



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

“LOS CONTENIDOS QUE PRESENTAN LAS CARICATURAS: LAS CHICAS SÚPERPODEROSAS, DORA LA EXPLORADORA, DRAGÓN BALL Z Y BOB ESPONJA; SU INFLUENCIA EN LOS NIÑOS DE 6 A 10 AÑOS DE LAS ESCUELAS PRIMARIAS ‘DR. MIGUEL SILVA’ Y ‘ARQ. MANUEL TOLSÁ’ DE LAS COLONIAS 20 DE NOVIEMBRE Y MICHOACANA RESPECTIVAMENTE”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO PRESENTA:

CYNTHYA DONAJI AGUAYO TORRES

ASESORA: LIC. YAZMÍN PÉREZ GUZMÁN

MÉXICO, 2009





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.

## **DEDICATORIAS**

### **A MI MADRE**

Por ser la única persona que nunca perdió la confianza en mí, por acompañarme en los momentos y dediciones más difíciles de mi vida y sobretodo por el inmenso amor que me ha brindado incondicionalmente.

Todos dicen que me parezco a ella, pero en realidad me falta mucho que aprender para llegar a ser la extraordinaria mujer que tengo como madre. Te Amo.

### **A MIS HERMANOS**

Gracias por compartir tristezas y alegrías, por formar parte de aquellos días en los que las tardes eran cortas para estar jugando y las noches se hacían largas para despertar y seguir jugando.

### **DANIEL**

Espero verte realizado como profesionista, pero sobretodo como ser humano, recuerda que la vida esta hecha para buscar nuestra felicidad y no para vivir atormentados con el pasado, que sólo es eso, nuestro pasado. Te Amo.

### **RICARDO**

Mi compañero y cómplice de aventuras, gracias por quererme y protegerme como lo has hecho, sin ti, esto tampoco sería una realidad. Te Amo.

### **ERNESTO**

El más pequeño de mis hermanos, sin embargo, eres el más grande; no temas al fracaso, tienes un gran potencial para lograr todo lo que te propongas y más. Confió plenamente en que en unos años te veré convertido en todo un profesionista y gran ser humano. Gracias por tu comprensión y apoyo. Te Amo.

### **A MI PADRE**

Con cariño y respeto, en recuerdo de aquellos días en los que compartimos alegrías y tristezas. TE EXTRAÑO.

### **A OCTAVIO ZAPATA OVIEDO**

Te agradezco tu apoyo y sobretodo el amor que le tienes a la familia Torres, deseo que tus hijos logren darte todas las satisfacciones que te mereces por ser un excelente padre y profesionista. Te admiro y respeto enormemente. TE QUIERO MUCHO.

### **A JORGE OMAR JUÁREZ GUTIÉRREZ**

Tú recorriste junto a mí este camino, sin embargo, el destino me arrancó tu presencia y amor con el que me hubiera encantado contar para cruzar esta meta. Gracias por tu apoyo y amistad incondicional. TE AMO.

### **A LA LIC. YAZMÍN PÉREZ GUZMÁN.**

Con profunda admiración y respeto, agradezco su guía para la realización y culminación de este trabajo. Profesionista digna de imitar.

### **A MIS MAESTROS**

Gracias a cada uno de mis profesores de la Facultad de Estudios Superiores Aragón, quienes con su experiencia y sabiduría rociaron en mí las ganas de ser una excelente profesionista sin dejar de lado la calidad humana; pero sobretodo mi infinito agradecimiento a la **MTRA. ELODÍA DEL SOCORRO FERNÁNDEZ CACHO**, al **MTRO. FERNANDO GARCÍA HERNÁNDEZ**, al **LIC. JOSÉ ÁNGEL ORTÍZ GASCA** y al **DR. RAFAEL AHUMADA BARAJAS**, quienes dedicaron su tiempo a pulir y mejorar este proyecto.

### **A MIS AMIGOS ARMANDO, BERENICE (V) BRUCE Y LUCIA.**

Por su amistad y apoyo en momentos difíciles. Espero verlos realizados como profesionistas, ya que como seres humanos ya son extraordinarios.

### **A PATRICIA AGUIRRE DÍAZ**

Por su extraordinaria calidad humana, su infinita comprensión y apoyo en mi área laboral para la culminación de este proyecto.

### **A SUSANA DÍAZ DE SALAS MONTAÑEZ**

Gracias por tu apoyo incondicional, pero sobretodo por la amistad y cariño que siempre has brindado.

### **A LA FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN**

Enorme escuela que me abrió sus puertas y me acogió con cariño para enseñarme a trabajar con calidad como alumna, profesionalista y sobretodo como ser humano. Gracias.

# ÍNDICE

Dedicatorias

Introducción

|  |           |
|--|-----------|
| 1. Elementos de las series animadas y factores del entorno social que puede influir en la actitud de los niños de las escuelas primarias “Dr. Miguel Silva” y “Arq. Manuel Tolsá” de las colonias “20 de Noviembre” y “Michoacana” | <b>10</b> |
| 1.1 Características sociales, culturales y económicas de los niños de las escuelas de estudio  | <b>13</b> |
| 1.2 Quién determina qué es un valor  | <b>16</b> |
| 1.3 El estereotipo, otro factor que influye en la actitud de los niños   | <b>18</b> |
| 2. Características de las caricaturas analizadas   | <b>22</b> |
| 2.1 Las Chicas Súperpoderosas  | <b>24</b> |
| 2.1.1 Personajes principales   | <b>25</b> |
| 2.2 Dora la Exploradora  | <b>26</b> |
| 2.2.1 Personajes principales   | <b>27</b> |
| 2.3 Dragón Ball Z  | <b>28</b> |
| 2.3.1 Personajes principales   | <b>29</b> |
| 2.4 Bob Esponja  | <b>30</b> |
| 2.4.1 Personajes principales   | <b>31</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| 3. Análisis de contenido, una técnica para descifrar el “dice qué” de los mensajes | <b>34</b> |
| 3.1 Estructura del análisis de contenido según Bardín                              | <b>35</b> |
| 3.1.1 El preanálisis   | <b>35</b> |
| 3.1.2 El aprovechamiento del material  | <b>38</b> |
| 3.1.3 El tratamiento de los resultados, la inferencia y la interpretación          | <b>68</b> |
| Conclusión   | <b>83</b> |
| Fuentes de consulta  | <b>86</b> |

## INTRODUCCIÓN

La mayoría de las series animadas vistas por millones de niños en todo el mundo no logran que sus contenidos fomenten valores o actitudes positivas en los televidentes. Es cierto que actualmente y desde hace algún tiempo, el principal objetivo de la televisión comercial es la rentabilidad de los programas, sin embargo, también lo es la falta de contenidos educativos en programas infantiles.

Los programas infantiles llamados “series animadas” son la principal fuente de entretenimiento para los niños desde hace décadas. Los dibujos animados son personajes no reales que se convierten en “modelos” y “líderes de opinión” entre los infantes, el bombardeo continuo de hechos irreales crea confusión en el espectador.

En esta investigación se utilizó la técnica de análisis de contenido, según Bardín. En primer lugar y con la finalidad de conocer la preferencia de las series animadas de los niños de 6 a 10 años del DF, por ser un grupo vulnerable a los contenidos violentos, se llevo a cabo un trabajo de encuesta con una población muestra de 100 niños de la delegación Venustiano Carranza, delimitándolo a las colonias 20 de noviembre y Michoacana; seleccionando sólo una escuela primaria de cada colonia.

Cabe mencionar que de acuerdo a la estructura de la investigación, la opinión de los padres de familia es fundamental, por lo que también se les realizó una encuesta. También se efectuó una pequeña entrevista con la psicóloga Alicia Pérez Jiménez, quien labora en el Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE), Unidad Familiar Morelos, con la finalidad de reforzar o anular las hipótesis planteadas.

Con los resultados obtenidos de las encuestas, se realizó un análisis de contenido en las series animadas de mayor preferencia en la población muestra, para saber si los contenidos modifican o reafirman actitudes positivas:



respeto, educación, honestidad, entre otras; o negativas: violencia, agresión, “malas palabras”.

Las colonias “20 de Noviembre” y “Michoacana” son zonas conflictivas en la delegación Venustiano Carranza, como analista, habitante y vecina de estas colonias puedo decir que los niños que cursan la primaria están expuestos a adquirir las actitudes que refleja su sociedad. Medios de comunicación de nivel nacional han publicado notas informativas sobre el narcotráfico y violencia que se vive en las calles de ambas colonias a diario.\* La información que he adquirido a lo largo de más de veinte años como habitante de la colonia 20 de noviembre y la observación que desarrollé durante esta investigación me permiten afirmar que estas zonas son conflictivas e inseguras para el desarrollo de cualquier persona; y si los contenidos de las series animadas muestran actitudes negativas, el niño podrá reafirmar su idea cognitiva sobre violencia o agresión reproduciéndola en su entorno familiar o escolar.

Además de los factores sociales, los elementos de las series animadas: valores, estereotipos e imitación, fueron un punto clave para confirmar o desechar la hipótesis sobre que los contenidos modificaban las conductas de los televidentes. Como observaremos en el primer capítulo, los elementos de las series como los factores sociales únicamente reafirman una ideología o actitud.

Las características de los dibujos animados sirvieron de referencia para saber porque resultan atractivos para los niños. Los personajes cuentan con determinadas cualidades y poderes que agradan al espectador, quien tratará de reproducirlos en su entorno.

El análisis de contenido ayudó a contestar la interrogante “dice qué” del paradigma de Lasswell, utilizamos parrillas de registro para descodificar los

---

\* [www.esmas.com/noticierostelevisa/mexico](http://www.esmas.com/noticierostelevisa/mexico) 14 abril 2009  
[www.terra.com.mx/articulo](http://www.terra.com.mx/articulo) 14 abril 2009  
[noticias.hispavista.com/metropoli](http://noticias.hispavista.com/metropoli) 14 abril 2009  
[noticias.prodigy.msn.com/](http://noticias.prodigy.msn.com/) 14 abril 2009  
[www.cronica.com.mx](http://www.cronica.com.mx) 14 abril 2009

contenidos de los capítulos de las series animadas de mayor preferencia en la población muestra. La frecuencia con la que se repetía la “palabra” marcó la tendencia que maneja cada capítulo analizado, mientras que la inferencia indicó el valor o estereotipo que se promueve.

La sociedad mexicana debe concientizar que la educación es la principal fuente para el desarrollo de un país; los valores que se aprendan en la infancia dentro del seno familiar serán base del crecimiento personal y social del ser humano.

# **1. ELEMENTOS DE LAS SERIES ANIMADAS Y FACTORES DEL ENTORNO SOCIAL QUE PUEDEN INFLUIR EN LA ACTITUD DE LOS NIÑOS DE LAS ESCUELAS PRIMARIAS “DR. MIGUEL SILVA” Y “ARQ. MANUEL TOLSÁ” DE LAS COLONIAS “20 DE NOVIEMBRE” Y “MICHOACANA”**

En este capítulo abordaremos los elementos identificados en los contenidos de las series animadas: imitación, estereotipos, valores, entre otros; y los factores del entorno social en el que se desenvuelve la población muestra: social, cultural y económico, para determinar si contribuyen a modificar o reafirmar las actitudes de los niños.

Se empleó una encuesta como instrumento de exploración para saber cuáles son los dibujos animados favoritos de los niños del DF, eligiendo como población muestra a los niños de las colonias “20 de Noviembre” y “Michoacana”, delegación Venustiano Carranza.

Los elementos con los que cuentan las series animadas: imitación, valores y estereotipos, ayudan a ser atractivos los programas. El televidente prestará su atención a la trama, sin embargo, cuando el público es menor a diez años puede confundir los hechos que le presentan con su realidad.

Los personajes animados son creados con determinadas características físicas y psicológicas que logran atrapar la atención de los niños y de esta forma es posible que las actitudes o acciones presentadas por los dibujos animados influyan en las que presenten los niños posteriormente. Los personajes se vuelven “líderes de opinión”, de tal manera que sus discursos persuaden al televidente, y éste creerá lo que dice o hace.

Más que los medios [...] los líderes de opinión son capaces de conseguir la producción de cambios de actitud.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Moragas, Miguel, *Sociología de la comunicación de masas: Estructuras, funciones y efectos*. Barcelona, Gilli, 1985. p. 14.

Sin embargo, Lazarsfeld y Katz mencionan que los medios ayudan a reforzar las tendencias preexistentes en un individuo, es decir, un niño sabe qué es violencia antes de verla en televisión.

Los medios de comunicación de masas más que cambiar, refuerzan...<sup>2</sup>

Hovland<sup>3</sup>, por su parte, menciona que la eficacia de los mensajes variará según la condición de recepción. Señala tres aspectos a considerar, qué tan efectivo resultarán los mensajes:

**Según la hora de recepción.** Los horarios en los que se presentan las caricaturas que resultaron como favoritas de los niños encuestados, comienzan entre las dos y las seis de la tarde. Este es un buen horario para los niños puesto que no existe ningún tipo de presión: familiar o escolar y prestan toda su atención a lo que ven y escuchan. Otro aspecto que se verificó es que los capítulos de las series animadas se repiten dos veces al día. Aunque existe un “horario estelar” para cada serie, se transmiten desde de las 6 a.m. por canal 5 XHGC.

**Si la recepción es en solitario o comunitaria.** Los niños ven las series animadas individualmente, sin embargo, cuando se efectúa en grupo, la recepción tiene mayor penetración. Si un miembro del grupo reproduce una actitud realizada por los dibujos animados, el resto del grupo podría reproducirla para ser aceptados.

**Según se produzca en el propio hogar o fuera de él.** La recepción de los mensajes de la caricaturas se produce generalmente en el hogar. Pocas veces los niños se reúnen fuera del hogar para ver su caricatura favorita. Actualmente los padres que viven en el DF prefieren que los hijos no salgan de sus casas debido a la inseguridad, lo que elimina la realización de juegos y actividades al aire libre en grupo.

---

<sup>2</sup> *idem*, p.16.

<sup>3</sup> *idem*, p. 25.

La necesidad de pertenecer a un núcleo específico dentro de la sociedad, lleva al individuo a imitar actitudes para ser aceptado. La imitación es un proceso que desarrolla el ser humano desde la infancia; se dice que un niño imita lo que ve sin saber ni reflexionar si es bueno o malo, solamente le interesa que sea agradable para él o gratificante para el grupo que pertenece.

Los dibujos animados crean una idea falsa de la realidad, las historias se desarrollan bajo aspectos mágicos e irreales, que los televidentes desearán imitar más tarde.

El fuerte arraigo que llegan a tener ciertos símbolos es un problema cuando la imagen que reflejan es falsa (ya sea por la generalización arbitraria o por una apreciación obsoleta que originó el estereotipo). La representación del mexicano por un hombre durmiendo una siesta bajo un enorme sombrero (y en ocasiones recargado en un nopal) aparece todavía en muchos dibujos de distribución internacional.<sup>4</sup>

El entorno social en el que se desenvuelven los niños, también puede influir para reafirmar o cambiar una actitud.

Lasswell<sup>5</sup> nos menciona que el proceso de la comunicación en la sociedad realiza tres funciones:

**Vigilancia del entorno.** La buena o mala comunicación puede representar amenazas u oportunidades para la comunidad y las partes que la componen. Si los padres de familia muestran interés en todos los aspectos que atañen a sus hijos, estos podrán exponer dudas que tengan sobre palabras o actitudes mostradas en su serie animada favorita.

