---|----------|---|----------|
| 1 | De 1 a 2 | 3 | De 3 a 4 |
| 2 | De 2 a 3 | 4 | De 4 a 5 |

3. Señale el número de años que tiene de conocer o de ver Dragon Ball

- 1 ó menos 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ó más

4. En el último mes. Señale con una «x» los miembros de su familia que ven Dragon Ball y marque número de días que lo ven aproximadamente.

1	Usted	7	Hermano (s)
	5		5
	10		10
	15		15
	20		20
	25		25
	30		30
2	Esposo(a)	8	Hermana (s)
	5		5
	10		10
	15		15
	20		20
	25		25
	30		30
3	Hija (s) N°_	9	Sobrinas
	5		5
	10		10
	15		15
	20		20
	25		25
	30		30
4	Hijo (s) N°_	10	Sobrino (s)
	5		5
	10		10
	15		15
	20		20
	25		25
	30		30
5	Abuelo	11	Empleada Doméstica
	5		5
	10		10
	15		15
	20		20
	25		25
	30		30
6	Abuela	12	Otra persona _____
	5		5
	10		10
	15		15
	20		20
	25		25
	30		30



5. De las siguientes personas, ¿A quién considera usted que se dirige Dragon Ball concretamente?

- 1 Adultos mayores (ancianos)
- 2 Adultos
- 3 Jóvenes
- 4 Niños
- 5 Bebés

6. En Dragon Ball, se aprecia la participación de hombres y mujeres. Podría indicarnos el número de Hombres y Mujeres que participan en cada una de las versiones de Dragon Ball, señalando con una «x» la casilla que el Sexo y el número de Hombres y Mujeres que participan.

Versiones de Dragon Ball	De 1 a 3	De 3 a 6	De 6 a 9	De 9 a 12	De 12 a 15
1 Dragon Ball	H M	H M	H M	H M	H M
2 Dragon Ball Z	H M	H M	H M	H M	H M
3 Dragon Ball GT	H M	H M	H M	H M	H M

7. De la siguiente tabla, enumere del 1 al 10. Poniéndole N° 1 al que posee mayor autoridad o poder y 10 al que posee menos autoridad. Nota: Considere la existencia de ambos sexos, (Mujeres y Hombres).

	Tienen mayor autoridad	H	M
1	Los adultos mayores (ancianos)		
2	Los adultos		
3	Lo jóvenes		
4	Los niños		
5	Los bebés		

Dragon Ball y algunas características familiares.

Dragon Ball es un programa de entretenimiento que nos muestra algunos elementos o características familiares.

8. Señale con una «x» los 5 elementos o características familiares que ha observado en Dragon Ball.

1	Unidad familiar	6	Libertad
2	Cohesión	7	Comprensión
3	Amor	8	Desintegración
4	Solidaridad	9	Respeto
5	Confianza	10	Autoritarismo

Dragon Ball y su influencia en los telespectadores

An te el rotundo éxito de Dragon Ball. Estamos interesados en conocer el por qué de su éxito y corroborar si influye o no en las personas que lo ven, sobre todo los niños.

La proyección de Dragon Ball puede tener influencia en nuestras acciones, nuestra Psicología, nuestras emociones así como en las de nuestros hijos.

¿Estaría de acuerdo con lo anterior? _____

¿Porqué? _____

Instrucciones: A continuación le ofrecemos un listado que describe diversos comportamientos o situaciones que una persona puede tener al observar Dragon Ball.

Indique por favor en cada cuestión, cuál es la opción con la que está más de acuerdo:

1. No influye
- 2 al 9. Números intermedios para calificar cuánto influye
10. Sí influye

Situaciones o comportamientos proyectados	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Cultivar amistades										
2. Hacer ejercicio vigoroso diariamente										
3. Dedicar tiempo a pensar en uno mismo										
4. Dedicar tiempo a la familia										
5. Ayudar a su comunidad										
6. Hacer amigos fácilmente										
7. Alimentarse correctamente										
8. Buscar superarse personalmente										
9. Disfrutar de fiestas y reuniones										
10. Defender sus derechos y los de los demás										
11. La importancia de cuidar la apariencia física										
12. Ayudar a los amigos cuando lo necesiten										
13. Aprender enseñanzas de las personas mayores										
14. Comunicar inquietudes a la familia										
15. Cooperar en el cuidado de su comunidad										

10. De los comportamientos o situaciones que a continuación se ofrecen. Marque con una «x» las 5 que haya apreciado en Dragon Ball y encierre en un círculo las 5 que más le disgusten.

- 1 Dedicar tiempo a la planeación de actividades
- 2 Relajar de tareas para las que se está capacitado
- 3 Ser invencible
- 4 El trabajo en equipo
- 5 Ser el más poderoso
- 6 Jugar mucho con las emociones
- 7 Manifestar conductas sexuales
- 8 Entrenar para la defensa personal
- 9 Ser humanitario
- 10 Establecer relaciones entre hombres y mujeres

Entre los elementos que se identifican en Dragon Ball, consideramos que también se encuentran los aspectos sexuales.

Del siguiente listado señale 5 maneras que considere usted, describan la forma en que se percibe su influencia en los niños.

- 1 Preferencias sexuales como: Homosexualidad, leebianismo o heterosexualidad
- 2 Noviazgos o matrimonios
- 3 Manifestación de conductas sexuales como: Fetichismo, traevestismo, transexualidad
- 4 Auto-aprecio y sensación de bienestar
- 5 La manera de vestir
- 6 Verbalización de los afectos en los diálogos entre parejas
- 7 Expresión de sentimientos entre los amigos
- 8 Contacto entre las personas
- 9 Establecimiento de relaciones entre hombres y mujeres
- 10 Comunicación con la pareja

La Relación de Dragon Ball con la Educación Sexual

La Educación es el proceso que ayuda a la persona a elegir lo que más le conviene y lo que la perfecciona como tal. Ante el fenómeno de brindar Educación Sexual por televisión.

El fenómeno de la globalización es un hecho que se suscitó desde hace mucho tiempo. Actualmente, las diversas manifestaciones de los Medios Masivos de Información ponen ante nuestros ojos son muchísimas.

En la televisión, el hecho de ver prevalece sobre el hecho de hablar en el sentido de que la voz del medio o del hablante, es secundaria, está en función de la imagen, comenta la imagen sin considerar territorios, Culturas, razas, lenguas, etc.

El conocimiento se transmite a través de los audiovisuales y no sólo a través de los libros ni de los maestros.

12. Con base en lo anterior, señale en qué grado considera que se está dando la información de la globalización en la Sexualidad.

- | | | | |
|---|----------------|---|----------------|
| 1 | Del 0 al 25 % | 3 | Del 50 al 75% |
| 2 | Del 25 al 50 % | 4 | Del 75 al 100% |

13. Señale, ¿Cómo calificaría del 1 al 10 el hecho de que la T.V. transmita Educación Sexual a los niños?

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Por lo tanto, consideramos que Dragon Ball ofrece a los telespectadores algunas conductas y comportamientos sexuales; los cuales, pueden percibirse o no, por los niños o por los propios adultos.

14. De acuerdo a lo anterior. Señale con una «x», 5 aspectos (si fuese el caso), en los que ha percibido alguna influencia de Dragon Ball sobre las conductas sexuales de los niños.

- | | | | |
|---|--|----|---|
| 1 | En el establecimiento de relaciones interpersonales | 6 | En el respeto a la persona del sexo opuesto que se ama |
| 2 | En el reconocimiento del cuerpo | 7 | A la capacidad de actuar con comprensión |
| 3 | En la importancia de tener y proteger a una pareja | 8 | Faltar a la verdad y hacer que otros crean lo que no es |
| 4 | En la igualdad entre hombres y mujeres | 9 | Ser egoísta y aislado en los afectos |
| 5 | La admiración, el auto-aprecio y la sensación de bienestar | 10 | La capacidad de amarnos a nosotros y a otros |

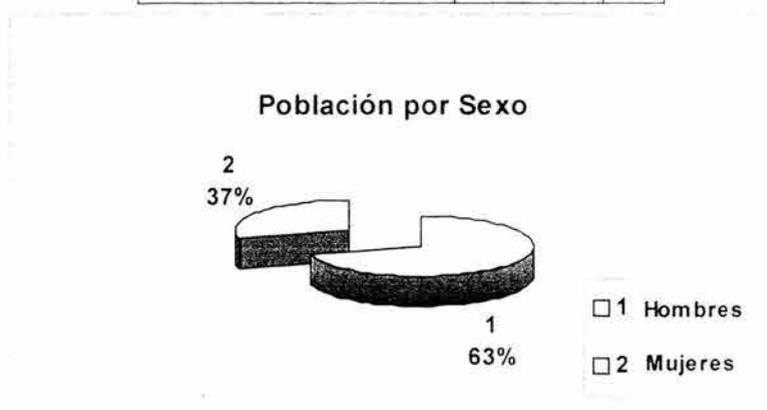
15. ¿En qué grado considera que la Sexualidad de la Cultura Japonesa, influye en el comportamiento de los niños mexicanos por el hecho de observarla en T.V.?

1. Muchísimo 2. Mucho 3. Regular 4. Poco 5. Nada

DRAGON BALL Y SU INFLUENCIA EN LOS TELESPECTADORES

Población seleccionada para la aplicación del instrumento que me permitiera conocer la opinión de personas adultas, padres de familia, estudiantes y público en general para obtener información sobre el Contenido significativo de "Dragon Ball" en aspectos de la Sexualidad y la manera en que influyen en la Educación de niños mexicanos de 9 a 12 años.

Población por Sexo	Preguntas	%
1. Femenino	39	63
2. Masculino	23	37



Como se podrá analizar, el 63% de la población seleccionada para realizar ésta investigación, fueron mujeres, por ser quienes están más al tanto de sus hijos, quizá porque la mayor parte de ellas se dedica al hogar.

Los hombres, también participaron, sólo que, a diferencia de las mujeres se mostraron menos interesados en contestar éste instrumento porque no reconocen los efectos que *Dragon Ball* produce en sus hijos.

Además de que en México se aprecia que "la relación entre el niño y la madre es mucho más fuerte y más independiente que con cualquier otra persona porque ésta es originada por afectos"* y porque los hijos buscan y mantienen dicha proximidad con su madre, a través de sus necesidades.