**Correlación de los componentes de la sociedad en cuanto a dar una respuesta al entorno.** Los integrantes que conforman una sociedad tienen elementos similares uno con otros, de esta manera logran ser identificados dentro del resto del entorno que los rodea. Cuando nos sentimos cómodos con

---

<sup>4</sup> Medina, Luís Ernesto, *Comunicación, humor e imagen: funciones didácticas del dibujo humorístico*. México, Trillas, 1992.p. 46.

<sup>5</sup> Moragas, Miguel, *op. cit.* p. 59.

determinado grupo, es más fácil comunicarnos en comparación de quien no encuentre identificación con los miembros del grupo al que pertenece.

**Transmisión del legado social.** Hablar de “legado social” es complicado, sin embargo, cada sociedad fomentará y transmitirá por generaciones su modo particular de comunicarse con el resto del entorno social.

El legado que los niños aprenderán y reproducirán será principalmente el que se muestre en los hogares, imitando las actitudes de sus padres, hermanos, tíos, ante determinadas situaciones. Estos son en general algunos de los factores que hemos identificado en las series animadas y el entorno social, que ayudan a que el mensaje sea más efectivo y logre persuadir al individuo para cambiar o reafirmar una actitud.

### **1.1 Características sociales, culturales y económicas de los niños de las escuelas de estudio**

Todos los integrantes de una sociedad se distinguen por su nivel cultural y económico, esto puede ser un factor que influya en las conductas que muestren posteriormente los individuos.

La población muestra no es la excepción, cada integrante de estas colonias tiene costumbres y tradiciones fomentadas desde la infancia.

Los niños de las primarias “Dr. Miguel Silva” y “Arq. Manuel Tolsá” de las colonias “20 de Noviembre” y “Michoacana” respectivamente, se desenvuelven en un ambiente de alto riesgo físico y emocional. Gracias a la observación que se sostuvo durante la investigación, la información cognitiva que he adquirido durante más de 20 años como habitante y vecina de estas colonias, así como la información obtenida en algunos medios de comunicación\*, podemos decir

---

\* <http://www.esmas.com/noticierostelevisa/mexico/722968.html> 14/04/09  
<http://www.terra.com.mx/articulo.aspx?articuloId=687728> 14/04/09  
<http://mx.noticias.hispavista.com/metropoli/20090501205200010/caen-sujetos-robar-300-pesos-carniceria/> 14/04/09  
<http://noticias.prodigy.msn.com/Landing.aspx?cp-documentid=5535812> 14/04/09  
[http://www.cronica.com.mx/nota.php?id\\_nota=385115](http://www.cronica.com.mx/nota.php?id_nota=385115) 14/04/09.

que las colonias 20 de Noviembre y Michoacana de la delegación Venustiano Carranza son zonas con un gran índice de violencia en sus calles.

Las “actividades culturales” desarrolladas en las escuelas “Dr. Miguel silva” y “Arq. Manuel Tolsá” se basan en la clase de deportes aplicadas dos veces por semana; los maestros mantienen entretenidos a los niños con juegos como: fútbol en el caso de los niños y aros o resortes en el caso de las niñas.

Los niños que acuden a las citadas escuelas, pertenecen a un nivel económico bajo, la mayoría de los padres de familia ponen poco interés en la educación que reciben sus hijos dentro de la escuela. No existen programas en las escuelas que fomenten la convivencia entre padres e hijos, según declararon Adriana Jiménez Hernández y Roberto Témelo Regeiro, directores del turno vespertino.

Según datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), el total de la población de la colonia “20 de Noviembre”, está conformado por 14331 habitantes; la colonia “Michoacana”, por 1290 habitantes. De la primera 5983 conforman la población masculina de 6 años y más; mientras que la población femenina de 6 años y más conforma un total de 6900 habitantes. La segunda está integrada por 540 habitantes masculinos de 6 años y más y una población femenina de 540 habitantes.<sup>6</sup>

Del total de la población, de la colonia “20 de Noviembre” 1002 niños y 942 niñas saben leer y escribir; mientras que en la colonia “Michoacana” 66 niños y 65 niñas saben leer y escribir.<sup>7</sup>

Este es uno de los problemas más grandes a los que se enfrenta la sociedad mexicana y si le añadimos que las series animadas que gustan a los niños carecen de contenidos que refuercen o fomenten actitudes positivas, la situación se agranda. La ignorancia podría ser un aspecto que obstaculiza el crecimiento de los individuos.

---

<sup>6</sup> [www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx](http://www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx) 16/02/09.

<sup>7</sup> [www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx](http://www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx) 16/02/09.

Ignorancia significa ausencia, en un punto determinado del proceso de la comunicación, del conocimiento disponible en otro punto cualquiera de la sociedad.<sup>8</sup>

Datos proporcionados por el INEGI indican que 3438 viviendas en la colonia “20 de Noviembre” disponen de televisión; en la colonia “Michoacana” 291.<sup>9</sup>

Otra de las características que podría fomentar o reafirmar las actitudes que se promueven en las series animadas, es la educación en los hogares de cada uno de los niños, ya que los pensamientos e ideologías varían dependiendo si es el padre o la madre es quien lleva las riendas de la educación de los hijos.

Las mujeres suelen ser cautelosas en cuanto a lo que quieren que sus hijos aprendan, es decir, pocas veces escucharemos a una madre incitando a su hijo a resolver algún conflicto escolar a golpes; no queremos decir que los papás si lo hagan, sin embargo, en la actualidad seguimos escuchando frases como: “los hombres no lloran” o “defiéndete, para eso eres hombre”, que inconscientemente provocan agresividad en los niños.

En la colonia “20 de Noviembre” de un total de 3750 hogares, 2575 están bajo la jefatura masculina y 1130 por la femenina. La colonia “Michoacana” de 315 hogares, 206 están bajo la jefatura masculina y 109 por la femenina, según datos proporcionados por el INEGI los hombres tiene el mando del hogar.<sup>10</sup>

En las colonias “20 de Noviembre” y “Michoacana” la actividad económica combinada con los estudios se muestra a partir de los 12 años. En la colonia “20 de Noviembre” 781 pobladores masculinos y 812 pobladoras femeninas trabajan y estudian. En la colonia “Michoacana” 65 pobladores masculinos y 46 pobladoras femeninas trabajan y estudian.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Moragas, Miguel, *op. cit.* p. 62.

<sup>9</sup> [www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx](http://www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx) 16/02/09.

<sup>10</sup> [www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx](http://www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx) 16/02/09.

<sup>11</sup> [www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx](http://www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx) 16/02/09.



Hablar del porqué los niños tiene que trabajar y estudiar cuando se supone que únicamente deberían dedicarse a sus estudios es interesante, sin embargo, para esta investigación solamente diremos que esto también forma parte de los factores que influyen en los comportamientos que se desarrollen más tarde.

En conclusión, los pobladores de estas colonias cuentan con un nivel cultural y económico medio--bajo, además de la información que el INEGI nos otorga, la investigación de campo que se realizó señaló que la educación que reciben los niños por parte de las escuelas y sus hogares es nula, el interés por cambiar esta situación no se percibe por ninguna parte.

## **1.2 Quién determina qué es un valor**

Toda sociedad tiene y fomenta valores dentro de sus integrantes, cada individuo es libre de elegir qué hace o no, pero al mismo tiempo, la sociedad califica o valora nuestros actos. Desde niños nuestras conductas y comportamientos son dirigidos de acuerdo a las normas ya establecidas.

El individuo pertenece a una época, y como ser social se inscribe siempre en la malla de relaciones de determinada sociedad; se encuentra, igualmente, inmerso en una cultura dada de la que se nutre espiritualmente, y su apreciación de las cosas o sus juicios de valor, se ajustan a pautas, criterios o valores que él no inventa o descubre personalmente, y que tiene, por tanto, una significación social.<sup>12</sup>

Sería incorrecto adjetivar a los valores como buenos o malos, para lo que a muchos les parece adecuado, a otros no. Todo esto depende de la cultura de cada sociedad; existen actos aceptados como correctos o incorrectos en todas las sociedades tal vez lo que en un grupo social sea visto como bueno, en otro se vea mal. Entre los actos a valorar por la sociedad están: la violencia, homicidio, entre muchos otros moralmente incorrectos; la honestidad, el respeto son moralmente correctos.

El valor se atribuye a un objeto social, establecido o creado por el hombre en el curso de su actividad histórico-social [...] los valores se concretizan de acuerdo con las formas que adopta la existencia del hombre como ser histórico-social.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Sánchez Vázquez, Adolfo, *Ética*, México, De Bolsillo, 2006. p.127.

<sup>13</sup> *idem* p. 113.

Por eso, si las series animadas enfocadas al sector infantil muestran valores calificados como incorrectos, los espectadores se confundirán entre lo que ven y saben; se supone que si un acto es incorrecto no debe ser público, entonces si la violencia se muestra públicamente los niños creerán que es correcto actuar de esa manera.

Se puede atribuir valor moral a un acto si, y sólo si, tiene consecuencias que afectan a otros individuos, a un grupo social o a la sociedad entera.<sup>14</sup>

La violencia se ha convertido en un problema grave a nivel mundial, tanto familiar como en otras esferas sociales. Para ello existen fundaciones enfocadas a la prevención y ayuda a víctimas de ésta. Es claro que la violencia no debe ser permitida, entonces por qué dejamos a los niños ver series animadas con contenidos donde el mayor atractivo son los golpes, la sangre y “malas palabras”.

Los niños de menor edad se sienten atraídos por los dibujos animados, que constituyen una de las principales fuentes de violencia televisiva.<sup>15</sup>

Sin embargo, existen diferentes puntos de vista sobre si la violencia proyectada en los dibujos animados es el principal factor para que un niño sea violento. El exceso de imágenes violentas que se observan en estos programas es sólo un elemento para atraer a los espectadores. Van der Voort observó lo siguiente:

...la percepción de la violencia por parte de los niños estaba directamente relacionada con el género del programa y no con la cantidad de violencia observada en el mismo.<sup>16</sup>

María del Carmen García Galera en su libro: *Televisión, violencia e infancia* nos menciona una de las ventajas que pueden surgir para los seguidores de programaciones que maneja personajes estereotipados:

La observación de modelos en la televisión puede tener principalmente tres efectos sobre el niño: a) puede dar lugar a nuevas formas de conductas; b) puede debilitar las inhibiciones del niño (desinhibición) o fortalecerlas y en este caso, la conducta en cuestión está ya presente en el repertorio conductual del niño; c) puede facilitar la conducta social.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> *idem* p. 128.

<sup>15</sup> Moragas, Miguel, *op. cit.* p. 102.

<sup>16</sup> *idem*, p. 132.

<sup>17</sup> García Galera, María del Carmen, *Televisión, violencia e infancia: el impacto de los medios*, España, Gedisa, 2000, p. 102.

El personaje animado siempre será simpático y asumirá un rol de igualdad ante el sector infantil, estos dibujos animados carecen de actitudes morales correctas e influye para que los contenidos sean aceptados sin importar que lo presentado esté bien o mal para la sociedad.

Lo correcto o incorrecto del comportamiento moral, como es presentado por la televisión, depende de que la acción sea realizada por un personaje simpático y admirado. Muchos comportamientos que normalmente serían juzgados "inmorales" – la extorsión, el homicidio, el robo, etc.--- son aceptables si los adopta alguien que goza del favor del público.<sup>18</sup>

En tanto, resulta que el niño puede aprender mucho por medio de los programas infantiles proyectados por televisión, la cuestión es que no se logra una educación sólida que refuerce los valores positivos adquiridos en la escuela y en el entorno familiar. Debe existir ayuda para que los niños identifiquen sucesos inverosímiles que sólo suceden en los dibujos animados e indicar que cada acto bueno o malo tendrá una consecuencia. Las series animadas sí contienen valores, sin embargo, son utilizados en doble sentido, de manera que confunden al televidente e influyen desfavorablemente para las actitudes que puedan desarrollar los niños.

### **1.3 El estereotipo, otro factor que influye en la actitud de los niños**

Los estereotipos son creencias ilógicas que a menudo se usan en sentido negativo y sólo se pueden cambiar mediante la educación.

...es la idea que uno se hace de [...] un objeto (cosas, gente, ideas) más o menos separado de su realidad objetiva, compartida por los miembros de un grupo social con cierta estabilidad.<sup>19</sup>

Si un niño se expone a programas que manejen personajes estereotipados con actitudes violentas, será probable que repita lo que vio y escuchó de los dibujos animados.

Los medios de comunicación nos enseñan actitudes y comportamientos. Tiene un peso prioritario en el aprendizaje de los roles sociales, las

---

<sup>18</sup> *idem*, pp. 88-89.

<sup>19</sup> Bardin, Lawrence. *El análisis de contenido*, Akal. Madrid, 1996, p. 39.

relaciones cotidianas, el lenguaje, los códigos y la moral de las nuevas generaciones.<sup>20</sup>

Entonces, la televisión se convierte en un medio que refuerza las actitudes positivas o negativas que el individuo ya conoce.

La comunicación de masas opera como refuerzo de actitudes y de opiniones ya existentes, los medios de comunicación de masas más que cambiar, refuerzan.<sup>21</sup>

Las actitudes presentadas en los contenidos de las series animadas, imitadas por los niños, son aceptadas por el espectador al relacionarlas con su realidad. Los personajes estereotipados son un elemento fundamental en las series animadas para que exista aceptación por parte del televidente.

El contenido de la televisión destinada a niños presenta personajes masculinos y femeninos en papeles estereotipados; quien ve mucho la televisión muestra, en las actitudes propias de sus papeles sexuales, el influjo de lo que ya ha visto en televisión.<sup>22</sup>

Por lo tanto, el infante tomará una parte de lo que observa en la televisión sin hacer conciencia de las actitudes negativas que proyectan los dibujos animados.

Los valores morales sólo se encarnan en actos o productos humanos, y, dentro de éstos, en aquellos que se realizan libremente, es decir, consciente y voluntariamente.<sup>23</sup>

Los niños son el objetivo más importante para los creadores de dibujos animados, con sus contenidos y personajes desean lograr que su serie sea la más vista e importante, así, los niños serán seguidores y consumistas de productos promocionados por los personajes animados.

Eco censura el abuso de estereotipos, porque obstaculiza la imaginación para crear nuevos "tipos" de personajes, aunque considera razonable la hipótesis de que se utiliza para comunicar mensajes pedagógicamente "conservadores".<sup>24</sup>

El uso de estereotipos se crea para identificar un país, producto, servicio o implementar ideologías.

---

<sup>20</sup> Morduchowicz, Roxana, *op. cit.*, p. 93.

<sup>21</sup> Moragas, Miguel, *op. cit.* p. 16

<sup>22</sup> *idem*, p. 87.

<sup>23</sup> Sánchez Vázquez, Adolfo, *op.cit.*, p. 126.

<sup>24</sup> Medina, Luís Ernesto, *op. cit.*, p.46.

Algunos estereotipos son símbolos tradicionales de alguna nación. En Estados Unidos surgió el "Tío Sam", con el que se identifica este país, y la representación de la Unión Soviética por un oso.<sup>25</sup>

Esto se refleja de igual manera en los dibujos animados cuando son exportados, pues la cultura del creador diferirá a la del consumidor. El contenido perderá su esencia o su significación para los televidentes que no conocen la cultura del país de origen convirtiéndose en falsa la realidad mostrada. Los estereotipos más comunes del pasado incluían una amplia variedad sobre diversos grupos raciales y predicciones de comportamiento basadas en el estatus social o la riqueza.