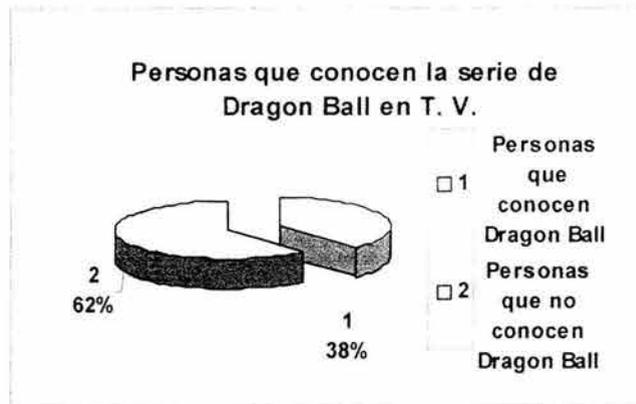
A medida que el niño va creciendo, la madre va disminuyendo su disposición hacia él y ambos crean una relación de proximidad e independencia que permite conocer el mundo y explorar el entorno, establecer relaciones con otros niños y con otros adultos. No obstante, la relación con la madre seguirá siendo la base de partida.

* Cfr. SPITZ, Rene. El Primer Año de Vida del Niño. El Papel de las Relaciones entre Madre e Hijo en el Desarrollo del Infante.

EL CÓMIC DE DRAGON BALL EN TELEVISIÓN.

1. ¿Ha observado por televisión, el cómic de *Dragon Ball*?

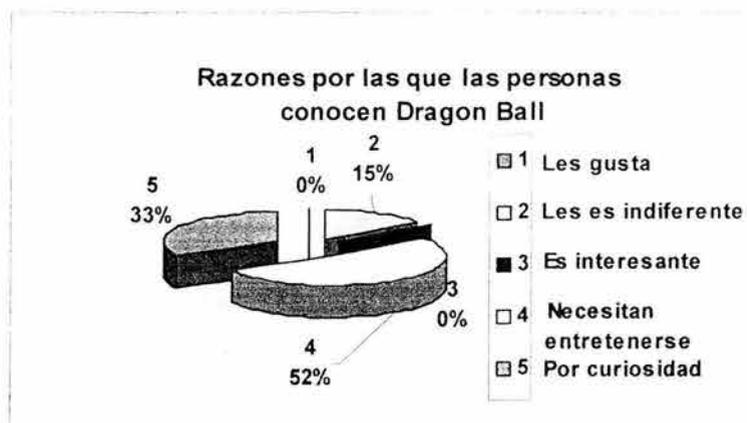
Respuestas	Preguntas	%
1. Sí	27	38
2. No	35	62



Como se esperaba, la mayoría de los adultos no han observado el cómic de *Dragon Ball*; la falta de tiempo y las múltiples ocupaciones son los causantes de dicha situación.

A) Razones por las que las personas conocen *Dragon Ball*

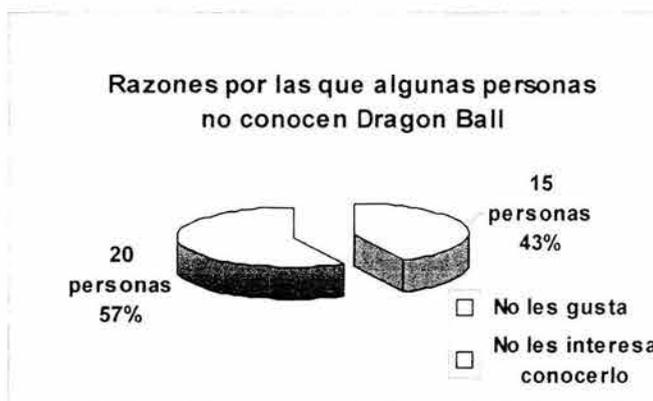
	Respuestas	%
1. 5) Les gusta	0	0
2. 6) Es indiferente	4	15
3. 7) Es interesante	0	0
4. 8) Necesitan entretenerse	14	52
5.10) Por curiosidad	9	33



No obstante, los adultos conocen *Dragon Ball* porque necesitan entretenerse y por curiosidad, pero además encontramos:

B) Razones por las que el 38% del total de la muestra, no conocen *Dagon Ball*.

	Respuestas	%
1. 1) No tiene tiempo de verlo	0	0
2. 2) No le interesa	15	57
3. 3) No le gusta	20	43
4. 4) A esa hora no tienen dónde verlo	0	0
5. 9) Nadie de su familia lo ve	0	0



Como se puede apreciar, los adultos no conocen *Dragon Ball*, sobre todo los del Sexo masculino porque no les gusta o no les interesa conocerlo.

En tanto que, el Sexo femenino lo conoce, en su mayoría, por curiosidad; algunas madres de familia expresaron que casi siempre se preocupan por saber que cuáles son los programas de entretenimiento o caricaturas que más les gustan a sus hijos, pero muy pocas veces analizan la temática de éstos.

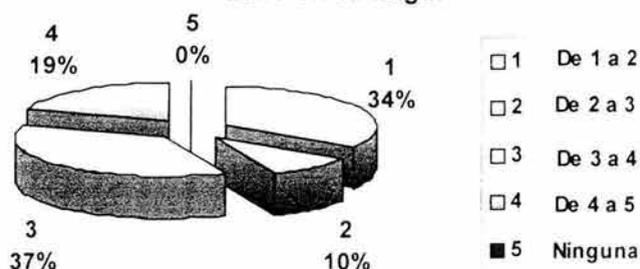
Sobre *Dragon Ball*, algunas mujeres expresaron que es una caricatura que contiene mucha violencia, por lo que a veces prohíben o aconsejan a los niños no verlas para evitar reproducir la indisciplina y la violencia.

Ahora, lo importante es conocer sobre una de las formas, que los niños tienen a su alcance para informarse: La televisión

2. Señale el número de televisiones que tiene en su hogar.

	Respuestas	%
1. De 1 a 2 T. V.	21	34
2. De 2 a 3 T. V.	6	9
3. De 3 a 4 T. V.	23	37
4. De 4 a 5 T. V.	12	19
5. Ninguna	0	0

Número de televisiones que cada familia tiene en su hogar



El 37% del total de la muestra cuenta, con 3 ó 4 televisores en su hogar, en tanto que el 34% cuenta, por lo menos, con una televisión en su hogar; una situación que nos permite confirmar que existe disponibilidad inmediata de estos medios y en menor medida acceso a periódicos, revistas e historietas.

Numerosos estudios realizados sobre los hábitos de consumo televisivo, constatan que en las familias con ingresos menores, el consumo es mayor.

Por ejemplo: el atractivo y versatilidad de los medios audiovisuales, la variedad que ofrece en su programación, así como la falta de un hábito de lectura en las familias de los estudiantes, influye en esta relación con los medios.

“La relación entre los gustos y preferencias de los padres y los hijos, así como la continuidad de éstos en ambas generaciones, indica la presencia de esta mediación, y señala la influencia de los padres en la conformación de un habitus en sus hijos”.

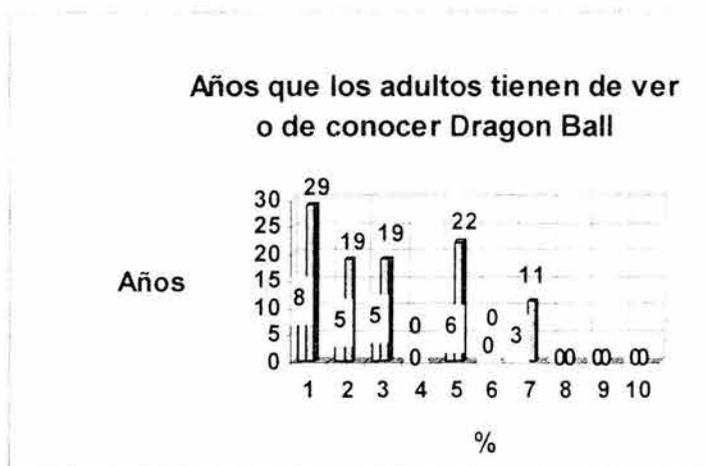
Durante los 90's (1996-1999), el derivado del Manga japonés, “Dragon Ball” ocupó el número uno de la televisión mexicana, su promedio llegó a ser de 20 puntos de rating y en otros países también llegó a tener éxito.

- Cfr. MAYA Obe, Carlos. **Consumo de los Medios Masivos de Comunicación en los Estudiantes de Educación Básica de la Ciudad de México. Informes de Investigación.** México, Universidad Pedagógica Nacional, 1992.

La siguiente pregunta fue sólo para las 27 (38%) personas que aseguraron conocer *Dragon Ball* y se analiza lo siguiente:

3. Señale el número de años que tiene de ver o de conocer *Dragon Ball*.

N° de años	Menos de 1	2	3	4	5	6	7	8	9	Más de 10
Respuestas	8	5	5	0	6	0	3	0	0	0
%	29	19	19	0	22	0	11	0	0	0



El 13% de la muestra señala que tienen menos de 1 año de conocerlo, seguido del 9.6% que tiene 2 años de conocerlo y el 6.4% que tiene 7 años de conocerlo. Como se pensó, en un principio, los padres de familia y algunos adultos han visto unas cuantas veces la animación, sin embargo, existe un 6.4% que tiene 7 años, pero de conocerlo, no de verlo.

Un conocimiento transmitido por la Mercadotecnia y la publicidad, ya que, a través de los Medios Masivos de Comunicación, los adultos se percatan de la existencia de los "productos de moda".

En éste caso, sobre la programación que la televisión de abierta ofrece, pues México al experimentar, en el Nuevo Milenio, un intenso proceso de cambio que implica transiciones múltiples en los planos: económico, político y social, urbano, epidemiológico y demográfico; obliga a invertir más tiempo a las cuestiones laborales.

Por lo tanto, son pocos los padres que disponen de tiempo para dedicárselo a sus hijos y que además, enfrentan con responsabilidad de brindar amor, cuidados y protección a sus hijos.

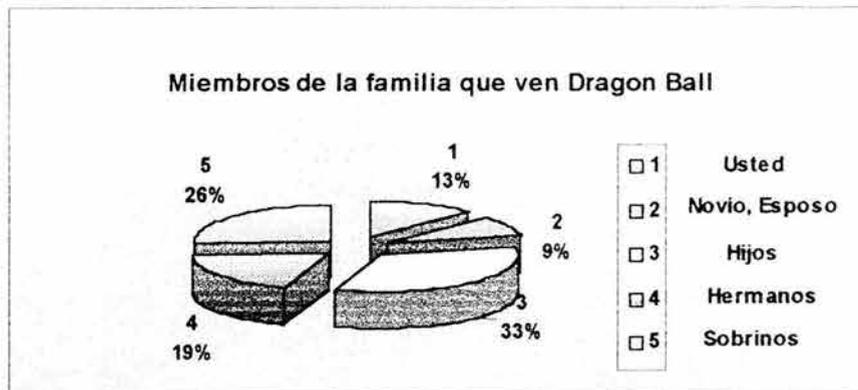
Un hecho que podríamos explicarnos si revisamos las estadísticas de población que dan a conocer que, de aproximadamente 103 000 000 de los habitantes de los Estados Unidos Mexicanos, 20 000 000 tienen de 5 a 12 años.

De éstos 20 000 000, por lo menos 14 000 000 de la población infantil tienen de 5 a 9 años y los 6 000 000 restantes de 9 a 12 años.

Una estimación realizada, con base en los datos que el INEGI publicó después de realizar el Censo de Población y vivienda, efectuado en el año 2000 y que, de alguna manera nos permite identificar cuántos niños y adolescentes son los que están expuestos a la influencia de los Medios Masivos de Comunicación, sobre todos de la televisión.

4. En el último mes, señale en la siguiente tabla, a los miembros de su familia que ven *Dragon Ball* y el número de días que, en promedio, lo disfrutan.

Miembros de su familia	Respuestas	%
1. Usted	6	13
2. Esposo	4	9
3. Hijos	16	33
4. Hermanos	9	19
5. Sobrinos	12	26



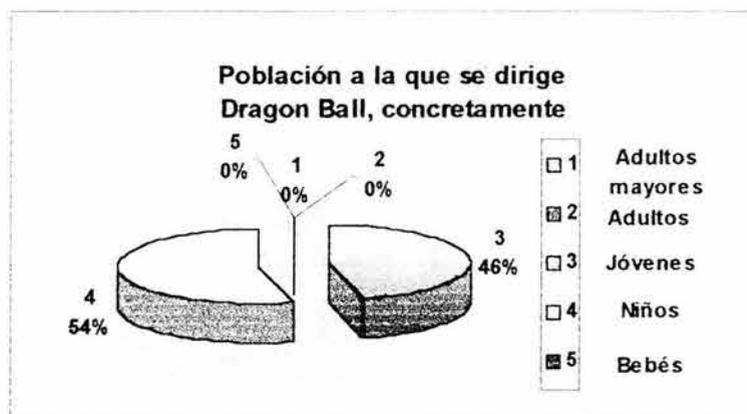
El 33% de los adultos o padres de familia, indica que quienes ven y dan seguimiento a la serie de *Dragon Ball*, son los hijos; el 26% los sobrinos y un 9% algún miembro de la familia, hermanos, generalmente más pequeños o sobrinos.

Los niños son los que siguen paso a paso la serie de *Dragon Ball* por diversos factores, entre los cuáles, se podrían citar los que se mencionan en el Cap. III de ésta tesis en el que se explica que, cuando entramos al Mundo de la caricatura, nos vemos a nosotros mismos.

Con base en los resultados obtenidos, podemos constatar la causa primaria de la fascinación de nuestra niñez en las caricaturas, seguida de la identificación, la simplicidad y las presentaciones que se asemejan a los niños de la mayoría de los personajes de los dibujos animados y de los cómic.

5. De las siguientes personas, ¿A quién considera usted que se dirige *Dragon Ball* concretamente?

	Respuestas	%
1. Adultos mayores	0	0
2. Adultos	0	0
3. Jóvenes	53	84
4. Niños	62	100
5. Bebés	0	0



Los adultos, sobre todos los que son padres de familia afirman en un 100% que la serie de *Dragon Ball* va dirigida a los niños, seguido de un 84% que indica que también va dirigido a los jóvenes.

Dragon Ball se exhibe por T. V. abierta en horario infantil, desde hace 1 año de 19:00 a 19:30 o de 19:30 a 20:00 hrs. p. m. de la noche, por lo que en efecto, va dirigido a niños y jóvenes especialmente, ya que además, los héroes del Manga, como *Dragon Ball* son víctimas de grandes fracasos, en tanto que, en los cómic occidentales son superhombres occidentales.

Una situación explicable si consideramos que a lo largo de su historia, Japón ha logrado un peculiar equilibrio entre el aislamiento excesivo y el contacto con el mundo exterior, por lo cual los japoneses han logrado desarrollar y preservar una Cultura con características distintivas y contrastantes.

6. En *Dragon Ball* se aprecia la participación de hombres y mujeres. Podría indicarnos el número de hombres y mujeres que participan.

Una de las preguntas que, de los 62 cuestionarios aplicados, de las que sólo 5 personas contestaron y además, de manera dudosa; lo cual, resulta importante porque indica que los adultos no analizan lo que ven en televisión, quizá por la existencia de otros elementos a los que damos más importancia como la música y el color o simplemente las características o nombres de los personajes.

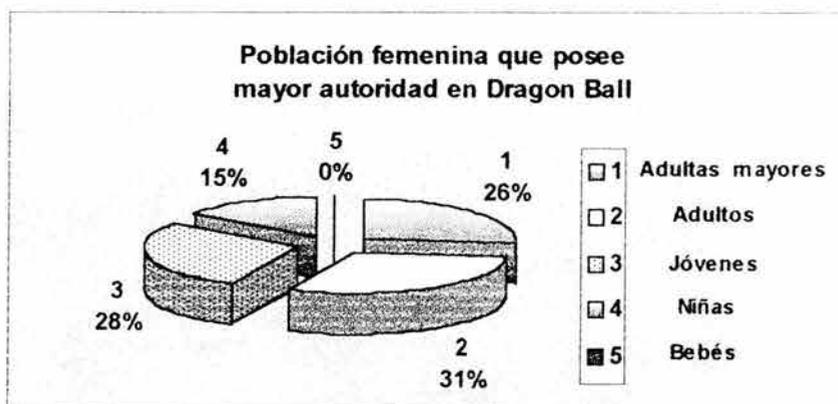
Es por ello, que no presento ninguna tabla ni gráfica al respecto.

7. En la siguiente tabla enumere del 1 al 10. Poniéndole **N° 1** a las personas que poseen mayor autoridad y **N° 10** a la que posee menor autoridad.

Nota: Considere a la edad como un rango de experiencias y conocimientos asimilados, tanto en hombres como en mujeres.

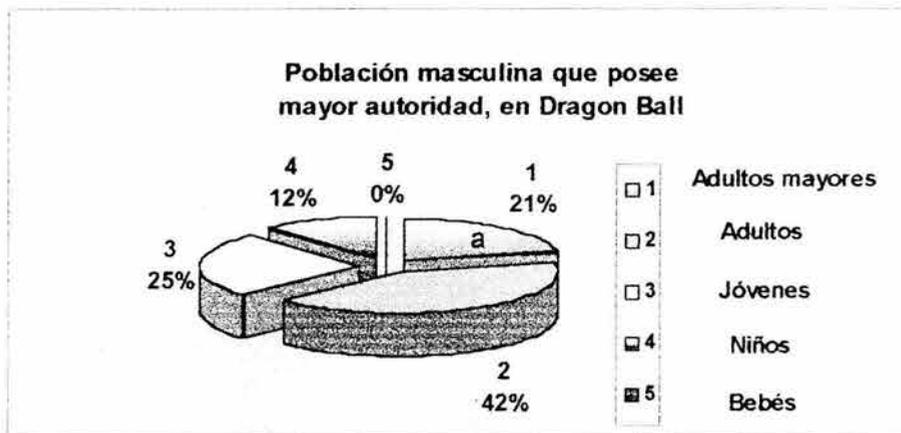
Del listado realizado por los padres, se obtuvo lo siguiente:

	Respuestas	%		Respuestas	%
1. Adultos mayores: hombres	7	26	1. Adultos mayores: mujeres	16	22
2. Adultos hombres	9	31	2. Adultos mujeres	11	41
3. Jóvenes	8	28	3. Chicas	7	25
4. Niños	4	15	4. Niñas	3	12
5. Bebés	0	0	5. Bebés mujeres	0	0



Las tablas que se ofrecieron, clasifican a los personajes por Sexo y por edad, observemos que al 31% de los adultos entrevistados, -que en total fueron 62- les parece que son las adultas mujeres que poseen mayor autoridad, seguido de un 28% que opinó que son las jóvenes y un 26%, por las adultas mayores.

Ahora analicemos la siguiente gráfica que corresponde a la autoridad del Sexo femenino.



El 42% de la población, opina que los hombres adultos son las que poseen mayor autoridad, incluso con respecto a los resultados que se obtuvieron en la gráfica anterior. El 25% dijo señaló que son los jóvenes y un 21% por los adultos mayores.

Si comparamos ambas gráficas, apreciaremos que en edad, existe una semejanza, lo que nos permite afirmar que en efecto, son los hombre los que poseen mayor autoridad, en comparación con las mujeres, aunque no en todas las edades.

En *Dragon Ball*, se ven a las mujeres maduras como las encargadas de cuidar al esposo y a los hijos, en tanto que las jóvenes portan atuendos modernos y sugestivos, además de que pueden colaborar en las batallas junto con los hombres para vencer a los enemigos.

Si lo anterior lo comparamos con nuestro contexto, seguramente apreciaremos que, en México, la identidad sexual comprende tres aspectos básicos que son, la identidad de género, el rol de género y la identidad sexual, no sólo la apariencia sino también el sentir, el pensar, el gusto para elegir compañero en la vinculación amorosa y el comportarse como hombre o como mujer.

La falta de conocimiento de la sociedad japonesa limita una comunicación adecuada e impide lograr las metas deseadas de manera satisfactoria para todos, tanto en la vida privada como en la pública, en los ámbitos sociales, académicos, empresariales y en las negociaciones o transacciones comerciales.

DRAGON BALL Y ALGUNAS CARACTERÍSTICAS FAMILIARES

Dragon Ball es un programa de entretenimiento que nos muestra algunos elementos o características familiares.

8. Señale los 5 elementos o características familiares que ha observado en *Dragon Ball*.

	Respuestas	%
1. 2) Cohesión	28	45
2. 6) Solidaridad	15	24
3. 7) Libertad	9	15
4. 9) Respeto	7	11.2
5. 10) Autoritarismo	3	4.8



En un inicio se considero que la televisión propicia que en determinados lugares, con determinadas animaciones, la imaginación infantil puede desenvolverse, según Etcheverry, en su obra *La Tragedia Educativa*, con mucho más libertad creativa.

El autor de *Dragon Ball*, *Akira Toriyama*, parece proponer una estrecha e indisoluble relación entre el individuo, el Medio Ambiente y las relaciones que los ligan, pero analicemos los resultados.

El 45% de la muestra señala la existencia de una unión familiar entre los mismos personajes o amigos. El 24% indica la presencia de un espíritu solidario y un 15% la noción de autoritarismo.

Resultados que nos permiten identificar cuáles son algunos de los efectos que *Toriyama* produce en el público, que en realidad, dependen de los referentes que cada persona tenga antes, durante y después de ver ésta serie japonesa.

DRAGON BALL Y SU INFLUENCIA EN LOS TELESPECTADORES

Ante el rotundo éxito de *Dragon Ball*. Sería interesante conocer el por qué de su éxito y corroborar si influye o no en las personas que lo ven, sobre todo los niños.

La proyección de *Dragon Ball* puede tener influencia en nuestras acciones, nuestra Psicología, nuestras emociones y la de los niños.

¿Estaría de acuerdo con lo anterior?