El arraigo de ciertos símbolos es un problema cuando reflejan una idea falsa (ya sea por la generalización arbitraria o por una apreciación obsoleta que originó el estereotipo).<sup>26</sup>

El uso de estereotipos en programas cuya audiencia es conformada por niños menores de diez años puede ser confuso y erróneo. Los niños toman lo que les gusta de los programas y actúan como los personajes animados sin tener claro el porqué lo hacen o si es correcto para la sociedad.

La estructura de los valores morales de la televisión está estrechamente entrelazada con el modo de representar los personajes.<sup>27</sup>

Las caricaturas proyectadas actualmente en la ciudad México, por canal 5 XHGC, en su mayoría son importadas de Estados Unidos, China y Japón, países cuya cultura difiere a la de los mexicanos. Los niños mexicanos se sienten atraídos por los contextos mostrados por los dibujos animados ya que se encuentran fuera de lo cotidiano y lo acostumbrado en nuestro país.

Las caricaturas de televisión se basan regularmente en historias irreales para llamar la atención del público. Estas historias dan a los niños la impresión de que los países en desarrollo están agobiados por los problemas y que nunca progresan.<sup>28</sup>

La creación de estereotipos en las series animadas afecta a todos los miembros de la sociedad, los niños y los adolescentes son relegados al no

---

<sup>25</sup> *idem*, p. 48.

<sup>26</sup> *idem*, p. 48.

<sup>27</sup> Popper, Karl y John Condry, *La televisión es mala maestra*, México, Fondo de cultura Económica. 1998. p.85.

<sup>28</sup> Medina, Luís Ernesto, *op. cit.*, p. 52.

actuar, hablar o vestir a la moda. La actitud comprensiva e informativa que los padres muestren será importante. De esta manera, el efecto que pueda tener un personaje estereotipado será menor y no repercutirá en las actitudes futuras de los niños.

Las caricaturas muestran sólo partes de la realidad, se exageran las proporciones de ésta. Además, como se ha dicho, los estereotipos no explican claramente lo que realmente ocurre y distorsionan los acontecimientos de una sociedad. Tal vez el problema más grave no radica en la forma en la que son expuestas al público infantil si no en la falta de interés por parte de los padres por saber qué es lo que sus hijos ven por televisión y explicarles qué es real y qué es ficción.

## 2. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS ANALIZADAS

En este capítulo abordaremos las características de los personajes de las series animadas más vistas por los niños encuestados, que formaron la población muestra. Como se mencionó anteriormente, se aplicó una encuesta para identificar los programas de mayor preferencia.

Se escogió una muestra de 100 niños de las escuelas primarias “Dr. Miguel Silva” y “Arq. Manuel Tolsá”. La encuesta constó de 10 preguntas: seis fueron abiertas y cuatro cerradas.

Esta parte está considerada como el preanálisis de nuestra investigación, en el próximo capítulo desarrollaremos esta primera fase de análisis que menciona Bardin<sup>29</sup> para llevar a cabo el análisis de contenido.

Las seis preguntas abiertas fueron:

1. ¿Cuál es tu caricatura favorita?
2. ¿En qué canal pasa?
3. ¿A qué hora la transmiten?
4. ¿Por qué te gusta verla?
5. ¿Cuál de los personajes te gusta más?
6. ¿Qué es lo que no te gusta de la caricatura?

Las cuatro preguntas cerradas que se aplicaron fueron:

1. ¿Con qué frecuencia la ves?  
a) diario b) tres veces a la semana c) menos de tres veces a la semana.
2. ¿Te gustaría ser como los personajes de las caricaturas?  
a) sí b) no ¿por qué?
3. ¿Realizas tu tarea antes o después de ver la televisión?  
a) antes b) después c) no la hago
4. ¿Qué te gusta más?

---

<sup>29</sup> Bardin, Lawrence. *op. cit.* p. 71.

a) ver caricaturas b) jugar con tus amigos c) estudiar d) otra.

Formato encuesta aplicada a la población infantil muestra.

|  |
|--|
| <b>UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO</b><br><b>FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN</b>  |
| El objetivo de esta encuesta es saber cuáles son los programas infantiles preferidos por niños de escolaridad primaria entre seis a ocho años de edad. |
| Edad _____ Sexo _____ Grado de estudios _____  |
| Escuela _____  |
| 1. ¿Cuál es tu caricatura favorita?  |
| _____  |
| 2. ¿En que canal pasa?   |
| _____  |
| 3. ¿A qué hora la transmiten?  |
| _____  |
| 4. ¿Con qué frecuencia la ves?   |
| a) Diario    b) Tres veces a la semana    c) Menos de tres veces a la semana   |
| 5. ¿Por qué te gusta verla?  |
| _____  |
| 6. ¿Cuál de los personajes te gusta más? ¿Por qué?   |
| _____  |
| _____  |
| 7. ¿Qué es lo que no te gusta de la caricatura?  |
| _____  |
| _____  |
| 8. ¿Te gustaría ser como los personajes de las caricaturas?  |
| a) Sí    b) No    ¿Por qué? _____  |
| 9. ¿Realizas tu tarea antes o después de ver la televisión?  |
| A) Antes    b) Después    c) No la hago  |
| 10. ¿Qué te gusta más?   |
| a) Ver caricaturas    b) Jugar con tus amigos    c) Estudiar    d) Otra  |
| ¿Cuál? _____ ¿Por qué? _____   |
| <b>Gracias</b>   |

Es importante establecer el marco en el que fueron creadas las series animadas, para analizarlas y verificar qué tan cierto o falso resulta la hipótesis de que las caricaturas son nocivas para las futuras actitudes que puedan mostrar los niños



Los dibujos animados de acción, vistos por millones de niños, contienen algunas de las escenas más violentas que actualmente se transmiten en televisión. Los niños reaccionan a lo que ven comportándose de manera más violenta, mostrándose insensibles a la violencia, adquiriendo creencias y valores que les señala que el mundo es un lugar “malvado y peligroso” en el que se deberán esperar actos violentos, dignos de ser admirados.<sup>30</sup>

Las series animadas forman parte del entretenimiento de los infantes, sin embargo, las acciones que muestran los personajes animados aluden a un mundo irreal que puede confundir a la audiencia creyéndolo como real.

## 2.1 Las Chicas Súperpoderosas

“Las Chicas Súperpoderosas” y “Dora la Exploradora” fueron las series animadas mencionadas como las favoritas de las niñas. “Las Chicas Súperpoderosas” obtuvieron más del 30%; en segundo lugar “*Dora la Exploradora*” con aproximadamente el 17% de las menciones; el resto correspondió a otros dibujos animados.

“Las Chicas Súperpoderosas” es una serie animada infantil estadounidense producida por Hanna-Barbera Inc., propiedad de Cartoon Network Studios. Fue creada por Craig McCracken. Es transmitida en Estados Unidos por Cartoon Network y en Latinoamérica por Cartoon Network Latinoamérica, así como por televisoras nacionales mexicanas como el canal 5. La trama de la caricatura surge cuando el profesor Utonio hace un experimento tratando que saliera una niña perfecta que le hiciera compañía porque se sentía muy solo en su casa y deseaba tener una verdadera familia. Por error agregó “la sustancia x” y la mezcló con los demás ingredientes de la fórmula, se produjo una explosión cuyo resultado fueron tres niñas con poderes especiales, con los nombres de (la versión mexicana): Bombón, Burbuja y Bellota.

Ellas son las nuevas heroínas de Saltadilla, lugar donde se desarrolla la serie animada, y diariamente combaten el crimen para salvar a la ciudad cuando son llamadas por el alcalde o por su secretaria la Señorita Bello. Su enemigo principal es Mojo-jojo.

---

<sup>30</sup> Popper, Karl y John Condry, *op.cit.* p. 92.

Mojo-jojo era un mono común, mascota del profesor. El día que Utonio estaba por crear a la niña perfecta, Mojo-jojo rompió el frasco que contenía la "Sustancia X", se la derramó y como consecuencia se le salió el cerebro, el profesor Utonio le prestaba menos atención y así fue como se convirtió en el enemigo de las chicas súperpoderosas.

### **2.1.1 Personajes principales**

**Bombón:** líder del grupo y la más inteligente. Tiene el poder de congelar con su aliento.

**Burbuja:** es una niña buena y dulce con muchos muñecos de peluche. Tiene el poder de comunicarse con los animales y emitir gritos supersónicos.

**Bellota:** es una niña valiente, lo único que le interesa es luchar.

**Profesor Utonio:** es un científico inteligente que imparte clases de física. Es el creador de las chicas.

**Mayor:** es el alcalde de Saltadilla, es muy torpe. En Saltadilla nadie conoce su verdadero nombre.

**Sara Bello:** mejor conocida como "la señorita Bello", es la asistente del Alcalde. Nunca ha mostrado su rostro, sólo su largo cuello y cuerpo espectacular.

**Mojo-jojo:** es el más grande enemigo de las chicas, ex-asistente del Profesor Utonio.

**Peludito:** es uno de los enemigos de las chicas. Un campesino que de vez en cuando es feroz y no quiere que le den nada.

**Banda Ameba:** son una banda integrada de adolescentes que se encarga de crear problemas en ciudad Saltadilla.

**Banda gangrena:** son un grupo de revoltosos sin superpoderes que se dedican a hacerle bromas a la gente.

Pese a que la serie está destinada al público infantil, existen escenas o argumentos, por parte de los personajes donde se puede hacer alusión a comentarios o palabras con doble sentido.<sup>31</sup> El 61% de las niñas dijo que su personaje favorito era Bombón, como ya vimos es la líder del grupo y la más inteligente. Aproximadamente el 18% dijo que no les gustaba el personaje Mojo-jojo quien interpreta al malo de la historia. Y más del 47% dice que todo le gusta.

## 2.2 Dora la Exploradora

Es una serie de dibujos animados para niños en edad preescolar. Dora es una niña que explora junto a su amigo Botas, un mono bonachón que habla, tiene que ir a buscar algo que ha perdido o tiene que cumplir con alguna misión. El dibujo tiene un formato similar a un juego interactivo de computadoras. Uno de los objetivos que persigue es enseñar, según, el idioma inglés a niños de habla hispana.<sup>32</sup>

Existe poca información sobre la creación de la serie animada que da vida a la niña hispana conocida como “Dora la Exploradora”, pero gracias a la aceptación que ha tenido entre el sector infantil hispano, se ha convertido en la niña latina más famosa de los dibujos animados incluso a nivel internacional.

Dora es una niña intrépida de siete años que en cada capítulo se topa con un problema que resolverá, siempre en tres etapas.

Se trata del concepto de programa interactivo, para niños de edad preescolar, donde los pequeños participan a través del diálogo que (según) establecen con ella cuando les hace preguntas o les pide que la ayuden a localizar algo. Hace largas pausas para (según) escuchar las respuestas de los niños.

Otros personajes son Diego (primo de Dora, quien esporádicamente aparece para ayudarla a llevar a cabo la misión), el torito Benny, el mapache Tico, el mapa, la mochila parlante y Swiper (que significa ratero), mejor conocido como Zorro por la audiencia mexicana, que interpreta al malo de la historia y siempre

---

<sup>31</sup> [www.wikipedia/chicassuperpoderosas.com.mx](http://www.wikipedia/chicassuperpoderosas.com.mx) ,15 marzo 07.

<sup>32</sup> [www.wikipedia/doralaexploradora.com.mx](http://www.wikipedia/doralaexploradora.com.mx) ,15 marzo 07.

está acechando a los demás personajes para robarle sus cosas. A menos que Dora le diga junto con los espectadores: “Zorro, no te lo lleves” en repetidas ocasiones.

El 16% de las niñas que eligieron a “Dora la Exploradora” como su serie animada favorita cursan el primer y el segundo grado de primaria. Probablemente este factor influyó en las respuestas de la población encuestada.

El concepto que tiene los niños sobre la realidad comienza a formarse en la edad preescolar (tres años), surgiendo una primera diferenciación entre la forma en que aparecen los objetos y como son éstos en realidad [...].<sup>33</sup>

De la población muestra encuestada, el 50% de las niñas eligió como personaje favorito a Mochila. Dora sólo obtuvo el 25% de las menciones.

## 2.2.1 Personajes principales

Dora, Botas y el Zorro son los personajes centrales de la serie, pero el formato con el que ha sido diseñada, hace que todos los personajes tengan importancia. Si no existiera el mapache Tico, los personajes centrales tal vez no tendrían a quién ayudar u ofrecer su amistad.

**Dora:** es una niña de siete años, cabello negro, morena y grandes ojos cafés. Su origen no se conoce con certeza, pero se deduce que se trata de una niña latina.

**El mono Botas:** es el principal compañero de Dora, tiene 5 años de edad y se distingue por llevar siempre puestas sus amadas botas rojas.

**El mapa:** es quien guía a la pequeña Dora cuando tiene que ir hacia algún lugar, le indica el camino a seguir para cumplir con su misión.

**El Zorro:** es el malvado de la serie. Tiene un odio especial por Dora y hacia todos los que la rodean.

---

<sup>33</sup> García Galera, María del Carmen, *op. cit.* p. 122.

**La mochila:** es en la que Dora lleva todos sus instrumentos de exploración. Siempre dispuesta a cargar con las cosas que Dora necesite en su viaje.

**Diego:** es primo de Dora, aparece de vez en cuando para ayudar a Botas y a Dora.

## 2.3 Dragón Ball Z

“Dragón Ball Z” y “Bob Esponja” fueron las caricaturas favoritas de los niños encuestados, de igual manera que sucedió con las respuestas de las niñas, el resto de las encuestas reflejó menciones muy bajas por lo que sólo nos basamos en las dos caricaturas que fueron más nombradas por esta población.

Cabe mencionar que las caricaturas más nombradas tanto por los niños y las niñas encuestadas no son de origen mexicano, por lo que los contenidos que se presentan en las series reflejan las costumbres y tradiciones de países como Estados Unidos, China y Japón, principales exportadores de dibujos animados a nivel mundial.

“Dragón Ball Z” con más del 33% fue la serie de dibujos animados más nombrada por los niños. Es la continuación de la serie “*Dragón Ball*” dada a conocer en Japón en el año 1986, y aunque se dice que las segundas partes no suelen ser exitosas, este no fue el caso de “Dragón Ball Z” pues ha tenido mayor éxito y es más conocida que la primera parte.

Se divide básicamente en cuatro sagas: la llegada de los Saiyajins\* (de donde se desprende la significación de la letra Z), la batalla contra Freezer; el nacimiento de Célula y el despertar de Monstruo Bu. Esta segunda parte es más sangrienta y contiene mayor acción por parte de los personajes, mientras que en “*Dragón Ball*” sólo se narraba la historia de unas esferas que cumplían deseos y tenían que ser rescatadas por Goku, quien al mismo tiempo se entrenaba para ganar el torneo de artes marciales que se celebraba cada cuatro años, mismo que nunca logró ganar.

---

\* Feroces guerreros que van conquistando planetas por toda la galaxia.

Actualmente la serie se transmite en toda Latinoamérica por Cartoon Network y en México por cadena nacional en canal 5 XHGC.

### 2.3.1 Personajes Principales

Cada uno de los personajes tiene una peculiaridad y cobran importancia en el desarrollo de la trama, debido a que cada uno tiene poderes y habilidades diferentes. Logrando la aceptación de millones de niños y adolescentes.

**Goku:** es el protagonista que se distingue por su lealtad, bondad y sobre todo su fuerza interior y exterior. Por ser hijo de un guerrero de clase baja lo envían desde bebé a la Tierra, un planeta de bajo nivel para que él lo destruya. Debido a que es de otro planeta, Goku nunca envejece. Es encontrado por Son Gohan, quien lo toma como nieto adoptivo.