El 98% contesto que sí porque los niños suelen imitar lo que les gusta y sobre todo lo que ven en televisión.

El 2% restante contesto que *Dragon Ball* es un programa que transmite ideas atractivas para los niños que no pueden considerarse como buenas o malas porque lo anterior es muy subjetivo, sobre todo si los padres o tutores están al pendiente de explicar sus dudas y de analizar lo que observan.

Los adultos, inconscientemente comenzamos a delegar la formación de los niños a la asimilación de la información que extraen de los amigos, de la Escuela, de la religión y de los distintos Medios de Comunicación.

Favorecemos el hecho de que los niños adquieran un saber temprano, generado por los Medios de Comunicación que les enseñan a alternar con diferentes sentidos, diferentes símbolos y sonidos, lo que conocen o lo que creyeron imaginar.

Conocimientos que no diferencian entre la Cultura Occidental y una Cultura Oriental. La primera, preocupada cada vez más por mostrar el escándalo y la violencia; hacer de lo cotidiano un espectáculo, mientras que, la segunda, parece mostrar una supuesta invocación de lo bello, lo bueno y lo verdadero.

Lo que daría lugar a la Manganización* y las dualidades que se generan a través de los Manga que, según Oshiro*, se basan en dos polaridades: buenos/malos, centro/periferia e individuo/grupo.

A continuación le ofrecemos un listado que describe diversos comportamientos o situaciones que una persona puede tener al observar *Dragon Ball*. Cabe aclarar que la gráfica tiene como objetivo central dar a conocer lo que los padres consideran a partir de haber observado un capítulo de *Dragon Ball*.

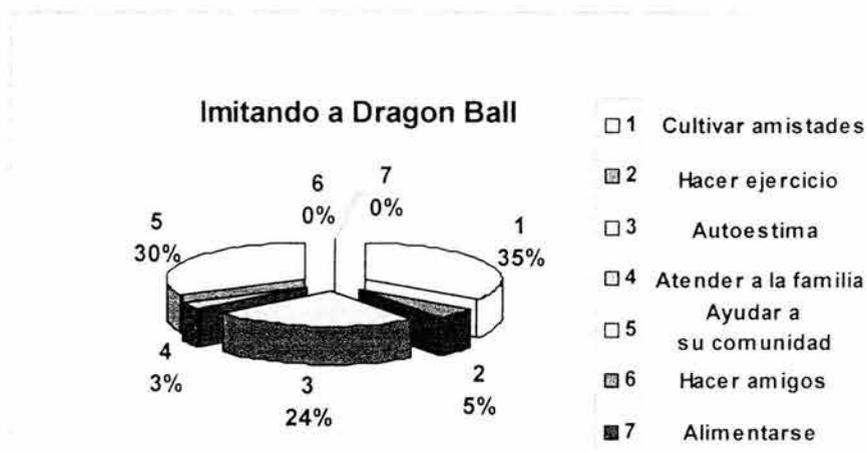
* Ver Glosario

* Un investigador dedicado a descubrir las dualidades que se generan al interior de los Manga

9. Indique por favor, en cada cuestión, la opción con la que está más de acuerdo, siguiendo la clave que a enseguida se presenta:

- 1. No influye
- 2 al 9. Números intermedios para calificar cuánto influye
- 10. Sí influye

	Respuestas (No Influye)	%
1. Cultivar amistades	22	35
2. Hacer ejercicio vigoroso diariamente	4	5
3. Dedicar tiempo a pensar en uno mismo	18	24
4. Dedicar tiempo a la familia	2	3
5. Ayudar a su comunidad	18	30
6. Hacer amigos fácilmente	0	0
7. Alimentarse correctamente	0	0



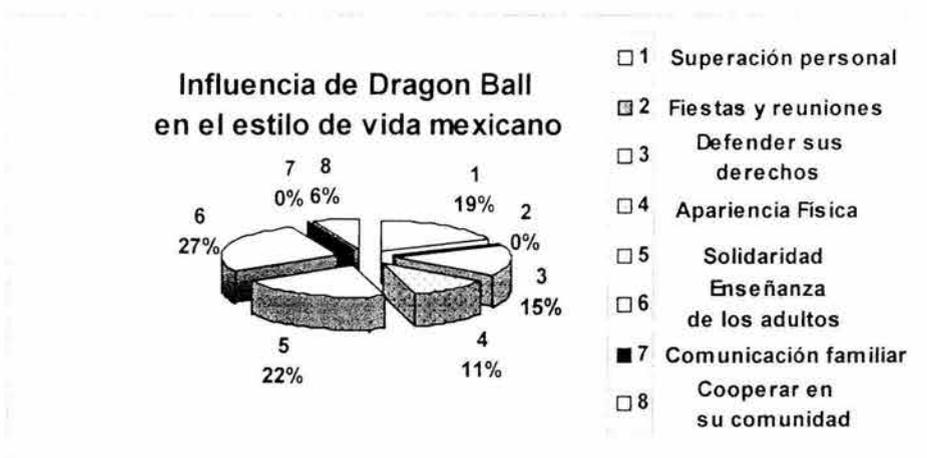
Es posible pensar que cada niño(a), sea a su vez su propio informante, su propio creador de saberes resultantes de su experiencia y de sus fantasías.

El niño crea nuevos espacios psíquicos, nuevas lógicas para entenderse consigo mismo con los demás y con el mundo que lo rodea, a partir del reconocimiento de sus valores, de los valores de su familia y de su entorno.

Los datos obtenidos señalan, que el 35% de los adultos perciben que *Dragon Ball* influye en los niños para hacer amigos o conservar los que ya tenían; seguido de un 24% que sugiere los ideales o modelos que el niño haya considerado para ayudarse a sí mismo y a su comunidad, como lo indica otro 33% de los adultos, algunos, padres de familia.

La siguiente gráfica se realizó con base en lo que opinaron los adultos en los 62 (100%) cuestionarios aplicados.

	Sí Influye	%
1. Buscar superarse personalmente	12	19
2. Disfrutar de fiestas y reuniones	0	0
3. Defender sus derechos y los de los demás	9	15
4. La importancia de cuidar la apariencia física	7	11
5. Ayudar a los amigos cuando lo necesiten	14	22
6. Aprender enseñanzas de las personas mayores	17	27
7. Comunicar inquietudes a la familia	0	0
8. Cooperar en el cuidado de su comunidad	4	6



Como se podrá observar, las opiniones difieren mucho, el 27% de los adultos, señalan la influencia de *Dragon Ball* sobre el aprecio por los conocimientos que los adultos poseen, en un 22% el aprecio por los demás y sobre todo si se trata de semejantes.

Un 19% de los adultos, aprueban que *Dragon Ball*, como cualquier otro programa televisivo, incita a los niños a imitar conductas y comportamientos que muestran. En el caso de *Dragon Ball*, ser capaz de superar todos los obstáculos o limitaciones que se interponen en su "felicidad" como lo hace *Gokú*.

Por lo tanto, podemos afirmar que *Dragon Ball* es una caricatura que contiene elementos de la Cultura Japonesa que sería interesante analizar desde un punto de vista objetivo, que requiere de un poco de flexibilidad para no juzgarla como una serie japonesa buena o mala, simplemente diferente.

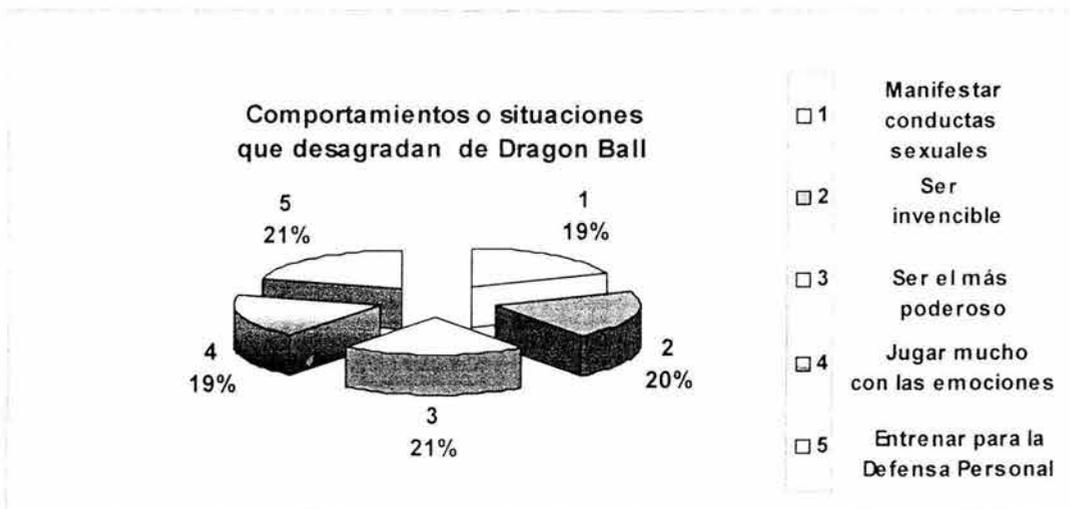
10. De los comportamientos o situaciones que a continuación se ofrecen. Marque las 5 que haya apreciado en *Dragon Ball*. Encierre en un círculo las 5 que le disgustan.

Cabe mencionar que la gráfica sólo considero los 5 comportamientos mostrados en *Dragon Ball*, que desagradan, por lo que los datos de la tabla ofrece datos que sugiera un análisis sobre los mensajes que *Dragon Ball*, transmite y que inconscientemente todos asimilamos, pero tardamos o quizá nunca interpretamos.

En un inicio, se señaló que *Dragon Ball* genera espacios ficticios que se saturan por exageraciones y distorsiones. Para corroborar lo anterior, sólo se necesitaría ver alguno de los capítulos de la historia de *Dragon Ball* y apreciar los espectáculos que nos ofrece.

Entre éstos espectáculos, podemos citar a las Artes Marciales, la adopción de múltiples y simultáneas facetas de cada uno de los personajes que, según Luciana Lechuga, denotan la circularidad de lo divino y lo humano.