**Chichi:** es esposa de Goku, con quien tuvo dos hijos. Ella prefiere que estudien y no se dediquen a la lucha; pero Goku y las distintas situaciones, han hecho que ellos tengan que defender al planeta en más de una ocasión.

**Gohan:** es el hijo de Chichi y Goku, considerado uno de los personajes más fuertes de toda la serie.

**Goten:** es el otro hijo de Goku y Chichi. Nació mientras su padre estaba muerto, puede transformarse en Super Saiyajin a sus escasos siete años.

**Bulma:** es la consentida de la serie. Es muy inteligente aunque siempre vive metiéndose en líos. Ayudó a reunir todas las esferas del dragón en la primera parte de la serie.

**Vegeta:** es el príncipe de los saiyajin y conquistaba planetas para el tirano Frezeer junto a Nappa.

**Trunks:** es el hijo de Bulma y Vegeta. Es fuerte en las peleas y alcanza a ser Súper Sayajin siendo muy pequeño.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> [www.wikipedia/dragonbollz.com.mx](http://www.wikipedia/dragonbollz.com.mx), 15 marzo 07.

Goku es el personaje favorito del 67% de los niños encuestados aproximadamente. Debido a los movimientos peculiares que Goku muestra cada vez que se enfrenta en un combate, ha logrado atrapar la atención de los niños; quienes tratan de imitarlo utilizando hasta en el lenguaje con la famosa frase “kame, kame...jaa”.

Los niños comprenden algo del contenido de cada uno de los programas, pero no de la misma manera que los adultos.<sup>35</sup>

De acuerdo con esto, los niños son la principal fuente de atracción para modificar sus actitudes, pues son personas más vulnerables que los mismos adultos. Por esta razón, los niños caen en confusión al pensar que si ven en la televisión una pelea entre “el bien y el mal” debe de ser correcto agredir físicamente a otra persona que les quiera causar algún problema y tratarán de trasladar la actitud con la que se maneja un personaje ficticio a su mundo real, ya que pocas veces cuentan con información suficiente sobre el contexto en el que fue creada la historia de su caricatura favorita y sólo imitan lo que han visto.

La violencia proyectada en la televisión puede afectar también los niveles emocionales o afectivos de la audiencia y, sin duda, los niños se encuentran especialmente indefensos ante estos efectos.<sup>36</sup>

Lealtad y bondad son los valores con los que cuenta el personaje principal, sin embargo, el contexto en el que los desarrolla es desfavorable. Continuamente se muestra violencia, lo que puede causar una actitud negativa en los seguidores de la serie y se identifican con Goku. No analizan por qué pelea, solamente se fijan en la superioridad con la que se muestra ante los demás.

## 2.4 Bob Esponja

“Bob Esponja” es una serie de dibujos animados estadounidense que muestra la vida de una esponja marina. Su creador es Stephen Hillenburg. Es una de las series más populares y exitosas que ha tenido Nickelodeon. Aunque el título original es "SpongeBob SquarePants" (Bob Esponja Pantalones Cuadrados), el título de la versión en español únicamente menciona las dos primeras palabras para hacerlo más corto. El nombre completo se menciona en algunas escenas

---

<sup>35</sup> Popper, Karl y John Condry, *op.cit.* p. 72.

<sup>36</sup> García Galera, María del Carmen, *op. cit.*, p. 96.

de la serie, principalmente cuando alguno de los personajes se refiere a Bob por su nombre completo.

Actualmente es de las series que ha logrado más publicidad en restaurantes de comida rápida, marcas de ropa y útiles escolares. A pesar de que los personajes de esta serie se ridiculizan unos a otros y llegan a ser ofensivos los comentarios, ha logrado gran aceptación entre los niños y hasta en los adolescentes.

### **2.4.1 Personajes Principales**

**Bob Esponja:** es el personaje principal, vive en una piña debajo del mar en Fondo de Bikini, trabaja en un restaurante de hamburguesas llamado *El Crustáceo Cascarudo*. Es un personaje simpático para algunos y odiado para otros, se caracteriza por su risa y voz exageradas, por sus idioteces que saca de sus casillas a más de uno. Es el héroe de Fondo de Bikini, pues cuando está en peligro es quien termina salvando el día. A pesar de que es un poco tonto, tiene un gran corazón y por eso se aprovechan de su ingenuidad.

**Patricio Estrella:** es una estrella de mar rosa y el mejor amigo de Bob Esponja. Está lleno de alegría, es algo torpe y vive debajo de una roca.

**Calamardo:** es un calamar vecino y compañero de trabajo de Bob Esponja, parece detestarlo pero en el fondo, muy en el fondo, siente simpatía hacia él. Practica el clarinete y le gusta el arte. Odia su trabajo en el Crustáceo Cascarudo como cajero, ya que tiene que soportar la risa de “Bob Esponja”.

**Don Cangrejo:** es un cangrejo dueño del *Crustáceo Cascarudo*, es el jefe de “Bob Esponja” y Calamardo. Es amigable y le obsesiona el dinero, siempre ve la manera de ganar y ahorrar más dinero de forma limpia.

**Arenita Mejillas:** es una ardilla que vive debajo del mar con un traje de astronauta que le brinda aire. Amiga de “Bob Esponja”, extraña Texas, su tierra natal, practica karate.



**Sheldon J. Plancton:** es un personaje muy diminuto. Planea dominar el mundo de cualquier forma pero nunca lo consigue. Tiene un restaurante, que es la competencia de "El Crustáceo Cascarudo", llamado "El balde de carnada".

**Gary el Caracol:** es un caracol, fiel mascota de "Bob Esponja". Odia bañarse y le enseñó a *Bob Esponja* a atarse los cordones de los zapatos.

**Señora Puff:** es un pez globo, maestra de "Bob Esponja" en la escuela de botes. Ha tenido que sortear una serie de problemas gracias a Bob Esponja, llegando incluso a la cárcel. Su sueño es ver a "Bob Esponja" fuera de su escuela.<sup>37</sup>

El personaje favorito del 67% de los niños aproximadamente en esta caricatura resultó ser el personaje principal de la serie, "Bob esponja".

Una de las características principales de las caricaturas es la forma irreal en la que pueden llegar a plasmar la realidad. La mayoría de los personajes de las caricaturas no existen ni tampoco cuentan con poderes extraordinarios, y en caso de "Bob Esponja" se hace más notoria la falsedad de los hechos que se plantean en la trama de dicha serie.

...caricatura se entiende la exageración de rasgos y proporciones en una figura que ridiculiza a un sujeto, pero ello corresponde solamente al aspecto deformativo.<sup>38</sup>

Los personajes animados de estas series tienen exageraciones tanto en sus rasgos físicos como en sus poderes. "Las Chicas Súperpoderosas" son niñas con cuerpo pequeño, cabeza y ojos enormes. Dora, de igual manera tiene una desproporción entre su cuerpo y cabeza; mientras que todos los animales utilizados en la serie pueden hablar y razonar como personas.

En el caso de "Dragón Ball Z", todos los personajes son exagerados en su físico cuando se transforman en guerreros invencibles, su cuerpo toma

---

<sup>37</sup> [www.wikipwdia/bobesponja.com.mx](http://www.wikipwdia/bobesponja.com.mx), 15 marzo 07.

<sup>38</sup> Medina, Luis Ernesto, *op. cit.* p.36.

dimensiones musculosas exageradas aun cuando algunos personajes son muy pequeños. "Bob Esponja" exagera y se ridiculiza con su risa y actos tontos.

### 3. ANÁLISIS DE CONTENIDO, UNA TÉCNICA PARA DESCIFRAR EL “DICE QUÉ” DE LOS MENSAJES

En este capítulo aplicamos la técnica del análisis de contenido para responder a la interrogante que nos plantea Lasswell en su paradigma, el “dice qué” de los mensajes.

Desde hace tiempo el hombre se ha interesado en descubrir la significación que manejan los mensajes que diariamente se divulgan en los principales medios de comunicación: radio, televisión y prensa con el propósito de no ser víctima de “mala información” para actuar con objetividad ante determinadas situaciones.

Lograr que los contenidos de los programas que hoy en día se transmiten sean dirigidos con objetividad y veracidad es muy complicado ya que intervienen los intereses particulares y principalmente económicos de los dueños de los medios de comunicación, donde el objetivo principal es la rentabilidad del producto.

Tratándose de programas dirigidos a los niños, es más difícil lograr que se promuevan y sobre todo se difundan programas que contengan valores como la honestidad, el respeto, la lealtad, en fin. Los niños llamados el “*futuro de México*” están sumergidos en contenidos que no logran difundir o promover actitudes positivas que la sociedad ha establecido.

Para responder a la segunda pregunta del paradigma de Lasswell, Bernal Berelson propuso el análisis de contenido que es una técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación.<sup>39</sup>

Las caricaturas que resultaron ser las favoritas de la población encuestada a simple vista contienen factores desfavorables para las actitudes que pudieran

---

<sup>39</sup> Bardin, Lawrence. *op cit.* p. 13.

presentar los niños posteriormente, sin embargo, es necesario realizar el análisis de contenido para comprobar o desechar esta hipótesis.

### **3.1 Estructura del análisis de contenido según Bardin.**

Todo método o técnica que sirva a una investigación debe contar con una estructura con la finalidad de que cualquier persona pueda utilizarla y logre obtener resultados correctos. El análisis de contenido debe lograr que cualquier investigador obtenga resultados que puedan ser utilizados para realizar una nueva investigación sobre el mismo tema.

Para Bardin el análisis de contenido gira alrededor de la organización de tres polos cronológicos: el preanálisis, el aprovechamiento del material y el tratamiento de los resultados, la inferencia y la interpretación. Los cuales deben ser utilizados en el orden que nos menciona para obtener mejores resultados en la investigación.

#### **3.1.1 El preanálisis**

Tiene por objeto la operacionalización y la sistematización de las ideas de partida para llegar a un sistema preciso de desarrollo de operaciones sucesivas, a un plan de análisis [...] que permita la introducción de nuevos procedimientos en el curso del análisis, pero debe ser preciso.<sup>40</sup>

La idea principal de este análisis de contenido es saber qué tanto influyen en la actitud de los niños los contenidos de las series animadas, o bien, si existen otros factores que lo hacen. Menciona Bardin que en esta primera fase se cumplen tres misiones: la elección de documentos que se van a someter a análisis, la formulación de las hipótesis y de objetivos.<sup>41</sup>

**La elección de documentos que se van a someter a análisis:** se realizó previamente a través de una encuesta para definir cuáles son las series de dibujos animados que sintoniza con mayor frecuencia la población muestra.

---

<sup>40</sup> *idem*, p. 71.

<sup>41</sup> *idem*.

**La formulación de hipótesis:** se realizaron previamente basadas en el conocimiento que se tiene del tema y como guía de la investigación. Las hipótesis que nos planteamos fueron:

1. Los niños pasan la mayor parte de su tiempo viendo programas con alto contenido violento que modifica su actitud.
2. La mayoría de los programas infantiles manejan temáticas obsoletas.
3. Los contenidos de los programas infantiles influyen de manera negativa en la actitud del televidente.
4. Los niños imitan a los personajes de las caricaturas, aunque la actitud que muestren sea violenta o grosera.

**La formulación de objetivos:** los objetivos que se plantearon dentro del análisis fueron basados en lo que se desea conocer al término de la investigación. Los objetivos formulados fueron:

1. Conocer las características socioculturales y económicas de los niños de 6 a 10 años de las escuelas “Dr. Miguel Silva” y “Arq. Manuel Tolsá”.
2. Conocer las características y factores de las caricaturas: “Las Chicas Súperpoderosas”, “Dora la Exploradora”, “Dragón Ball Z” y “Bob Esponja” que pueden influir o modificar la actitud del televidente.
3. Conocer, a través de encuestas a los niños y a los padres de familia, qué tipo de actitud refleja la población infantil encuestada después de ver las caricaturas mencionadas

La organización es de suma importancia para el análisis, pero el mismo Bardin menciona que está estructurado de actividades no estructuradas y señala las principales:

**La lectura “superficial”.** Se trata de establecer un contacto con los elementos a analizar y así tener las primeras impresiones y orientaciones de lo que queremos saber.

Aquí no se aplicó como tal la *lectura superficial*, más que eso, se estableció un contacto directo con la población encuestada y su entorno socio—económico para así orientar los resultados del análisis de contenido de las caricaturas “Las Chicas Súperpoderosas”, “Dora la Exploradora”, “Dragón Ball Z” y “Bob Esponja” que son el elemento que nos ayudará a saber lo que queremos.

**La elección de documentos.** Se trata de definir cuál será nuestro universo para someterlo al análisis más preciso, sin divagar en todas las extensiones que pueden existir en torno al objeto de estudio.

Para determinar cuál sería el universo que se sometería a un análisis de contenido, como ya lo mencionamos se realizó previamente una encuesta a niños de dos escuelas primarias públicas en donde el sector de la población es de bajos recursos. Para elegir el universo que se analizó se deben de tomar en cuenta ciertas reglas:

**Regla de exhaustividad:** consiste en reunir todo el material posible sobre el tema a analizar, para ir descartando y desechando lo que no aporte algo relevante o nuevo a nuestro análisis. Una vez realizadas las 100 encuestas se fueron descartando las respuestas con minoría de menciones con base en lo que se deseaba saber y así tener solamente las respuestas con más frecuencia.

**Regla de representatividad:** elegir la muestra que se someterá al análisis y representará todo nuestro universo. Cada uno de los capítulos que se eligieron para ser sometidos al análisis de contenido, fueron en consideración con la frecuencia con la que fueron proyectados por canal 5 XHGC durante el primer trimestre del año 2008.

**Regla de homogeneidad.** Los documentos escogidos deben obedecer a unos criterios de selección obtenidos con técnicas idénticas, ser el resultado de individuos comparables.<sup>42</sup> Todas las encuestas aplicadas fueron plantadas de

---

<sup>42</sup> *ídem*, p. 73.

la misma manera y una población con características similares en cuanto a nivel socio—económico se refiere.

**Regla de pertenencia.** Los documentos escogidos deben ser adecuados como fuente de información con arreglo al objetivo que suscita el análisis.<sup>43</sup> Los capítulos que se eligieron para ser sometidos al análisis de contenido son los que se consideró a simple vista (lectura superficial) los más adecuados para comprobar o desechar las hipótesis planteadas, además de la frecuencia con la que se repite por semana durante la temporada de las series animadas.

**La preparación del material.** Se trata de una preparación del material reunido y elegido para llevar a cabo el análisis. La encuesta aplicada a la población muestra y las grabaciones de los capítulos de las series animadas, fueron el material utilizado para efectuar el análisis de contenido.

### **3.1.2 El aprovechamiento del material**

La explotación del material es la fase del análisis en donde administraremos sistemáticamente el material reunido y elegido, consiste básicamente en operaciones de codificación, descomposición o enumeración.<sup>44</sup>

El material utilizado fueron las encuestas aplicadas tanto a los niños de las escuelas primarias: “Dr. Miguel Silva” y “Arq. Manuel Tolsà” como a los padres de familia, ya que permitieron definir cuáles serían los programas favoritos de los niños, así como conocer la opinión de los padres.

Otro material utilizado fueron las parrillas de registro, para analizar los diálogos de cada capítulo que se eligió como muestra de nuestro universo en las series animadas.

Las parrillas son el instrumento principal para descodificar los contenidos y cuantificar las inferencias para obtener un resultado objetivo sobre la tendencia

---

<sup>43</sup> *idem*, p. 73.

<sup>44</sup> *idem*, p. 76.

a la que se inclinan las caricaturas: “Las Chicas Súperpoderosas”, “Dora la Exploradora”, “Dragón Ball Z” y “Bob Esponja”.

Las grabaciones de los capítulos tomadas de televisión abierta: canal cinco, formaron parte del material que se utilizó para determinar cuál era el capítulo que se repetía con mayor frecuencia durante el primer trimestre de la temporada 2008.

A continuación se muestra cómo fueron llenadas las parrillas de registro utilizadas al realizar el análisis de contenido



| PERSONAJE | ENUNCIADO | PALABRA | INFERENCIA | TENDENCIA | VALOR O ESTEREOTIPO QUE PROMUEVE | CONDUCTA QUE PROMUEVE |
|-----------|-----------|---------|------------|-----------|----------------------------------|-----------------------|
|           |           |         |            |           |                                  |                       |
|           |           |         |            |           |                                  |                       |
|           |           |         |            |           |                                  |                       |
|           |           |         |            |           |                                  |                       |

**El personaje:** es la unidad de registro.

**Enunciado:** se refiere al ¿qué?

**Palabra:** dónde vamos iniciar.

**Inferencia:** es el supuesto teórico que permite reflexionar acerca de las problemáticas a estudiar.

**Tendencia:** es la tendencia negativa o positiva que toma el contenido.

**Valor:** moral o inmoral, correcto o incorrecto; parte de la valoración del analista.

**Estereotipo:** rasgos físicos o psicológicos de los personajes que están dentro de la serie animada.

Serie: “Las Chicas Súperpoderosas”  
Capítulo: La nueva burbuja

| PERSONAJE       | ENUNCIADO   | PALABRA         | INFERENCIA                                 | TENDENCIA | VALOR O ESTEREOTIPO QUE PROMUEVE | CONDUCTA QUE PROMUEVE   |
|-----------------|---|-----------------|--|-----------|----------------------------------|---|
| Profesor Utonio | Bellota...estas bien, basta.<br>Bellota...bellota, ya lo venciste cariño. Regresa ya. | Basta           | El Profesor Utonio representa la autoridad | Positiva  | Respeto                          | Que los niños tengan una imagen de respeto hacia los mayores. |
| Bellota         | ¿Qué tal estuve?  | Estuve          | Bellota representa el egocentrismo         | Negativa  | Egoísmo                          | Que los niños necesiten ser reconocidos por lo que hacen bien |
| Bombón          | Bueno... te pasaste, como cuando...   | Te pasaste      | Bombón representa la cordura               | Positiva  | Inteligencia                     | Que los niños piensen antes de actuar                         |
| Burbuja         | Caramba Bellota, eres implacable...   | Eres Implacable | Burbuja representa la admiración           | Positiva  | Orgullo                          | Que los niños reconozcan el trabajo de los demás.             |

|                 |   |               |   |          |                 |   |
|-----------------|---|---------------|---|----------|-----------------|---|
| Bellota         | Sí ya entendí, ya ya, ya, ya                                    | Ya,ya,ya      | Bellota representa la intolerancia          | Negativa | Intolerancia    | Que los niños se desesperen con facilidad.                |
| Profesor Utonio | Burbuja, es tu turno.   | Tu turno      | El Profesor Utonio representa el orden      | Positiva | Orden           | Que los niños aprendan a llevar un orden en lo que hacen. |
| Bombón          | Profesor, no olvide que...                                      | No olvide     | Bombón representa la conciencia             | Positiva | Responsabilidad | Que los niños aprendan a ser responsables.                |
| Profesor Utonio | Tranquila Bombón, ya sé.  | Tranquila     | El Profesor Utonio representa la cordura    | Positiva | Inteligencia    | Que los niños aprendan a ser responsables.                |
| Profesor Utonio | El nivel de peligro nueve es demasiado para la pequeña burbuja. | Es demasiado  | El Profesor Utonio representa la protección | Positiva | Responsabilidad | Que los niños confíen en si mismos.                       |
| Robot           | Voy a atraparte, voy a atraparte, voy a atraparte.              | Voy atraparte | El Robot representa el peligro              | Negativa | Agresiva        | Que los niños deseen ser agredidos o agresores.           |

|                 |   |                |   |          |              |   |
|-----------------|---|----------------|---|----------|--------------|---|
| Burbuja         | Bajó el nivel otra vez, soy tan fuerte como ellas dos, puedo enfrentar cosas difíciles. | Soy tan fuerte | Burbuja representa el valor                   | Positiva | Valentía     | Que los niños aprendan a enfrentar sus temores.                         |
| Profesor Utonio | Burbuja no estás lista para niveles más altos   | No estás lista | El Profesor Utonio representa la desconfianza | Negativa | Desconfianza | Que los niños no confíen en los demás.                                  |
| Profesor Utonio | No te preocupes, ánimo, algún día lo estarás.   | Anímate        | El Profesor Utonio representa la confianza    | Positiva | Confianza    | Que los niños confíen en si mismos.                                     |
| Burbuja         | No es justo   | No es          | Burbuja representa la inconformidad           | Positiva | Valentía     | Que los niños busquen hacer las cosas lo mejor posible.                 |
| Profesor Utonio | Es tan adorable cuando hace esos berrinches   | Berrinches     | El Profesor Utonio representa la ironía       | Negativa | Ironía       | Que los niños traten de utilizar el chantaje para lograr lo que deseen. |

|                 |   |                     |                                     |          |              |   |
|-----------------|---|---------------------|-------------------------------------|----------|--------------|---|
| Bombón          | Profesor, deje encendida la luz del pasillo para Burbuja. | Deje                | Bombón representa el liderazgo      | Positiva | Inteligencia | Que los niños piensen antes de actuar.                |
| Burbuja         | No profesor, ya no le tengo miedo a la oscuridad.         | No le tengo         | Burbuja representa la mentira       | Negativa | Engaño       | Que los niños mientan para que no se burlen de ellos. |
| Profesor Utonio | Burbuja, eres un amor cuando te haces la valiente         | Valiente            | El Profesor representa la confianza | Positiva | Confianza    | Que los niños confíen en ellos mismos.                |
| Bellota         | Todos saben que eres la más miedosa                       | Eres la más miedosa | Bellota representa la agresión      | Negativa | Burla        | Que los niños se burlen de los temores de los demás.  |
| Burbuja         | No lo soy   | No                  | Burbuja representa mentira          | Negativa | Engaño       | Que los niños mientan para que no se burlen de ellos. |

|         |   |                             |                                   |          |             |   |
|---------|---|-----------------------------|-----------------------------------|----------|-------------|---|
| Burbuja | No es justo, soy tan dura, fuerte y ruda como Bellota y Bombón, | Soy tan dura, fuerte y ruda | Burbuja representa la valentía    | Positiva | Valentía    | Que los niños busquen hacer las cosas lo mejor posible.               |
| Burbuja | Me tratan como un bebe, ya lo verán.                            | Ya lo verán                 | Burbuja representa la venganza    | Negativa | Venganza    | Que los niños busquen venganza en lugar de soluciones.                |
| Bombón  | ¿Qué pasa?, soy demasiado rápida para la tierna burbuja.        | Para la tierna              | Bombón representa la burla        | Negativa | Burla       | Que los niños se burlen cuando a alguien no le salgan bien las cosas. |
| Burbuja | Te alcance Bombón, estas fuera, acabada.                        | Estas acabada               | Burbuja representa la humillación | Negativa | Humillación | Que los niños se burlen de los fallas de otras personas.              |
| Burbuja | Tú fuiste derrotada hermana por la tierna y pequeña burbuja.    | Derrotada                   | Burbuja representa la humillación | Negativa | Humillación | Que los niños deseen ser agredidos o agresores.                       |

|         |   |            |                                      |          |              |   |
|---------|---|------------|--------------------------------------|----------|--------------|---|
| Bombón  | Oye relájate, sólo es un juego.                                       | Relájate   | Bombón representa la cordura.        | Positiva | Inteligencia | Que los niños piensen antes de actuar.                      |
| Burbuja | ¿Ahora qué quiere alcalde?  | Qué quiere | Burbuja representa la agresión       | Negativa | Agresión     | Que los niños deseen ser agredidos o agresores              |
| Alcalde | Bueno... es sólo que  | Sólo       | El alcalde representa la inseguridad | Negativa | Inseguridad  | Que los niños reflejen inseguridad antes sus actos.         |
| Burbuja | Hable ya  | Ya         | Burbuja representa la intolerancia   | Negativa | Intolerancia | Que los niños se desesperen con facilidad.                  |
| Alcalde | Estoy en medio de una enorme fila de autos y voy a llegar tarde a a a | Enorme     | El Alcalde representa un problema    | Negativa | Inseguridad  | Que los niños reflejen inseguridad antes sus actos.         |
| Burbuja | Yo me encargo   | Yo         | Burbuja representa el liderazgo      | Positiva | Inteligencia | Que los niños tomen iniciativa al realizar sus actividades. |

|         |   |               |                                    |          |             |   |
|---------|---|---------------|------------------------------------|----------|-------------|---|
| Perro   | Definitivamente puedo hablar, pero no puedo conducir.             | No puedo      | El perro representa la inseguridad | Negativa | Inseguridad | Que los niños piensen que no pueden hacer 2 cosas a la vez. |
| Burbuja | Perro malo, perro malo  | Malo          | Burbuja representa la agresión     | Negativa | Agresión    | Que los niños deseen ser agredidos o agresores.             |
| Perro   | Burbuja, ten piedad   | Piedad        | El perro representa el miedo       | Negativa | Miedo       | Que los niños piensen que son inferiores a los demás.       |
| Burbuja | La piedad es para los débiles                                     | Débiles       | Burbuja representa la arrogancia   | Negativa | Agresión    | Que los niños deseen ser agredidos o agresores.             |
| Bellota | ¿Te volviste loca?  | Loca          | Bellota representa agresión        | Negativa | Agresión    | Que los niños deseen ser agredidos o agresores.             |
| Burbuja | La burbuja que conocen ya no existe, ahora soy una gran guerrera. | Gran guerrera | Burbuja representa la arrogancia   | Negativa | Agresión    | Que los niños deseen ser agredidos o agresores.             |



|         |   |               |                                     |          |              |  |
|---------|---|---------------|-------------------------------------|----------|--------------|--|
| Bellota | Pero te estas excediendo ¿no?   | Excediendo    | Bellota representa la cordura       | Positiva | Inteligencia | Que los niños piensen antes de actuar.               |
| Bombón  | Esa no es nuestra forma de ser  | No es         | Bellota representa la cordura       | Positiva | Inteligencia | Que los niños piensen antes de actuar.               |
| Burbuja | No me importa su forma de ser, haré las cosas a mi manera.              | No me importa | Burbuja representa el egocentrismo. | Negativa | Ególatra     | Que los niños piensen que no necesitan de nadie.     |
| Bellota | Pero somos un equipo  | Somos         | Bellota representa la compañerismo  | Positiva | Solidaridad  | Que los niños sepan buscar ayuda cuando la necesiten |
| Bombón  | Nos cuidamos mutuamente   | Cuidamos      | Bombón representa el cariño         | Positiva | Amistad      | Que los niños aprendan a ser leales.                 |
| Burbuja | No quisiera romper su burbuja niñitas, pero desde ahora yo volaré sola. | Sola          | Burbuja representa la confianza     | Positiva | Confianza    | Que los niños confíen en si mismos.                  |

|           |  |            |                                   |          |              |   |
|-----------|--|------------|-----------------------------------|----------|--------------|---|
| Narrador  | Vaya, Burbuja hará las cosas sola, espero que sepa lo que hace.  | Espero     | Narrador representa la confianza  | Positiva | Confianza    | Que los niños confíen en los demás.   |
| Bombón    | ¿Burbuja? ¿Dónde podrá estar?  | Estar      | Bombón representa la preocupación | Positiva | Amistad      | Que los niños deseen ayudar a los demás.                                      |
| Bellota   | Sigamos buscando   | Buscando   | Bellota representa la iniciativa  | Positiva | Inteligencia | Que los niños tomen iniciativa al realizar sus actividades.                   |
| Bombón    | Espero que se encuentre bien   | Bien       | Bombón representa la preocupación | Positiva | Amistad      | Que los niños deseen ayudar a los demás.                                      |
| Mojo jojo | Ahora que tengo en mi poder a mi dulce y pequeña Burbuja, nada podrá interferir en mi plan de conquistar el mundo. | Conquistar | Mojo jojo representa la maldad    | Negativa | Maldad       | Que los niños piensen que actuar con agresión es bien aceptado por los demás. |
| Mojo jojo | Mi plan es freírte con mi láser haciendo que llores y grites como un bebe.   | Haciendo   | Mojo jojo representa la venganza  | Negativa | Venganza     | Que los niños piensen que actuar con agresión es bien aceptado por los demás. |

|           |   |            |                                      |          |              |   |
|-----------|---|------------|--------------------------------------|----------|--------------|---|
| Mojo jojo | Así tus hermanas vendrán a rescatarte                 | Rescatarte | Mojo jojo representa la maldad       | Negativa | Maldad       | Que los niños piensen que actuar con agresión es bien aceptado por los demás. |
| Burbuja   | Ese es el plan más tonto que he escuchado en mi vida. | Tonto      | Burbuja representa la agresión       | Negativa | Agresión     | Que los niños aprendan a menospreciar el trabajo de otros.                    |
| Burbuja   | Y yo no soy un lindo bebe                             | Lindo      | Burbuja representa el valor          | Positiva | Valentía     | Que los niños aprendan a enfrentar sus miedos                                 |
| Mojo jojo | Bueno, ya lo veremos                                  | Veremos    | Mojo jojo representa la desconfianza | Negativa | Desconfianza | Que los niños no confíen en los demás.  |
| Burbuja   | Yo no voy a llorar tonto                              | Tonto      | Burbuja representa la agresión       | Negativa | Agresión     | Que los niños deseen ser agredidos o agresores.                               |
| Mojo jojo | Escucha ya estoy harto de tu gran bocota              | Harto      | Mojo jojo representa intolerancia    | Negativa | Intolerancia | Que los niños se desesperen con facilidad.                                    |

|         |   |              |                                       |          |              |  |
|---------|---|--------------|---------------------------------------|----------|--------------|--|
| Bombón  | Te escuchamos gritar, no puedo creer que hayas vencido a Mojo sin ayuda de nadie. | Venció       | Bombón representa la admiración       | Positiva | Orgullo      | Que los niños reconozcan el trabajo de los demás.            |
| Bellota | La verdad lo hiciste puré   | Hiciste      | Bellota representa la agresión.       | Negativa | Venganza     | Que los niños aprendan a tomar represarías si son agredidos. |
| Bombón  | Y mira tenía el láser en el nivel de energía once                                 | Mira         | Bombón representa la admiración       | Positiva | Orgullo      | Que los niños reconozcan el trabajo de los demás.            |
| Bellota | Me parece que en verdad te subestimamos   | Subestimamos | Bellota representa la humildad        | Positiva | Inteligencia | Que los niños reconozcan el trabajo de los demás.            |
| Burbuja | Lamento haberlas dejado   | Lamento      | Burbuja representa le arrepentimiento | Positiva | Inteligencia | Que los niños acepten y aprendan de sus errores              |

|          |  |             |  |          |              |  |
|----------|--|-------------|--|----------|--------------|--|
|          |  |             |  |          |              |  |
| Burbuja  | ¿Cómo te atreves a atacarnos a mis hermanas y a mí? Toma esto y esto y esto. | Atacarnos   | Burbuja representa la agresión           | Negativa | Agresión     | Que los niños piensen que pueden resolver sus problemas con agresión física. |
| Narrador | Hay burbuja, eres tan encantadora cuando actúas así de ruda.                 | Encantadora | El narrador representa el reconocimiento | Positiva | Admiración   | Que los niños reconozcan el trabajo de los demás.                            |
| Narrador | Y una vez más todo esta bajo control gracias a las chicas súperpoderosas     | Gracias     | El narrador representa la admiración     | Positiva | Inteligencia | Que los niños reconozcan el trabajo de los demás.                            |