	Respuestas	%
1. Dedicar tiempo a la planeación de actividades	0	0
3. Realización de tareas para las que no se está capacitado	0	0
3. Ser invencible	20	20
4. El trabajo en equipo	1	1
5. Ser el más poderoso	21	21
6. Jugar mucho con las emociones	19	19
7. Manifestar conductas sexuales	19	19
8. Entrenar para la defensa personal	21	21
9. Ser humanitario	0	0
10. Establecer relaciones entre hombres y mujeres	0	0



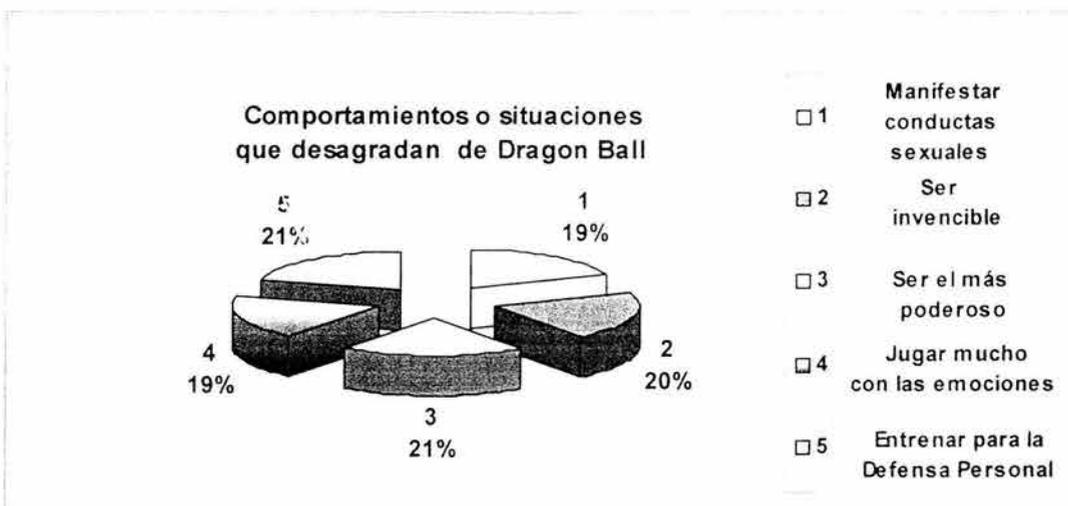
10. De los comportamientos o situaciones que a continuación se ofrecen. Marque las 5 que haya apreciado en *Dragon Ball*. Encierre en un círculo las 5 que le disgustan.

Cabe mencionar que la gráfica sólo considero los 5 comportamientos mostrados en *Dragon Ball*, que desagradan, por lo que los datos de la tabla ofrece datos que sugiera un análisis sobre los mensajes que *Dragon Ball*, transmite y que inconscientemente todos asimilamos, pero tardamos o quizá nunca interpretamos.

En un inicio, se señaló que *Dragon Ball* genera espacios ficticios que se saturan por exageraciones y distorsiones. Para corroborar lo anterior, sólo se necesitaría ver alguno de los capítulos de la historia de *Dragon Ball* y apreciar los espectáculos que nos ofrece.

Entre éstos espectáculos, podemos citar a las Artes Marciales, la adopción de múltiples y simultáneas facetas de cada uno de los personajes que, según Luciana Lechuga, denotan la circularidad de lo divino y lo humano.

	Respuestas	%
1. Dedicar tiempo a la planeación de actividades	0	0
3. Realización de tareas para las que no se está capacitado	0	0
3. Ser invencible	20	20
4. El trabajo en equipo	1	1
5. Ser el más poderoso	21	21
6. Jugar mucho con las emociones	19	19
7. Manifestar conductas sexuales	19	19
8. Entrenar para la defensa personal	21	21
9. Ser humanitario	0	0
10. Establecer relaciones entre hombres y mujeres	0	0



Curiosamente, dos de los comportamientos que *Dragon Ball* muestra en T.V. y que, al mismo tiempo desagradan a los adultos tienen que ver con la agresión y la violencia, como lo señaló el 21%.

La manifestación de conductas sexuales y el incitar la creación de algunas emociones como el enamoramiento y el rechazo también desagradan a los adultos en un 19%.

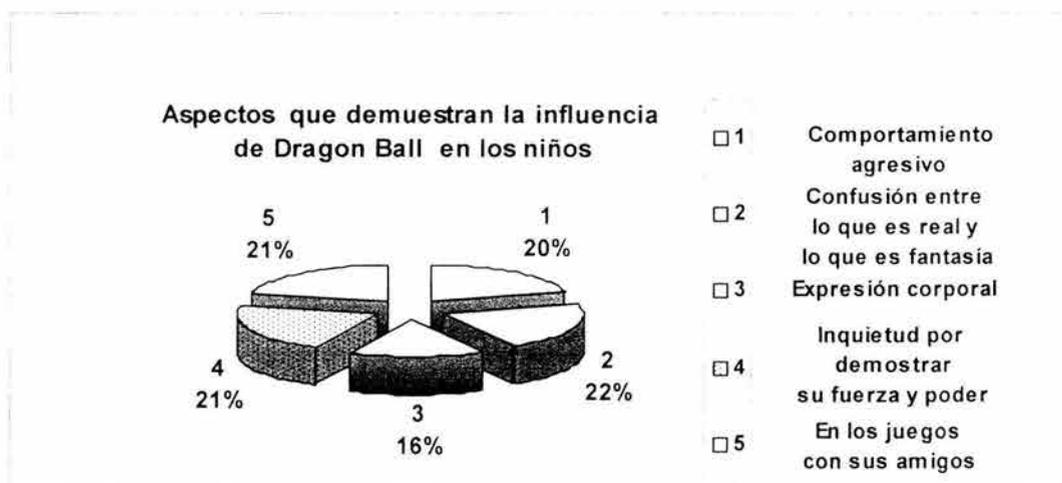
Además, se identifica que el planteamiento de los items, está influido por una visión occidental, propia de nuestra cultura en la que, como ya se dijo anteriormente no se conjugan las polaridades del bien y del mal, de lo correcto y de lo incorrecto, de lo aceptable y de lo inaceptable.

Entre los elementos que se identifican en *Dragon Ball*, además de los que ya mencionamos en la tabla y en la gráfica anteriores, consideramos que también se encuentran los aspectos sexuales.

11. Del siguiente listado. Señale **5** maneras que considere usted, describan la forma en que se percibe su influencia en los niños.

La tabla y gráfica siguientes, solo muestran las 5 selecciones que las personas hicieron con mayor porcentaje.

	Respuestas	%
1. En la adopción de un comportamiento agresivo	59	95
2. Al generar una confusión de manera que no se pueda discriminar entre lo que es real y lo que es fantasía.	62	100
3. En la manera en que se expresan corporalmente	45	73
4. En la inquietud por demostrar que es fuerte y poderoso.	62	100
5. En los juegos con sus amigos	62	100



De 62 (100%) personas, 49 (79%) fueron las que opinaron que *Dragon Ball* es una caricatura sumamente violenta. Aquéllas que tienen hijos están conscientes de que el niño recibe Educación Sexual a través de la sociedad en general, de la cual, están recibiendo constantemente estímulos que favorecen o dificultan el surgimiento de las características o elementos potenciales de la Sexualidad.

La Cultura Occidental se ha encargado de reprimir los deseos del individuo para asegurar su conservación y los que curiosamente deja de lado, con más frecuencia y con más cuidado son los sexuales.

LA RELACIÓN DE *DRAGON BALL* CON LA EDUCACIÓN SEXUAL

La Educación como un proceso continuo que va de la Informal a la No Formal y finalmente a la formal, plantea siempre un conflicto entre la necesaria integración a una sociedad establecida y el desarrollo pleno del yo^x.

Además el Sistema Educativo Nacional institucionalizado, existen otros procesos educativos que se llevan a cabo en otras instituciones sociales, fundamentales en el desarrollo del niño.

Entre éstas instituciones sociales, podemos citar a la familia, los Medios de comunicación de masas, los amigos y compañeros de trabajo, la Iglesia y los Partidos Políticos.

⁻ DÍAZ INFANTE, *Op. Cit.* p. 15

^x PANSZA, *Op. Cit.* p. 14

El fenómeno de la Globalización, es un hecho que se suscitó desde hace mucho tiempo. Actualmente, las diversas manifestaciones que los Medios Masivos de Información ponen ante nuestros ojos son muchísimas.

En la televisión, el hecho de ver prevalece sobre el hecho de hablar en el sentido de que la voz del medio o del hablante, es secundaria porque está en función de la imagen, comenta la imagen sin considerar territorios, culturas, razas y lenguas.

12. Con base en lo anterior, señale en qué grado considera que se está dando la información de la Globalización en la Sexualidad.

	Respuestas	%
1. Del 0 al 25 %	5	8
2. Del 25 al 50 %	9	14
3. Del 50 al 75%	43	69
4. Del 75 al 100%	6	9

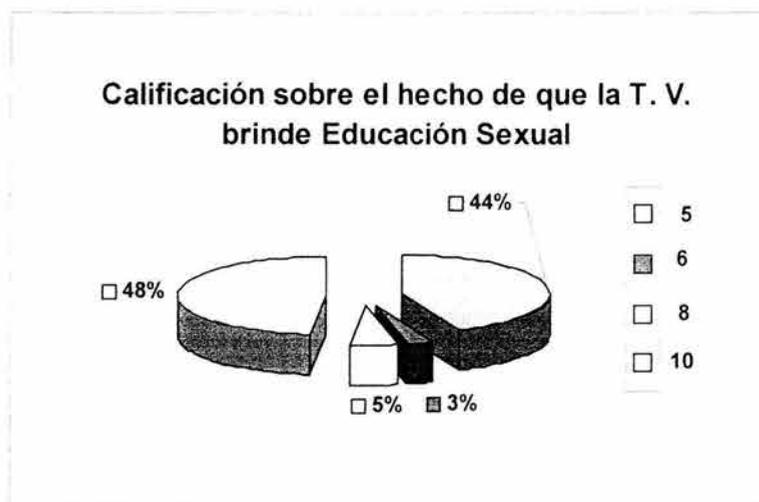


El 68% de las personas, señalan que la información de la Globalización en la Sexualidad, se está dando del 75 al 100%, lo que hace evidente, la necesidad de aumentar nuestras competencias y hacer una lectura más precisa de los mensajes que los medios masivos de comunicación transmiten.

Dado que estamos en un mercado en donde se nos ofrecen servicios y medios de información, y donde éstos pueden ir desde el entretenimiento hasta el conocimiento, las posibilidades de elección sólo se agotan en el propio receptor.

13. Señale, del 1 al 10 ¿Cómo califica el hecho de que la T. V. transmita Educación Sexual a los niños?

Calificación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Respuestas					27	2		3		30
%					44	3		5		48



El 48 % de los adultos, lo califican con 10, seguido del 44 % que lo evalúa con 5; de manera que nos permite ubicar que los adultos, consideran importante hablar de Sexualidad tanto en la Escuela como en el esquema familiar y que mejor si es con el apoyo de los Medios Electrónicos o de Comunicación Masiva

Sin olvidar que la televisión entretiene y también educa, sólo que a veces, de una manera muy confusa que, sobre todo, los niños no comprenden o mejor dicho no lo asimilan del todo porque como afirmó Piaget, los seres humanos tenemos la capacidad de modificar nuestro conocimiento por medio de la experiencia y el aprendizaje.

14. De acuerdo con lo anterior, Señale los **5** aspectos, (si fuese el caso) en los que ha percibido alguna influencia de *Dragon Ball* sobre las conductas sexuales de los niños.