Serie: “Dora la Exploradora”  
Capítulo: Súper espías

| PERSONAJE | ENUNCIADO   | PALABRA   | INFERENCIA  | TENDENCIA | VALOR O ACTITUD QUE PROMUEVE | ACTITUD QUE PROMUEVE                                |
|-----------|---|-----------|---|-----------|------------------------------|---|
| Zorro     | “Veamos que tan rápido puedo llevarme cosas ahora...” | Llevarme  | El zorro representa la deshonestidad              | Negativa  | Deshonestidad                | Que los niños aprendan a robar.                     |
| Zorro     | “Nada podrá impedir que me lleve cosas ahora...”      | Lleve     | El zorro piensa que robar es una actitud correcta | Negativa  | Deshonestidad                | Que los niños aprendan a robar                      |
| Zorro     | “Podré llevarme los regalos de Dico de su fiesta...”  | Levarme   | El zorro representa el enemigo                    | Negativa  | Deshonestidad                | Que los niños aprendan a robar.                     |
| Botas     | “Tendremos que detenerlo...”                          | Detenerlo | Botas representa la honestidad.                   | Positiva  | Honestidad                   | Que los niños sepan que roba es un acto inadecuado. |

|      |   |           |   |          |              |  |
|------|---|-----------|---|----------|--------------|--|
| Dora | “Esto es un trabajo para los súper espías Dora y Botas...”            | Trabajo   | Dora y botas muestran el trabajo en equipo.             | Positiva | Solidaridad  | Que los niños aprendan a trabajar en equipo.         |
| Dora | “¿Nos ayudarán a llegar a la fiesta de Dico para detener a zorro...?” | Detener   | Dora y botas muestran el trabajo en equipo              | Positiva | Solidaridad  | Que los niños aprendan a trabajar en equipo          |
| Dora | “¿A quién le pedimos ayuda cuando no sabemos a donde ir...?”          | Ayuda     | Los personajes interactúan con los televidentes         | Positiva | Inteligencia | Que los niños sepan pedir ayuda cuando la necesitan. |
| Dora | “¿Quieren revisar a mapa...?”   | ¿Quieren? | Los personajes esperan la respuesta de los televidentes | Positiva | Inteligencia | Que los niños sean personas interactivas.            |
| Dora | “Digan mapa...”   | Digan     | Los personajes interactúan con los televidentes         | Positiva | Inteligencia | Que los niños sean personas interactivas.            |

|       |   |           |   |          |              |   |
|-------|---|-----------|---|----------|--------------|---|
| Botas | “Digan mapa, digan mapa...”                           | Digan     | Los personajes interactúan con los televidentes     | Positiva | Inteligencia | Que los niños sean personas interactivas.   |
| Mapa  | “Díganle a Dora que primero tenemos que ir al río...” | Díganle   | Mapa representa la sabiduría que comparte con todos | Positiva | Inteligencia | Que los niños sepan reconocer el trabajo de los demás.                              |
| Dora  | “¿A dónde vamos primero...?”                          | ¿A dónde? | Dora fomenta la memoria de los televidentes         | Positiva | Inteligencia | Que los niños retengan la información que les proporcionan a lo largo del programa. |
| Dora  | “Para ir rápido tenemos que decir fast...”            | Decir     | Dora enseña palabras en inglés                      | Positiva | Inteligencia | Que los niños se interesen por dominar otro idioma.                                 |
| Dora  | “Genial...”   | Genial    | Dora reconoce el trabajo de los demás.              | Positiva | Gratitud     | Que los niños aprendan a ser agradecidos cuando reciben ayuda.                      |



|       |  |           |  |          |             |  |
|-------|--|-----------|--|----------|-------------|--|
| Dora  | “Gracias por ayudar...”                              | Gracias   | Dora representa la gratitud            | Positiva | Gratitud    | Que los niños aprendan a ser agradecidos cuando reciben ayuda. |
| Dora  | “Si ven a zorro, digan zorro...”                     | Digan     | Dora representa el trabajo en equipo   | Positiva | Amistad     | Que los niños valoren el trabajo de los demás.                 |
| Dora  | “Rápido tenemos que decir zorro no te los lleves...” | Decir     | Dora representa el trabajo en equipo   | Positiva | Solidaridad | Que los niños valoren el trabajo de los demás                  |
| Botas | “Sí, detuvimos a zorro...”                           | Detuvimos | Botas reconoce el trabajo de los demás | Positiva | Solidaridad | Que los niños aprendan a ser agradecidos cuando reciben ayuda  |
| Dora  | “Gracias por ayudar...”                              | Gracias,  | Dora representa la gratitud            | Positiva | Gratitud    | Que los niños aprendan a ser agradecidos cuando reciben ayuda  |

Serie: "Dragón Ball Z"  
Capítulo: Magín Boo

| PERSONAJE | ENUNCIADO  | PALABRA     | INFERENCIA  | TENDENCIA | VALOR O ACTITUD QUE PROMUEVE | ACTITUD QUE PROMUEVE   |
|-----------|--|-------------|---|-----------|------------------------------|--|
| Goku      | "No te mueres con nada maldito..."                     | Mueres      | Representa la agresión                                | Negativa  | Odio                         | Que los niños deseen que les sucedan cosas malas a quienes no les caigan mal.  |
| Magín Boo | "¿Tú crees que me vas a detener con tus tonterías?..." | Tonterías   | Representa el villano que destruirá el planeta tierra | Negativa  | Humillación                  | Que los niños piensen que si las cosas no salen correctamente se debe agredir o excluir a la persona que cometió el error. |
| Magín Boo | "Eres un desgraciado..."                               | Desgraciado | Representa la agresión                                | Negativa  | Agresión                     | Que los niños aprendan agresión verba  |

|           |  |          |                        |          |             |   |
|-----------|--|----------|------------------------|----------|-------------|---|
| Chichi    | “Esta loco, ¿porqué no acaba con él?...” | Loco     | Representa la agresión | Negativa | Intorelante | Que los niños aprendan a desear ser agredidos.  |
| Trunks    | “Debes acabar con Magín boo ahora...”    | Debes    | Representa autoridad   | Negativa | Agresión    | Que los niños aprendan a desear ser agredidos o agresores.  |
| Goku      | “Te estoy poniendo en ridículo...”       | Ridículo | Representa la burla    | Negativa | Burla       | Que los niños se burle cuando sientan que son superiores a alguien.   |
| Magín Boo | “Cállate ...”                            | Cállate  | Representa la agresión | Negativa | Agresión    | Que los niños aprendan a defenderse son malas palabras.   |
| Magín Boo | “grandísimo estúpido...”                 | Estúpido | Representa la agresión | Negativa | Humillación | Que los niños piensen que si las cosas no salen correctamente se debe agredir o excluir a la persona que cometió el error |

|           |   |           |                        |          |          |   |
|-----------|---|-----------|------------------------|----------|----------|---|
| Goku      | “Malditos fantasmas...”   | Malditos  | Representa la agresión | Negativa | Agresión | Que los niños aprendan a decir malas palabras                         |
| Goku      | “Es todo lo que se te ocurre, esa técnica la utiliza un niño...”  | Niño      | Representa la burla    | Negativa | Burla    | Que los niños se burlen cuando le salen mal las cosas a otra persona. |
| Magín Boo | “Vayan a atacarlo...”   | Atacarlo  | Representa la agresión | Negativa | Agresión | Que lo niños aprendan a querer agredir física o verbalmente.          |
| Goku      | “Pensé que ibas hacer más fuerte...”                              | Pensé     | Representa la burla    | Negativa | Burla    | Que los niños se burlen cuando le salen mal las cosas a otra persona. |
| Goku      | “Creo que ya es hora de que me provoques para pelear en serio...” | Provoques | Representa la agresión | Negativa | Agresión | Que los niños aprendan a desear ser agredidos o agresores.            |
| Trunks    | ¿Que no piensas acabar con ese renacuajo?...”                     | Acabar    | Representa la agresión | Negativa | Agresión | Que lo niños aprendan a querer agredir física o verbalmente.          |

Serie: "Bob Esponja"  
Capítulo: La banda de tontos

| PERSONAJE           | ENUNCIADO                                     | PALABRA       | INFERENCIA                        | TENDENCIA | VALOR O ACTITUD QUE PROMUEVE | ACTITUD QUE PROMUEVE   |
|---------------------|---|---------------|-----------------------------------|-----------|------------------------------|--|
| Calamargo           | "Soy un talento no reconocido..."             | No reconocido | Representa la falta de autoestima | Negativa  | Miedo                        | Que los niños nos se sientan satisfechos con lo que son.                                     |
| Calamarino Elegante | "Te escuche tocando la caja registradora..."  | Tocando       | Representa el sarcasmo            | Negativa  | Ironía                       | Que los niños se burlen de la condición física o económica de los que tiene menos que ellos. |
| Calamargo           | "Algunas veces, ¿cómo esta tu ceja única...?" | Ceja única    | Calamargo representa la agresión  | Negativa  | Burla                        | Que los niños se burlen de los defectos físicos de los demás.                                |
| Calamarino Elegante | Es grande y además valiosa..."                | Valiosa       | Representa el egocentrismo        | Negativa  | Prepotencia                  | Que los niños piensen que valor se representa sobre las cosas materiales que puedan tener.   |

|                     |  |             |                              |          |            |   |
|---------------------|--|-------------|------------------------------|----------|------------|---|
| Calamarino Elegante | “Ahora soy líder de una gran banda...”                         | Gran        | Representa el reconocimiento | Positiva | Autoestima | Que los niños se sientan orgullosos de sus logros.  |
| Calamarino Elegante | “Es correcto, yo vivo tu sueño calamargo...”                   | Tu sueño    | Representa la burla          | Negativa | Burla      | Que los niños se burlen de la gente.  |
| Calamarino Elegante | “Quería saber si tú y tu banda podrían sustituirme...”         | Sustituirme | Representa la Ironía         | Negativa | Burla      | Que los niños piensen que ser bueno en algo, representa que nadie debe ser mejor que ellos. |
| Calamargo           | “Yo, pero no puedo...”   | No puedo    | Representa la inseguridad    | Negativa | Miedo      | Que los niños crean que son incapaces de hacer las cosas bien.                              |
| Calamarino Elegante | “Lo sabía ni siquiera tienes una banda...”                     | Sabía       | Representa la burla          | Negativa | Burla      | Que los niños se burlen de la gente.  |
| Calamarino Elegante | “Bien te dejo para que vuelvas a la industria del servicio...” | Servicio    | Representa la burla          | Negativa | Burla      | Que los niños se burlen de la gente por económica   |

|                     |   |              |                                |          |            |   |
|---------------------|---|--------------|--------------------------------|----------|------------|---|
| Calamargo           | “Ahora detente, ocurre que yo no vendo comida rápida...”        | No vendo     | Representa la mentira          | Negativa | Engaño     | Que los niños aprendan a mentir para ser aceptados.                                   |
| Calamargo           | “Tengo una banda y tocaremos...”                                | Tengo        | Representa la mentira          | Negativa | Engaño     | Que los niños aprendan a mentir para ser aceptados.                                   |
| Calamarino Elegante | “Buena suerte, espero que la audiencia lleve muchos tapones...” | Buena suerte | Representa la Ironía y burla   | Negativa | Ironía     | Que los niños se burlen de la gente.  |
| Calamargo           | “El estúpido que renta los instrumentos me dejó esperando...”   | Estúpido     | Representa la falta de respeto | Negativa | Arrogancia | Que los niños aprendan a agredir a la gente cuando las cosas nos salen como deseaban. |
| Plancton            | “¿Los instrumentos de tortura cuentan?...”                      | Tortura      | Representa la ignorancia       | Negativa | Ignorancia | Que los niños respondan sin analizar los que escuchan.                                |
| Patricio            | “La mayonesa es un instrumento...”                              | Mayonesa     | Representa la burla            | Negativa | Ignorancia | Que los niños respondan sin analizar los que escuchan.                                |

|             |  |                 |                                   |          |          |   |
|-------------|--|-----------------|-----------------------------------|----------|----------|---|
| Calamargo   | “Afortunadamente yo tengo talento por todos ustedes...”      | Tengo           | Representa el egocentrismo        | Negativa | Ególatra | Que los niños piensen que solamente ellos saben hacer las cosas bien. |
| Bob Esponja | “Esa es la parte en la que empezamos a patear...”            | Patear          | Representa la burla               | Negativa | Ironía   | Que los niños respondan sin analizar los que escuchan.                |
| Calamargo   | “No Bob, crees que esto es karate...”                        | No              | Representa la burla               | Negativa | Burla    | Que los niños se burlen cuando alguien sabe menos que ellos.          |
| Patricio    | “¿Patear?, yo quiero hacer la parte de patear...”            | ¿Patear?        | Representa la burla               | Negativa | Burla    | Que los niños respondan sin analizar los que escuchan.                |
| Calamargo   | “Se que no han mejorado desde que empezamos...”              | No han mejorado | Representa la falta de autoestima | Negativa | Miedo    | Que los niños consideren que no pueden hacer las cosas bien.          |
| Calamargo   | “La gente habla fuerte cuando quiere parecer inteligente...” | Parecer         | Representa la ignorancia          | Negativa | Engaño   | Que los niños prefieran mentir, antes de aceptar que se equivocaron.  |



|              |   |                       |                        |          |            |   |
|--------------|---|-----------------------|------------------------|----------|------------|---|
| Calamargo    | “Así que si tocamos fuerte la gente pensará que lo hacemos bien...”                         | Pensará               | Representa el engaño   | Negativa | Engaño     | Que los niños prefieran mentir, antes de aceptar que se equivocaron.                      |
| Don Cangrejo | “No sonaríamos tan mal, si algunos no intentaran tocar con sus grandes tenazas carnosas...” | Tenazas carnosas      | Representa la agresión | Negativa | Agresión   | Que los niños aprendan a agredir a la gente cuando las cosas nos les salen como deseaban. |
| Larry        | “¿Qué dijiste? Estupido...”   | Estupido              | Representa la agresión | Negativa | Agresión   | Que los aprendan a responder con agresiones.  |
| Don Cangrejo | “Grandes tenazas carnosas...”   | Grandes tenazas       | Representa la agresión | Negativa | Agresión   | Que los aprendan a responder con agresiones.  |
| Larry        | “Acércate viejo, acércate...”   | Acércate              | Representa la agresión | Negativa | Agresión   | Que los aprendan a responder con agresiones.  |
| Bob Esponja  | “No amigos, seamos inteligentes y tranquilicémonos...”                                      | Tranquili-<br>cémonos | Representa el respeto  | Positiva | Tolerancia | Que los niños piensen antes de actuar.  |
| Evelyn       | “Ahora resulta que el queso parlanchín nos va a sermonear...”                               | Sermonear             | Representa la agresión | Negativa | Agresión   | Que los aprendan a responder con agresiones.  |

|             |   |                   |                                   |          |             |   |
|-------------|---|-------------------|-----------------------------------|----------|-------------|---|
| Calamargo   | “Deténganse por favor...”                                   | Deténganse        | Representa el respeto             | Positiva | Tolerancia  | Que los niños piensen antes de actuar.                                    |
| Calamargo   | “Era mi única oportunidad de ser feliz y la destrozaron...” | Única oportunidad | Representa el fracaso             | Negativa | Miedo       | Que los niños no quieran intentar hacer las cosas hasta que tengan éxito. |
| Calamargo   | “Supongo que también soy un perdedor por eso...”            | Perdedor          | Representa la falta de autoestima | Negativa | Miedo       | Que los niños piensen que no podrán hacer las cosas bien.                 |
| Calamargo   | “Gracias por nada...”                                       | Gracias           | Representa la decepción           | Negativa | Fracaso     | Que los niños piensen que no podrán hacer las cosas bien.                 |
| Patricio    | “De nada...”  | Nada              | Representa ignorancia             | Negativa | Ignorancia  | Que los niños respondan sin analizar los que escuchan.                    |
| Bob esponja | “Que clase de mounstros somos...”                           | Mounstros         | Representa el remordimiento       | Positiva | Solidaridad | Que los niños aprendan de sus errores.                                    |

|             |  |              |                             |          |             |  |
|-------------|--|--------------|-----------------------------|----------|-------------|--|
| Bob esponja | “Esa pobre criatura vino a nosotros por que nos necesitaba y le fallamos...”   | Fallamos     | Representa el remordimiento | Positiva | Lealtad     | Que los niños aprendan de sus errores  |
| Bob Esponja | “Calamargo a estado ahí para nosotros cuando era conveniente para él...”   | Conveniente  | Representa la burla         | Negativa | Burla       | Que los niños se burlen de la gente  |
| Bob Esponja | “Si pudiéramos ver a Calamargo como un bombero o un sujeto en la ambulancia, podríamos unirnos y descubrir que se siente estar en una gran banda...” | Unirnos      | Representa el compañerismo  | Positivo | Solidaridad | Que los niños se burlen de la gente.   |
| Bob Esponja | “Hagamos que Calamargo este orgulloso...”  | Hagamos      | Representa el compañerismo  | Positiva | La amistad  | Que los niños aprendan ayudara a los demás.  |
| Calamargo   | “Yo sólo espero que Calamarino no se entere...”  | No se entere | Representa el miedo         | Negativa | Miedo       | Que los niños no se sientan aceptados por los demás por los defectos que pueden tener. |

|                     |   |              |                                   |          |         |  |
|---------------------|---|--------------|-----------------------------------|----------|---------|--|
| Calamarino Elegante | “Quería verte arruinándolo...”  | Arruinándolo | Representa la burla               | Negativa | Burla   | Que los niños aprendan a burlarse de los demás cuando se equivocan.  |
| Calamargo           | “Ellos no pudieron venir...”  | No pudieron  | Representa la mentira             | Negativa | Engaño  | Que los niños prefieran mentir, antes de aceptar que se equivocaron. |
| Bob Esponja         | “Estamos listos para marchar Camalargo...”  | Estamos      | Representa el compañerismo        | Positiva | Amistad | Que los niños aprendan el valor de la amistad y la solidaridad.      |
| Calamargo           | “Supongo que esta será la última vez que pueda mostrar mi cara en este pueblo...” | Mostrar      | Representa la falta de autoestima | Negativa | Miedo   | Que los niños nos se sientan satisfechos con lo que son.             |

### 3.1.3 El tratamiento de los resultados, la inferencia y la interpretación

El objetivo principal de esta fase es hacer los resultados significativos y válidos. El tratamiento de los resultados permite establecer cuadros de resultados, diagramas, figuras, modelos que condensan y ponen en relieve las informaciones aportadas por el análisis.<sup>45</sup>

Antes de analizar debemos de plantearnos el por qué se analiza para saber cómo analizarlo. La codificación es la segunda parte que menciona Bardin en la estructura del análisis de contenido.

La codificación es el proceso por el que los datos brutos son transformados sistemáticamente y agregados en unidades que permiten una descripción precisa de las características pertinentes del contenido.<sup>46</sup>

**La unidad de registro:** unidad de significación que se ha de codificar. Corresponde al segmento de contenido que será necesario considerar como unidad de base con miras a la categorización y al recuento frecuencial. Puede ser de naturaleza y tamaño muy variables. En las parrillas utilizamos las siguientes unidades de registro: el personaje, el enunciado, la palabra, la tendencia, el valor y estereotipo que promueven.

Entre las unidades de registro más empleadas encontramos:

**La palabra:** se puede tener en cuenta todas las palabras del texto o retener tan sólo las palabras clave o las palabras temas, hacer la distinción entre las palabras llenas o vacías; efectuar el análisis de una categoría de palabras: sustantivos, adjetivos, verbos, adverbios. Con el objeto de establecer consientes.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> *idem*, p. 76.

<sup>46</sup> *idem*, p. 78.

<sup>47</sup> *idem*, p. 79.

**El tema:** Berelson lo define como una afirmación sobre un sujeto [...] una frase compuesta, habitualmente un resumen o una frase condensada, tras la que puede resultar afectado un vasto conjunto de formulaciones singulares. Mientras que Bardin cita a M. C. d'Unrug quien define al tema como unidad de significación compleja, de longitud variable: su realidad no es de orden lingüístico, sino de orden psicológico: una afirmación y también una alusión, pueden constituir un tema.<sup>48</sup>

**El objeto o referente:** se trata de temas eje a cuyo alrededor se organiza el discurso. Se descompone el texto en función de esos temas eje y se agrupa alrededor de ellos todo lo que el locutor expresa a su sujeto.

**El personaje:** el actor puede ser elegido como unidad de registro estableciendo sus características o atributos.

**El acontecimiento:** en el caso de los relatos y narraciones puede llegar hacer una unidad de registro de acción.

**El documento:** sirve en ocasiones de unidad de registro, puede ser caracterizado globalmente y en caso de análisis rápido.<sup>49</sup>

**La unidad de contexto:** corresponde al segmento del mensaje cuyo tamaño es óptimo para captar la significación exacta de la unidad de registro.

**Las reglas de enumeración son la manera de contar la unidad de registro:** Las reglas de enumeración que utilizamos son: la presencia (o la ausencia) que puede traducir una voluntad oculta en una declaración pública; la frecuencia para determinar que tanto se repite o no una inferencia.

---

<sup>48</sup> *ídem*, p. 80.

<sup>49</sup> *ídem*, p. 81.

| Serie animada<br>(valor o actitud que<br>promueve) | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|
|  |            |            |

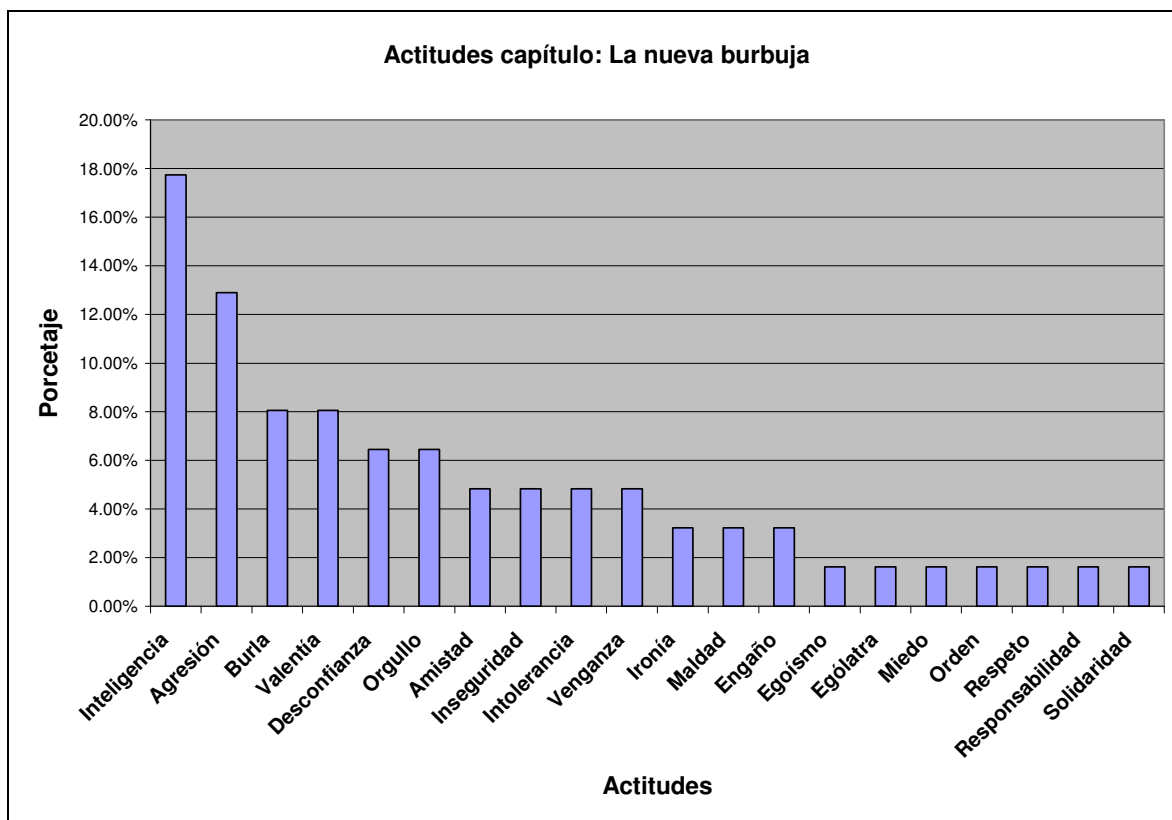
**Análisis cuantitativo:** se basa en la frecuencia de aparición de ciertos elementos del mensaje. Se pueden obtener datos descriptivos por un método estadístico, la descomposición sistemática es más precisa, más objetiva, fiable y fiel. Útil en las frases de verificación de hipótesis.<sup>50</sup>

En la categoría de “*valor o estereotipo que promueve*”, en el análisis de “Las Chicas Súperpoderosas” los resultados fueron:

| “Las chicas Súperpoderosas” | Frecuencia | Porcentaje % |
|-----------------------------|------------|--------------|
| Inteligencia                | 11         | 18           |
| Agresión                    | 8          | 13           |
| Burla                       | 5          | 8            |
| Valentía                    | 5          | 8            |
| Desconfianza                | 4          | 6            |
| Orgullo                     | 4          | 6            |
| Amistad                     | 3          | 5            |
| Inseguridad                 | 3          | 5            |
| Intolerancia                | 3          | 5            |
| Venganza                    | 3          | 5            |
| Ironía                      | 2          | 3            |
| Maldad                      | 2          | 3            |
| Engaño                      | 2          | 3            |
| Egoísmo                     | 1          | 2            |
| Ególatra                    | 1          | 2            |
| Miedo                       | 1          | 2            |
| Orden                       | 1          | 2            |
| Respeto                     | 1          | 2            |
| Responsabilidad             | 1          | 2            |
| Solidaridad                 | 1          | 2            |

<sup>50</sup> *idem*, p. 88.

Si los actos considerados como *buenos* son: felicidad, placer, buena voluntad o utilidad<sup>51</sup>; y los actos promovidos en el capítulo: “*La nueva Burbuja*” son: amistad, respeto, responsabilidad y solidaridad, estaría divulgando actitudes que refuercen actos buenos. La felicidad es lo que aspiramos los hombres y lo buscamos por medio de la seguridad económica y libertad personal; amistad, respeto, responsabilidad y solidaridad nos hace útiles ante la sociedad y sobre todo hombres con buena voluntad.



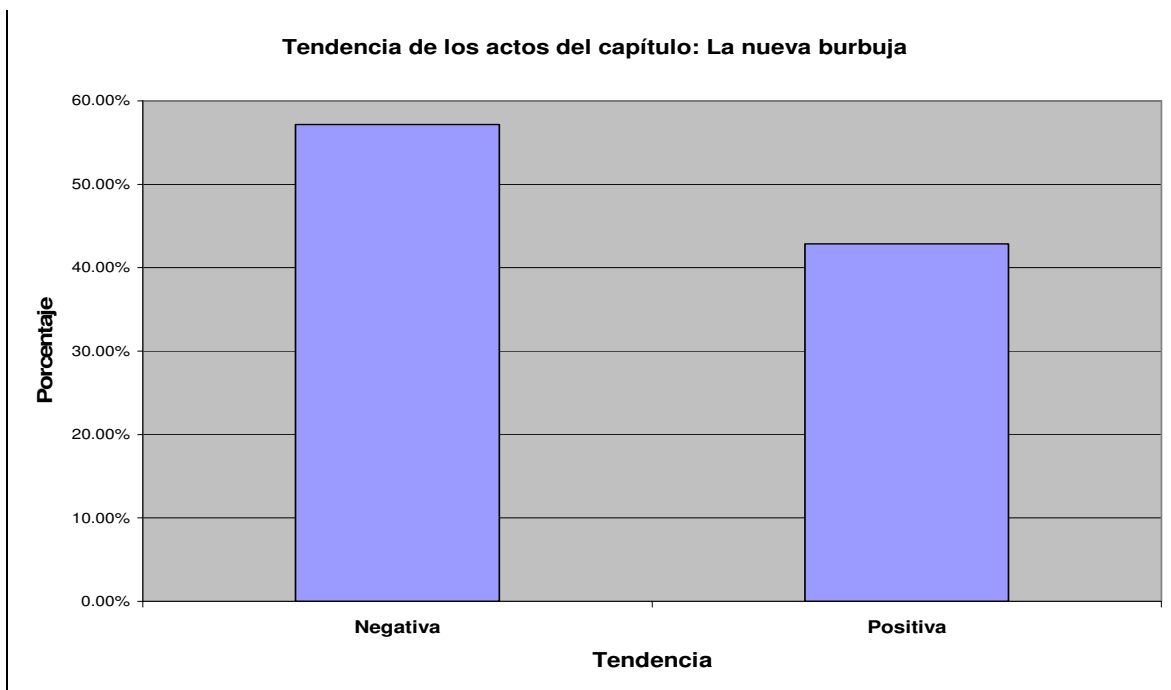
“Las Chicas Súperpoderosas” a pesar de fomentar valores o actos buenos, incurren en actitudes contrarias: agresión, burla, desconfianza, orgullo, inseguridad, intolerancia, venganza, ironía, maldad, engaño, egoísmo, egocentrismo y miedo se observan a lo largo del capítulo “*La nueva Burbuja*”.

Gráficamente se demuestra que la serie animada “Las Chicas Súperpoderosas” expresa un mayor número de actos malos; la inferencia que predomina en el

<sup>51</sup> Sánchez Vázquez, Adolfo, *op. cit.*, p. 114.