	Respuestas	%
1. En el establecimiento de las relaciones interpersonales	37	60
2. En el reconocimiento del cuerpo	12	19
3. Faltar a la verdad y hacer que otros creen lo que no es	22	35
4. Ser egoísta y aislado en los afectos.	55	89
5. En el respeto por las personas del sexo opuesto	12	19

Observemos que el 60% de los adultos consideran que *Dragon Ball* contiene conductas agresivas y sexuales que, en México, todavía se reprimen. Una cuestión que en Japón se vive de distinta manera porque tiene que ver con su Filosofía y su estilo de vida.

En la tabla anterior, solo se presentan 4 aspectos que los niños muestran y que las personas mayores identifican inmediatamente porque así lo observan en los niños que ven o que vieron ésta serie.

15. ¿En qué grado, considera que la Sexualidad de la Cultura Japonesa influye en el comportamiento de los niños mexicanos por el hecho de observarla en T. V. ?

	Respuestas	%.
1. Muchísimo	30	47
2. Mucho	24	39
3. Regular	8	13
4. Poco	1	1
5. Nada	0	0



Las personas mayores se percatan de los temas que se abordan en las series de animación infantiles, desde mi punto de vista, porque al verlos, si fuese el caso, con atención descubren que son extrañas, tomando en cuenta el número de personas y sus respuestas, y no obstante, los niños las reproducen y las narran.

Éste instrumento se utilizó con la finalidad de dar a conocer a todas aquellas personas que no le dedican tiempo de calidad a sus hijos para que al analizar las gráficas que se presentan, consideren que es importante cuidar lo que sus hijos ven y escuchan.

CONCLUSIONES

Los instrumentos anteriores se utilizaron con la finalidad de dar a conocer a todas aquellas personas que no le dedican tiempo de calidad a sus hijos, a través del análisis de la gráficas que se presentaron y algunas pequeñas observaciones por parte del autor, consideren que es importante cuidar lo que sus hijos ven y escuchan.

A lo largo de la investigación se comprobó que cada una de las compañías televisivas se comprometen a llevar entretenimiento hacia todos y cada uno de los rincones mexicanos y a nivel mundial, aparentemente de manera gratuita, pero...

"Somos nosotros quienes nos ofrecemos al espectáculo, pagando la entrada con lo único realmente valioso que tenemos: Nuestro Tiempo".¹³⁷

Para formar verdaderos procesos de formación integral, los escenarios pedagógicos en razón de la responsabilidad que le asume a la escuela, se clasifican en tres categorías¹³⁸

- A) Escenarios optimistas, esperanzadores: Globalización, Sociedad del conocimiento, Feminización de las sociedades, Democratización, Desmilitarización de la nación, Autogestión social, Solidaridad, la Educación, Comunicación y afectividad, Desarrollo humano sostenido, Crecimiento de la esperanza de vida, Nueva conciencia cósmica y ecológica, Desarrollo humano sostenido, Avance en las teorías del lenguaje, del discurso, metadiscurso y comunicación para interpretar la realidad, Crecimiento de la esperanza de vida, Nacimiento de un nuevo espacio social donde pueden reconocerse todos los actores entre sí.
- B) Escenarios Catastróficos: Mayor diferencia entre ricos y pobres, explosión demográfica, destrucción del Medio Ambiente, Desempleo creciente, fundamentalismos, Violencia generalizada, Corrupción, Avances en el SIDA.
- C) Escenarios híbridos: Derrumbe del estatismo y los procesos de privatización, Renacimiento de la cultura mítica, religiones y creencias alternativas, Avance del individualismo y el narcisismo, Expansión de la cultura multimedia e informatización de la sociedad, Revolución biotecnológica, Pluralismo e interdisciplinariedad en el pensamiento científico, Avances en la recomposición de las tipologías familiares, Crisis en la ideología del progreso, Avance en los procesos de escolaridad y disminución de su calidad y eficiencia, Avances en la creación de culturas paralelas o alternativas, entre jóvenes y marginados, (Cultura Underground) Repensamiento de los paradigmas vigentes, Crisis de la identidad humana, entre otras más.

¹³⁷ JAIM, *Op. Cit.*, p. 130.

¹³⁸ CORREA, *Op. Cit.*, Capítulo II.

Por lo que es innegable el hecho de que sean los padres de familia o cualquier adulto que se preocupe por la Educación y formación de los niños, en un contexto en el que la cotidianidad se vuelve espectáculo y al mismo tiempo un peligro para la formación de un Ser integral.

Son muchos los aportes que Dragon Ball hace a la Educación y a la sociedad en general, de los cuales sólo se atienden aquellos que llaman a la crítica y a la descontextualización de la Sexualidad desde una perspectiva que no considera la presencia, de está Sexualidad en todas las sociedades y en todas las épocas.

Al revisar las estadísticas del INEGI, y realizar una estimación sobre el número de habitantes que somos y de los cuales aproximadamente 20.000 millones de habitantes son niños o adolescentes de 5 a 12 años, un rango que contempla la edad de 5 a 9 y de 9 a 12 años, de los cuáles por lo menos 14.000 000 millones de niños tienen la edad de 5 a 9 años y los otros 6.000 000 de 9 a 12 años. Cifras que nos permitirán visualizar una de las grandes problemáticas a las que nos enfrentamos con base en éste estudio realizado.

- Tiempo dedicado al ocio tanto de niños, jóvenes, como de los adultos.
- El mal empleo de los Medios de Comunicación en la Educación.
- Las actividades de los padres y el tiempo que dedican a los hijos.
- Los temas que se abordan dentro del seno familiar y/o escolar.
- Algunas de las inquietudes de los niños sobre Sexualidad.

Y por último los procesos de Enseñanza Aprendizaje que se suscitan o generan a partir de una simple observación a la televisión y su programación, específicamente el cómic de Dragon Ball.

Con respecto a esto, los invito a revisar en todo momento, los procesos, inquietudes y miedos que presenta la etapa infantil y adolescente de las personas para, precisamente confundirlos y, con ello, permitirles reconocer su poder de elección y porque no la construcción de una relación materno o paterno filial que sea la base de una comunicación tan completa que de alguna manera, brinde seguridad en los hijos y porque no en los padres de familia, como lo presenta la animación de Dragon Ball.

Espero que está investigación les resulte formativa e importante no como una guía a seguir sino como una resignificación y al mismo tiempo, un aprendizaje sobre la manera en que se educa a los hijos y la manera en que los padres los acompañan, tanto en el contexto educativo formal, informal y no formal.

Anhelando que después de un período lleno de satisfacciones e inquietudes, tenga la oportunidad de concluir otra investigación relacionada a ésta para permitirme lograr uno de tantos sueños, terminar o mejor dicho continuar con una investigación que me permita alcanzar el título de Maestra en Pedagogía y aportar cada vez más a un terreno sumamente enriquecedor.

BIBLIOGRAFÍA

1. AMPI. **Desarrollo Infantil Normal. Monografías de la Asociación Mexicana de Psiquiatría Infantil.** México, AMPI, 1980, 2ª. ed. 205 p.
2. ARIZA, C. y M. D. CESARI, **Programa Integrado de Pedagogía Sexual en la Escuela.** Madrid, Narcea, 1998. 430 p.
3. BUENFIL, R. Nidia. **“Posmodernidad, Globalización y Utopías”.** En: Alcántara, A. Educación, Democracia y Desarrollo en el Fin de Siglo. México, siglo XXI, 1998. pp. 26-35.
4. CALVO TOROLLO, José Luis. **Los Medios de Comunicación Social en la Animación.** Madrid. Ed. CCS, 1996. 276 p.
5. CANDAU, Vera María. **La Didáctica en Cuestión. Investigación y Enseñanza.** Madrid, Narcea, 1987. 109 p.
6. COLOM CANELLAS, Antoni J. **Teoría y Metateoría de la Educación. Un Enfoque a la luz de la Teoría General de Sistemas.** México, Trillas, 1982. 229 p.
7. COLL, César. **Psicología y Currículum. Una aproximación Psicopedagógica a la Elaboración del Currículum Escolar.** México, Paidós, 1991. 174 p.
8. CONAPO. **Familia y Sexualidad en la Educación de la Sexualidad Humana. Tomo II.** México, Editorial y Litografía de los Angeles. 1982. 149 p.
9. CONAPO. Sociedad y sexualidad. En : **La Educación de la Sexualidad. Tomo I.** México, Ed. y Litografía de los Angeles, 1982. 541 p.
10. CORREA DE MOLINA, Cecilia. **Aprender y Enseñar en el Siglo XXI.** Colombia, Cooperativa Editorial Magisterio, 1999. 142 p.
11. DALLAYRAC, Nicole. **Los Juegos Sexuales de lo Niños.** México, Gedisa Mexicana. 2ª. Ed. 1987. 150 p.
12. DE MARINIS Y Ondina COLMAN. **Educación Sexual. Orientaciones Didácticas para la Educación Secundaria Obligatoria.** Madrid, Aprendizaje visor. 1995. 147 p.
13. **DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA.** Madrid, 1992. 21ª. ed. 1513 p.

14. DORFMAN Ariel y Armand Mattelart. **Para leer al Pato Donald. Comunicación de Masa y Colonialismo.** México, Siglo XXI editores, 2000. 35ª. ed., 160 p.
15. EISNER, Will. **Comics and Sequential Art** . U. S. A. Princeton, Wi: Kitchen Sink Press, Inc. 1992
16. **ENCICLOPEDIA BARSÁ.** México. Enciclopedia Británica de México. 1981. 420 p.
17. **ENCICLOPEDIA PRÁCTICA DE PEDAGOGÍA.** Tomo 6. Barcelona, Ed. Planeta, 1989. 1ª ed. 399 p.
18. FERREIRO GRAVIÉ, Ramón. **El ABC del aprendizaje cooperativo: Trabajo en Equipo para enseñar y aprender.** - México. Trillas, 2000. 125 p.
19. FERRER, Eulalio. **Los Lenguajes del Color.** México, Fondo de Cultura económica, 1999. 420 p.
20. FOUCAULT, Michel. **Historia de la Sexualidad. 1. La Voluntad de Saber.** México, Siglo XXI Editores. 1977. 999 p.
21. FREUD, Ana. **Introducción al Psicoanálisis para Educadores.** México, Piados Educador, 1991. 153 p.
22. FREUD, Sigmund. **Introducción al Psicoanálisis.** España, Alianza, 1986, 4ª. ed. 486 p.
23. FREUD, Sigmund. **Obras Completas.** En: Freud Total 1.0, (Versión Electrónica) Ediciones Nueva Heladé. 1995. Hipertexto: Biblioteca Electrónica.
24. FUERTES, Antonio, et. al. **La Sexualidad en la Adolescencia.** En: López Sánchez, Félix. Educación Sexual de los Adolescentes y Jóvenes. España. Siglo XXI, 1995, 1ª. ed. pp. 234-250
25. GARCÍA CANCLINI, Néstor. **La Globalización Imaginada.** México, Piados, 1999. pp. 15-19
26. GIBERTI, Eva y Lucía LA BRUNA DE ANDRA. **Sexualidades de Padres a Hijos. Preguntas y Respuestas Inquietantes.** México, Paidós, 1ª. ed. 1993.
27. GIDDENS, Anthony, **La Transformación de la Intimidad. Sexualidad, Amor y Erotismo en las Sociedades Modernas.** Madrid. Catedra Teorema, 1998.

28. GÓMEZ SOLLANO, M: **“Formación de Sujetos y Alternativas Pedagógicas: Nuevas Fronteras Político Culturales”**. En el Cotidiano. Revista de la Realidad Mexicana Actual, N° 87, Enero-Febrero, 1998. México, UAM-A, 1998. pp. 23-30
29. GONZÁLEZ, Alicia y Beatriz CASTELLANOS. **Sexualidad y Géneros. Una Reconceptualización Educativa en los Umbrales del Tercer Milenio. Tomo I.** Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio, 1996. 124 p.
30. GONZÁLEZ, Alicia y Beatriz CASTELLANOS. **Sexualidad y géneros. Una Reconceptualización Educativa en los Umbrales del Tercer Milenio. Tomo II.** Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio, 1996. 170 p.
31. J. LA BELLE, Thomas. **Educación no Formal y Cambio social en América Latina.** 1980. 288 p.
32. J.J. López Ibor. **Educación Sexual para Niños. Tomo IV.** México. Universo, 1983. 116 p.
33. JAIM ETCHEVERRY, Guillermo. **La Tragedia Educativa.** Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1a. ed. 1999. 231 p.
34. KLEIN, Melani. **Psicoanálisis del Desarrollo Temprano. Contribuciones al Psicoanálisis.** Buenos Aires, Paidós, 1987. 318 p.
35. LARA BUSH, José Manuel. **Comunicación Audiovisual.** En: anuario de los temas y sus protagonistas. Ed. Planeta. 1ª. ed. Enero 2000. p. 303
36. MARTÍNEZ DE SOUSA, José. **Diccionario de Información, Comunicación y Periodismo.** Ed. Paraninfo, Barcelona, 1992. 579 p.
37. MORGAN MALLOL, María Isabel. **Sociedad y Sexualidad en México: De los Aztecas al Porfiriato.** En: Imagen Psicoanalítica. Año 4, Número 5, 1995. pp. 73-82.
38. P. WOHL, John y Susan ERICKSON. **Fundamentos del Desarrollo Humano.** México, Pax México. 1999. 205 p.
39. PANSZA, Margarita, et. al. **Fundamentación de la Didáctica.** p.22, Apud. ARDOINO, La **Perspectiva Política de la Educación.** p. 214.

40. **PAEDAGOGIUM. Revista Mexicana de Desarrollo y Educación.** Año 3, N° 14, Nov.-Dic 2002. pp. 24-26
41. POZO, J. L. **Teorías Cognitivas del Aprendizaje.** México, Ed. Morata. 3ª. Edición 1994, pp. 174-180
42. PUIGGRÓS, Adriana. "Una mirada a la situación educativa". En **Volver a Educar. El Desafío de la Enseñanza Argentina a Finales del Siglo XX.** Buenos Aires, Ariel, 1995. pp. 17-22
43. ROJAS, Mix. **El cómic 100 años después.** En: anuario de los temas. México, Ed. Planeta 1997. 1a. ed. Enero. 502 p.
44. SARTORI, G. "**La primacía de la imagen**". En: Homo videns. La sociedad teledirigida. Madrid, Taurus, 1998. pp. 79- 126
45. SCOTT, Mc. CLOUD. **Understanding Comics.** U. S. A. Kitchen Sink Press. Disappearing Inc. 1993, 215 p.
46. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA (SEP). **Programa Nacional de Educación 2001-2006. Por una Educación de Buena Calidad para Todos. Un Enfoque Educativo para el Siglo XXI.**
47. TORIYAMA, Akira. **Dragon Ball Z.** Núm. 16, Año 2. México, Ed. VID, Marzo 29 de 2002. (Traducción del idioma japonés.)
48. UNESCO: **La Educación es un Tesoro/Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, presidida por Jacques Delors.** Madrid, UNESCO, 1966. 216 p.
49. URIBE, Mónica, En: DRAGON BALL. LA TORRE SAGRADA DE KARÍN de Akira Toriyama. México, Ed. VID. Tomo 15, Año 2. Febrero 22 de 2002. p.64

Páginas Electrónicas:

(<http://www.bibliotecas.uchilecl/docusharedscgi/admin.py/GetRepr/File.1597>) MEDEL, Ingrid.
Semiótica del Audiovisual: Japo-animación y Género ("Sailor Moon, La película")

(<http://www.bibliotecas.uchilecl/docusharedscgi/admin.py/GetRepr/File.-1598>) LECHUGA,
Luciana. **Entretención y Enseñanza. Incremento de eventos culturales y comerciales organizados en torno a éstos temas.**

(<http://www.conapo.gob.mx/publicaciones/2002/pdf>).

(<http://labmultimedia.cic.ipn.mx/libros/g5/cien-nat/003.htm>) **D.R. Observatorio Ciudadano de la Educación.** Redacción: Alejandro Canales, María De Ibarrola, Pablo Latapí Sarre, Felipe Martínez Rizo, Javier Mendoza, Carlos Muñoz Izquierdo, Elsie Rockwell, Roberto Rodríguez y Lorenza Villa Lever. Junio 11 de 1999

([http:// www.kitchensink.com](http://www.kitchensink.com))

(<http://www.sep.gob.mx>)

(<http://televisa.com.mx>)

(<http://telsida@prodigy.net.mx>)

(<http://www.uam.mx/difusion/comcul/leyes/leyes17html/>) Tomado de la COMISIÓN DE CULTURA DE LA H. CÁMARA DE DIPUTADOS, RIVAS

GLOSARIO

Acomodación: Se refiere a la nueva configuración que hay que dar a las estructuras intelectuales para que pueda manejar ahora una nueva información o un nuevo suceso.

Adaptación biológica: Proceso a través del cual el hombre, organiza sus experiencias para de esta forma adaptarse a lo que ya ha experimentado.

Aprendizaje: Proceso mediante el cual el ser humano adquiere conocimientos y desarrolla habilidades, destrezas, hábitos, valores y actitudes como el resultado de su experiencia y de la relación consciente sobre un objeto cognitivo determinado.

Ésta experiencia adquiere relevancia cuando es entendida como la interacción del sujeto con su entorno y es asimilada de tal forma que es susceptible de ser trasladada a otras situaciones que mantienen un referente común.

Animé: Palabra francesa utilizada en Japón para referirse al Cine de animación.

Asimilación: Es el proceso de tomar, de incorporar sucesos y experiencias en estrategias y sistemas ya existentes.

Cerramiento: Proyección exacta, en el mismo espacio, de cada cuadro sucesivo de una película en la pantalla.

Complejo de castración: La hipótesis de que ambos sexos poseen el mismo aparato genital (el masculino) es la primera de estas teorías sexuales infantiles tan singulares y que tan graves consecuencias pueden acarrear.

Las formaciones sustitutivas de este pene, que el niño supone perdido en la mujer, juegan en la morfología de numerosas y diversas perversiones un importantísimo papel.

De poco sirve al niño que la ciencia biológica dé la razón a sus prejuicios y reconozca el clítoris femenino como un verdadero equivalente del pene. La niña no crea una teoría parecida al ver los órganos genitales del niño diferentes de los suyos. Lo que hace es sucumbir a la envidia del pene, que culmina en el deseo, muy importante por sus consecuencias, de ser también un muchacho.

Complejo de Edipo: Para el niño es natural la suposición de que todas las personas que conoce poseen un órgano genital exacto al suyo y no puede sospechar en nadie la falta de este órgano.

En el desarrollo del niño, la fase femenina es seguida por una prolongada lucha entre la posición pregenital y genital de la libido. Esta lucha, que está en su apogeo entre los tres y cinco años, es claramente reconocible como el conflicto edípico.

Comunicación de Masas: Comunicación que obliga al medio a buscar satisfactores de información y entretenimiento, interesantes para todos. Va dirigida al mercado heterogéneo de audiencia; constituido por personas de la más distinta condición, edad, formación, ingresos, etc.

Educación: Fenómeno social complejo, que puede ser abordado de diversas perspectivas teóricas, cada una de las cuales responde a formas de concebir la sociedad, el hombre, el conocimiento y la realidad; se apoya igualmente en la consideración de que la práctica docente, como objeto de reflexión, tiene un potencial significativo en relación a la posible transformación de la práctica docente misma.

Enseñanza: Proceso mediante el cual se guía el sujeto por el camino cognoscitivo propiciando la generación de experiencias, la adquisición e internalización del lenguaje y del conocimiento.

Erótica: Dentro de los factores que intervienen en la Sexualidad, están "goce y placer", que constituyen el motivo de investigación en **Erótica**, disciplina en formación que constituye una especialidad que permite verificar si las prácticas sexuales resultan molestas, producen asco, rechazo, miedo, repulsión y no goce o placer.

Escuela: Espacio que, constituye lo que llamamos un aparato ideológico especializado, ya que su función está relacionada con la transmisión, conservación y promoción de la Cultura, lo cual favorece nuestra integración en una sociedad determinada.

Esquema: Todos los esquemas son estructuras de datos para representar conceptos genéricos almacenados en la memoria aplicables a objetos situaciones, sucesos, secuencias de sucesos, acciones y secuencias de acciones.

Piaget los llama Operaciones.

Estadio: Fase de desarrollo.

Género: Conjunto de valores, actitudes y expectativas sociales que definen lo femenino y lo masculino, que se asignan al individuo desde el momento del nacimiento según su sexo.

Genitalidad: Referente a la reproducción

Heterosexualidad: Orientación sexual hacia personas del sexo opuesto.

Homosexualidad: Orientación sexual hacia personas del mismo sexo.

Icónico: Imagen, figura o representación de una cosa. El mensaje se nos presenta como elemento mediador que pone en relación al emisor y al receptor o receptores del mismo.

Identidad: Aquello que una persona piensa, siente y expresa acerca de lo que es. Psicoanalíticamente significa ser uno mismo; ser lo que se dice ser. Implica una conciencia del yo en situaciones diferentes y en el transcurso del tiempo.

Identificación: Mecanismo de defensa o proceso psíquico inconsciente que consiste en la asimilación por parte de un sujeto de los atributos o características de otra persona con la que le une un vínculo afectivo.

Modos de actuar, opiniones, actitudes, etc., de otra persona considerada como modelo. Se produce como consecuencia de la atracción suscitada por el modelo y su resultado es una concordancia estable entre la conducta y el pensamiento del individuo y la del modelo.

Intimidad: Todo aquello relacionado con el cuerpo, el espacio personal, los sentimientos y los pensamientos.

Libido: Término usado por Freud para designar la energía psíquica derivada de la actividad sexual humana.

Dicho término suele asimilarse a 'pulsión erótica' y se contraponen al instinto de muerte o pulsiones destructivas. La actividad de la libido está dirigida siempre a la satisfacción de los deseos y a la consecución del placer.

Manganización: Denominación que recibe la síntesis entre el desarrollo sociocultural del Japón de las últimas dos centurias y el concepto y aplicación de las Artes Gráficas Occidentales.

Masturbación: Acto consistente en acariciar el propio cuerpo para darse placer. La palabra viene de *manus* "mano" y *stuprae* "ensuciar, profanar o corromper". Ortodoxamente se le llama Onanismo, pero incorrectamente porque significa "coito interrumpido".

Generalmente se dice que la masturbación es un consuelo para los adolescentes, ya que el cuerpo urge sexualmente, mucho antes de que uno tenga cómo, dónde y con quién establecer una relación sexual, sobretodo mucho antes de que la persona haya adquirido madurez como para ser responsable de este encuentro y de sus posibles consecuencias.

Rara vez se comenta que la masturbación también es una práctica frecuente y útil en la sexualidad de pareja, tanto en los heterosexuales como en los homosexuales.

Neurosis: Término que designa un determinado tipo de perturbaciones psíquicas caracterizadas:

- a) Desde un punto de vista descriptivo, por un conjunto de signos y síntomas, físicos y psíquicos, que combinados de diversa manera, dan origen a las distintas formas clínicas.
- b) Desde el punto de vista etiológico, por la existencia de un conflicto psíquico inconscientes.

Los síntomas y por tanto, las formas clínicas están estrechamente relacionados con la técnica defensiva, puesta en práctica, en cada caso por el ego contra el conflicto.

Así tenemos por ejemplo, que en la angustia no existen, todavía, mecanismos de defensa estructurados, y el conflicto se expresa por la simple angustia, que amenaza al ego; es por ello, que esta forma de neurosis es considerada como una forma inicial de toda neurosis.

Ocio: Tiempo del que disponemos libremente fuera de toda obligación y compromiso. La Didáctica del ocio debe, pues cubrir las necesidades que en este sentido manifiesten el niño o el adolescente.

Operaciones: Acciones mentales complejas como pueden ser: sumar, restar, clasificar, ordenar, etc. Nuevas experiencias se asimilan a estos métodos complejos adicionales de análisis, y ellos a su vez se acomodan complicándose más, esto es debido al encuentro con las nuevas experiencia.

Período de Latencia: Tiempo de reacción que transcurre desde la presentación de un estímulo hasta que el individuo emite una respuesta.

Psicoanalíticamente, se le llama así al periodo del desarrollo afectivo-sexual del niño que abarca desde el final de la Etapa fálica hasta la Pubertad, en que comienza generalmente la Etapa Genital.

Psicoanálisis: Tratamiento médico de las patologías de la conducta que proporciona una panoplia y un rico acervo de recursos conceptuales y teóricos para la creación de una narrativa reflexivamente ordenada del yo personal, de la identidad personal.

Rating: Sistema doméstico que sólo mide el funcionamiento del receptor sin otorgar ningún dato sobre la escucha individual, es decir, el número de personas ante la pantalla, ausencia o presencia intermitente, entre otras cosas.

El raiting se mide a través de un aparato instalado en el receptor de televisión o mediante encuestas. Si es a través de un aparato, este es el «audímetro», un aparato controlador que se conecta a un ordenador central del organismo de medición, capaz de dar los datos cotidianos de la audiencia.

Semiótica: Material significante del texto audiovisual que mantiene un nivel de coherencia entre el contenido y las formas. (lenguaje y narración, línea y forma, colorido, estructuras del sujeto, entre otras) Su uso implica siempre cierta ambigüedad por la diversidad de contextos en que se presenta.

Ser: Término que en griego se denomina *On*, *ontos* derivado del sentido de la Filosofía primera de Aristoteles o estudio del ente en cuanto ente; es decir de la esencia de las cosas y no de su apariencia externa.

Ser humano, «Ser» en cuanto tal y ser en cuanto no pueden ser lo material, lo concreto sino algo que está más allá de lo material, de lo físico; a ser aquello común que les hace ser seres. Es decir, la esencia de las cosas y no de su apariencia externa.

Sexismo: Término con el cual se alude a la discriminación que se efectúa en los planos Educativo, social, económico, laboral, legal y cultural basada en el Sexo como supuesto y del cual, se hacen derivar argumentos de carácter básicamente biológicos o naturales para fundamentar dicha discriminación.

Sexo: Conjunto de características anatómico-fisiológicas que diferencian a hembras y machos de una especie.

Sexología: Ciencia dedicada al estudio de los aspectos fisiológicos y psicológicos relacionados con la Sexualidad y en especial, con la conducta sexual humana.

Incluye el conocimiento científico tanto de los comportamientos considerados como “normales” como de las denominadas “aberraciones sexuales”.

Sexualidad: Conjunto de condiciones físicas, biológicas, psicológicas, emocionales, sociales y culturales relacionadas con la vida sexual de una persona.

SIDA: Infección por el virus de Inmuno Deficiencia Adquirida.

Socialización: Proceso que permite a los niños (as) aprender o adquirir las costumbres, los hábitos y los valores del grupo familiar y social al que pertenecen; transformando al individuo biológico en individuo social por medio de la transmisión y el aprendizaje de la cultura de su sociedad

Sublimación: (Psicanal.) Los historiadores de la civilización coinciden en aceptar que este proceso, en el que las fuerzas instintivas sexuales son desviadas de sus fines sexuales y orientadas hacia otros distintos; proporcionando poderosos elementos para todas las funciones culturales. Dicho proceso interviene igualmente en el desarrollo individual y que sus orígenes se remontan al período de latencia sexual infantil.

Tiempo libre: Aquel en que se realizan aquellas actividades que más gustan al sujeto; haciendo referencia a aquel que queda después del trabajo o actividad escolar.

Utopía: Conocer la realidad a través de su proyección ideal de la misma, siempre producto de épocas de crisis social. El pensamiento utópico es estructuralmente ejemplar, educativo; por ello, aunque los programas se presenten como modelos de reforma-revolución social globalizados, en mayor o menor escala ofrecen siempre un programa pedagógico concreto.

VIH: Virus de Inmuno Deficiencia Adquirida

Zonas erógenas: (Psicoanal.) Son éstas parte de la epidermis o de las mucosas en las cuales ciertos estímulos hacen surgir una sensación de placer de una determinada cualidad. El carácter rítmico debe juzgar entre ellas un importante papel.

Menos decidida aún está la cuestión de si se puede considerar como «específico» el carácter de la sensación de placer que la excitación hace surgir. En esta «especificidad» estaría contenido el factor sexual.

Zonas histerógenas: Son éstas parte de la epidermis o de las mucosas en las cuales, la cualidad del estímulo influye más en la producción de placer que el carácter de la parte del cuerpo correspondiente. Las zonas erógenas y las histerógenas muestran los mismo caracteres.

NARRANDO LA HISTORIA DE DRAGON BALL

A continuación me permitiré presentar la descripción de los episodios que fueron de lo más representativos para su auditorio, conformado por niñas y niños de entre 9 y 12 años. La narración la escribí tal como ellos la realizaron, por lo que espero, no les resulta extraño encontrar algunas faltas de coherencia.

La finalidad de presentárselas consiste en ubicar, aquellos aspectos que repercutan en su Educación y dejar que ellos, mismos con sus palabras expresen lo que perciben. De ahí que no proponga el análisis de un solo episodio. Claro que más adelante lo presento.

Comencemos por clasificar el género femenino del masculino para después, poder conocer los gustos y preferencias de cada uno en un mayor o menor nivel.

Nombre: Anahi Ayala

Edad: 7 años

Escolaridad: 2° Grado de Primaria.

El capítulo comienza "cuando un dragón se quiere comer al hijo de *Gokú*.

Cuando *Gokú* peleó con el monstruo, *Gokú* se murió y recorrió el puente de la serpiente y tenía que llegar.

Vegeta, también se murió y tenía que llegar con... bueno, no me acuerdo. Su hijo de *Gokú* se quedó atrapado en una roca muy alta y luego llegó la noche y era en Luna Llena.

Su hijo se convirtió en chango y *Piccolo* lo estaba vigilando, pero el hijo de *Gokú*, *Gohán*, destruyó todo.

Lo que más me gusta de esta caricatura es el *Maestro Roshi*, el viejito al que le gustan las mujeres y le gustan las revistas de mujeres en bikini.

Él tiene barba blanca y larga, tiene como 50 años, en lugar de zapatos usa huaraches y vive en medio de una laguna.

Al terminar la serie. El hijo de *Gokú* va en una roca y se quiere subir y la roca lo va empujando para atrás, y arriba de la roca está una serpiente.

Cuando muere *Gokú*, su esposa, *Bulma*, lo busca, porque *Krillin* le dice a *Bulma* que *Gokú* había salido".

Nombre: Cristian Adrián Acuña Durán

Edad: 10 años

Escolaridad: 3er. Grado de Primaria

“Cuando nace, *Gokú*, nunca creció. Cuando tenía 20 años estaba igual, el problema era su cola, por eso no podía crecer, bueno si de años, pero no de estatura.

El supremo *Kayosama* le corto su cola y con eso creció. De ahí perdió con *Freezer*; él lo mato con un rayo.

Perdió con *Freezer* y lo venció, luego con *Zell*, con *Nayimbu*, de *Nayimbu* con *Janyimbo* porque ahí evoluciona (él es un solo personaje). De ahí se fue al espacio.

Gohán se casó antes de que se fuera al espacio. Pan, la hija de Góhan, por eso volvió a ser más pequeño y de ahí, siguieron el camino al espacio.

Después pelearon con un guerrero de piedra, después con 3 guerreros; con un robot, con un guerrero que se llamaba *Babidi* para meterse en su cuerpo de *Tronz*. Se fue al planeta Tierra. Babidi se apodero de Tronz, de Vegeta (cuando fue al planeta Tierra) y *Gokú* se tuvo que transformar en la fase 3.

Encontraron las esferas del Dragon cuando usaron las palabras mágicas. Salió un Dragón negro y lanzó 7 dragones a diferentes planetas.

Capítulo “Del Hechizo”.

Peleó con el del fuego, con el del agua, con el del hielo, el del torbellino. Después pelea con uno del aire y por último, con el dragón de una estrella. Éstos fueron los últimos guerreros con los que pelearon.

Pan crece y está viendo como pelea su sobrino *Baby Gokú* y *Baby Vegeta*.