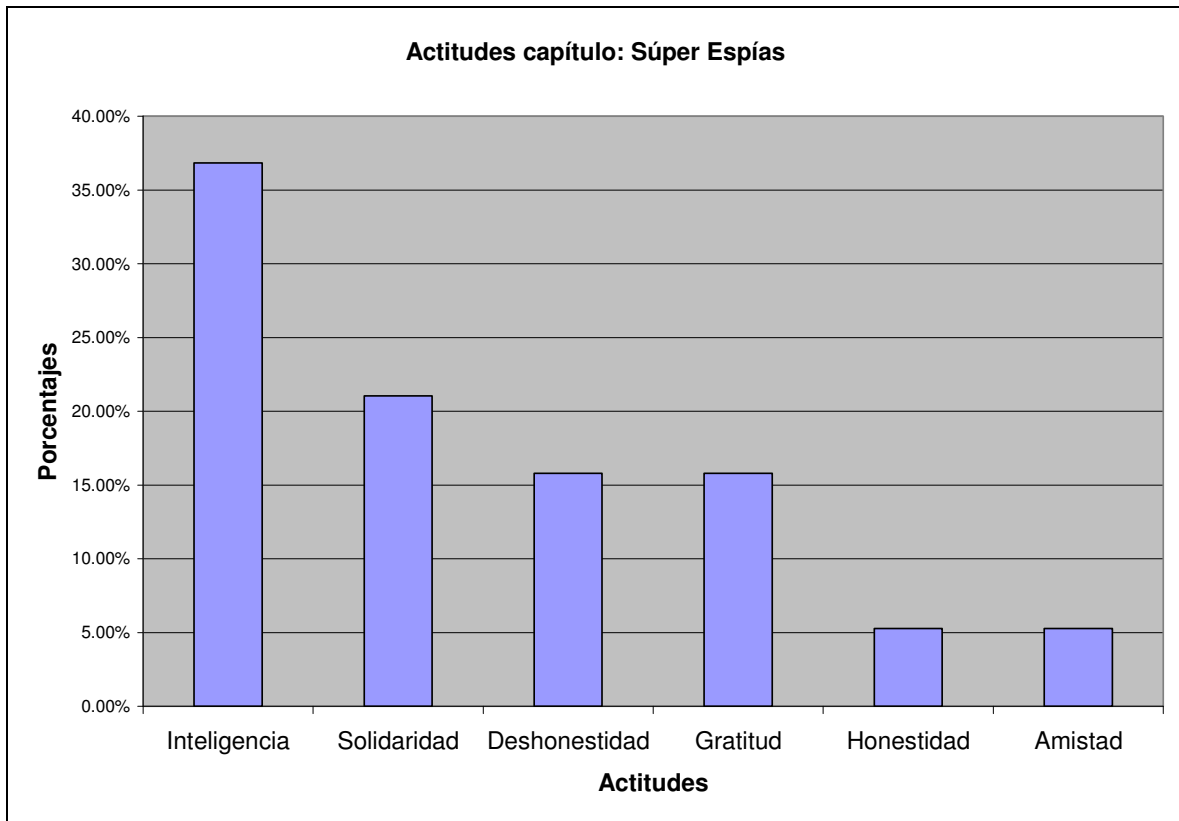
contenido es la inteligencia (entendiendo está como la capacidad para comprender, aprender y asociar ideas), sin embargo, no es un valor ni una actitud; ser inteligente o ignorante no hace al hombre bueno ni malo. Los actos considerados “malos” prevalecen marcando una tendencia negativa aproximada del 58%.



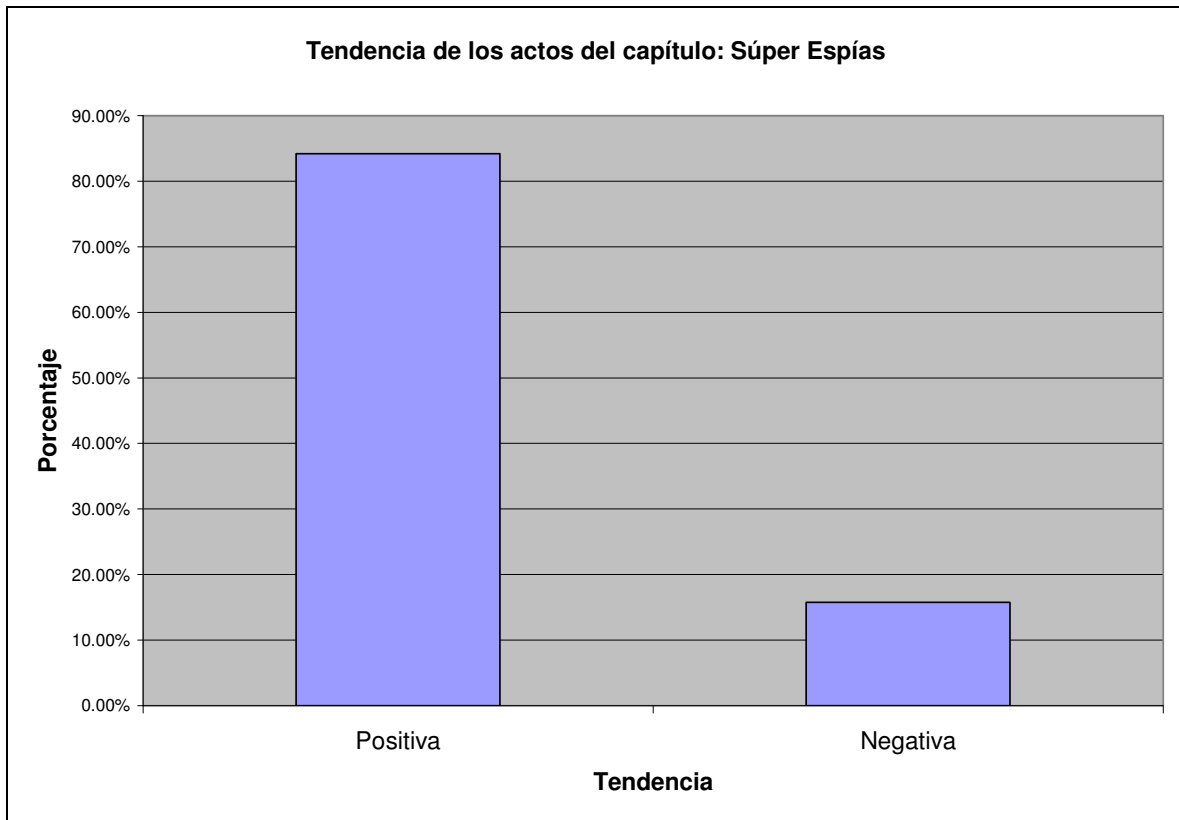
“Dora la Exploradora” fue creada pensando en el sector de nivel preescolar, sin embargo, la aceptación que ha tenido la niña hispana es tan grande que niños y niñas de primaria son seguidores de la serie animada. “Dora la Exploradora” mostró en el capítulo “*Súper espías*” los siguientes resultados:

| Dora la Exploradora | Frecuencia | Porcentaje % |
|---------------------|------------|--------------|
| Inteligencia        | 7          | 37           |
| Solidaridad         | 4          | 21           |
| Deshonestidad       | 3          | 16           |
| Gratitud            | 3          | 16           |
| Honestidad          | 1          | 5            |
| Amistad             | 1          | 5            |

Retomando los actos buenos que nos menciona Sánchez Vázquez, podemos resaltar que: solidaridad, gratitud, honestidad y amistad son valores que alientan a los televidentes en bienestar de los demás, sabiendo que con ello lograrán el propio.



La gráfica muestra que en "Dora la Exploradora", prevalecen los valores y actitudes positivas o buenas. Aún cuando existiera algo o alguien que desee opacar los actos buenos, la sociedad deberá actuar contra lo inmoral o malo. La tendencia que se marca es positiva con un 85% aproximadamente.



Un factor para que “Dora la Exploradora” sea una de las series animadas con mayor éxito y aceptación en México, es la caracterización del personaje principal. Una niña morenita, de pelo negro y rasgos físicos grotescos. Su mejor amigo es un chango (el hombre es la evolución del simio), en fin. Dora representa de manera estereotipada a las niñas latinas, logrando identificación física y psicológica con la audiencia que sigue la serie.

“Bob Esponja” es una serie norteamericana que centra sus contenidos en lo absurdo, ilógico e irreal de la vida. Todos los personajes caen en ridiculización constante de sus actos, más que fomentar alguna actitud positiva, ridiculizan una situación o personaje.

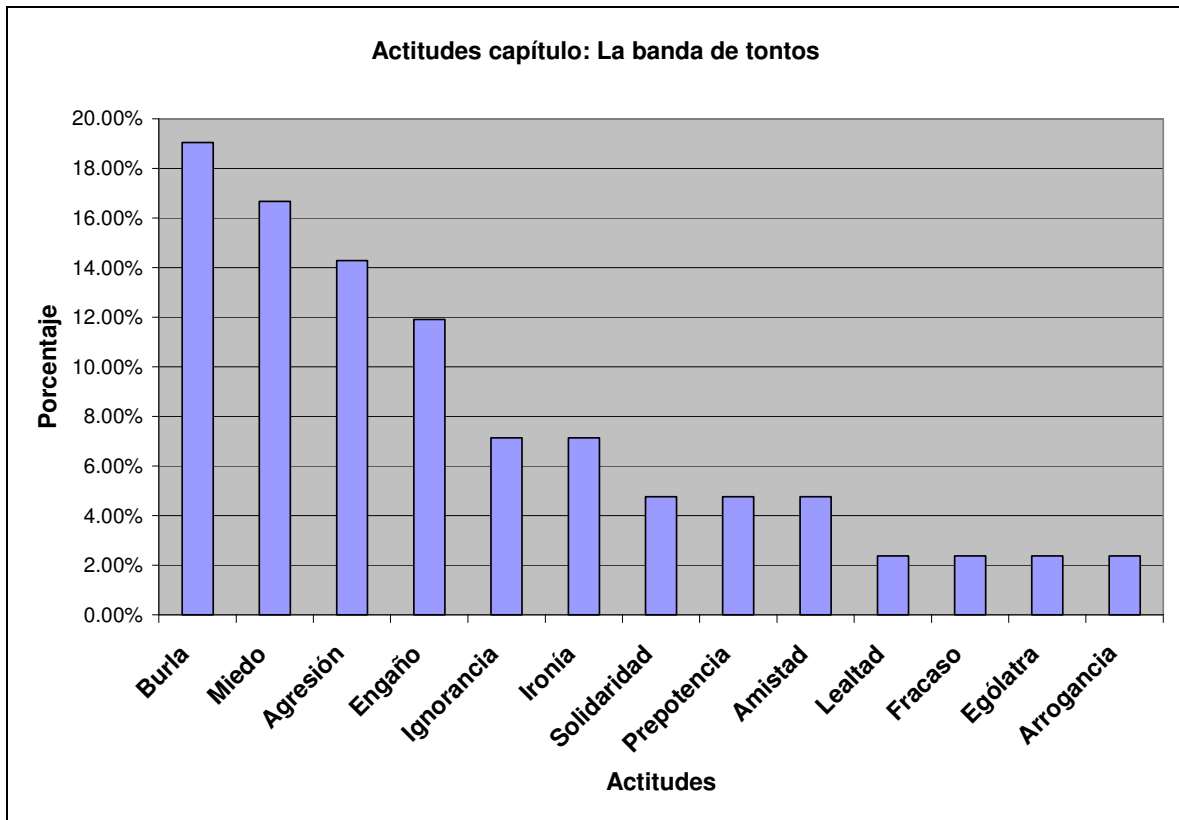
Los resultados obtenidos en el análisis de contenido de “Bob Esponja” en el capítulo “*La banda de tontos*”, fueron:

| Bob Esponja | Frecuencia | Porcentaje % |
|-------------|------------|--------------|
| Burla       | 8          | 19           |
| Miedo       | 7          | 17           |
| Agresión    | 6          | 14           |
| Engaño      | 5          | 12           |
| Ignorancia  | 3          | 7            |
| Ironía      | 3          | 7            |
| Solidaridad | 2          | 5            |
| Prepotencia | 2          | 5            |
| Amistad     | 2          | 5            |
| Lealtad     | 1          | 2            |
| Fracaso     | 1          | 2            |
| Ególatra    | 1          | 2            |
| Arrogancia  | 1          | 2            |

La burla, el miedo, la agresión, el engaño, la ignorancia, la ironía, la prepotencia, el fracaso, el egocentrismo y la arrogancia son las actitudes que prevalecen. Aunque mencionamos que inteligencia o ignorancia no eran valores o actitudes que determinarían a un hombre como bueno o malo, en el caso de “Bob Esponja” la ignorancia es un motivo para ofender y ridiculizar la torpeza de los personajes principales.

Los contenidos de la serie animada “Bob Esponja” no fomentan valores o actitudes positivas a los televidentes, por el contrario reflejan actitudes negativas que podrían desarrollar los niños en su entorno familiar o escolar.

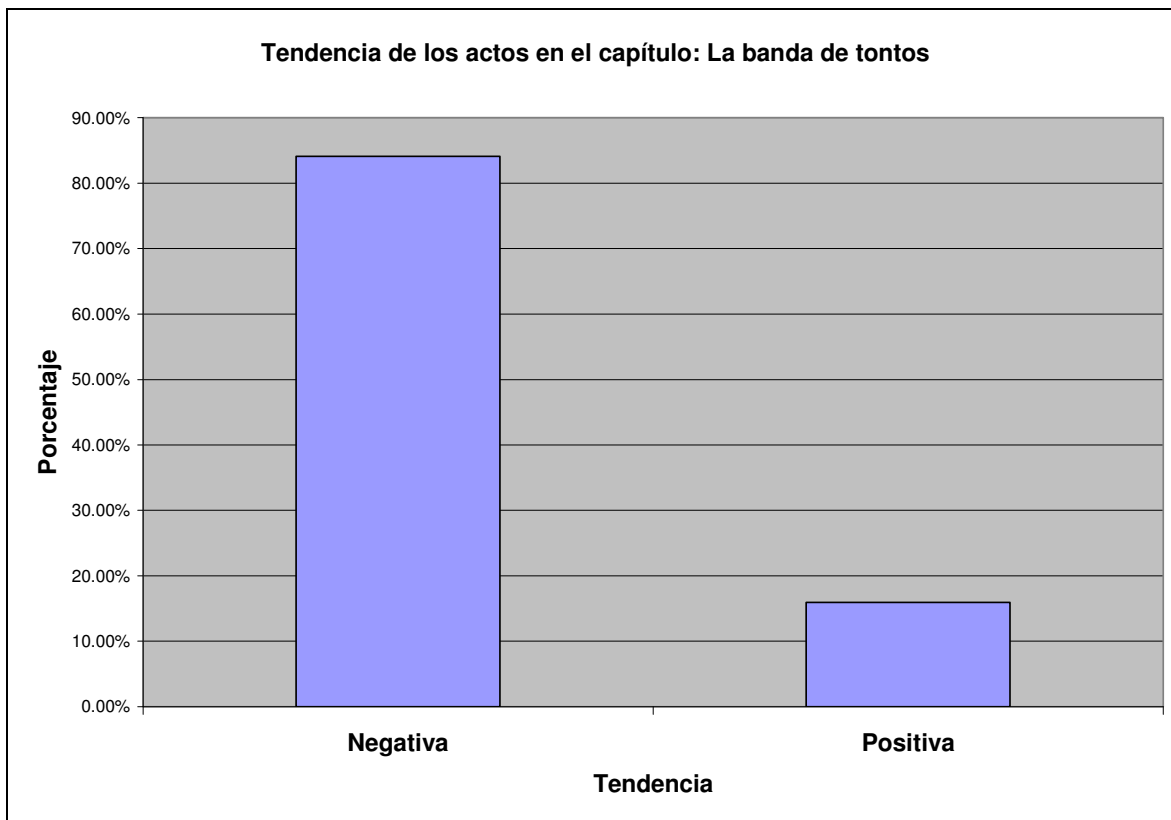
Los valores: solidaridad, lealtad y amistad son representados por todos los personajes.



La burla es la principal característica que distingue a los personajes de la serie, entendiendo burla como una acción o palabra que se utiliza para ridiculizar algo o alguien.

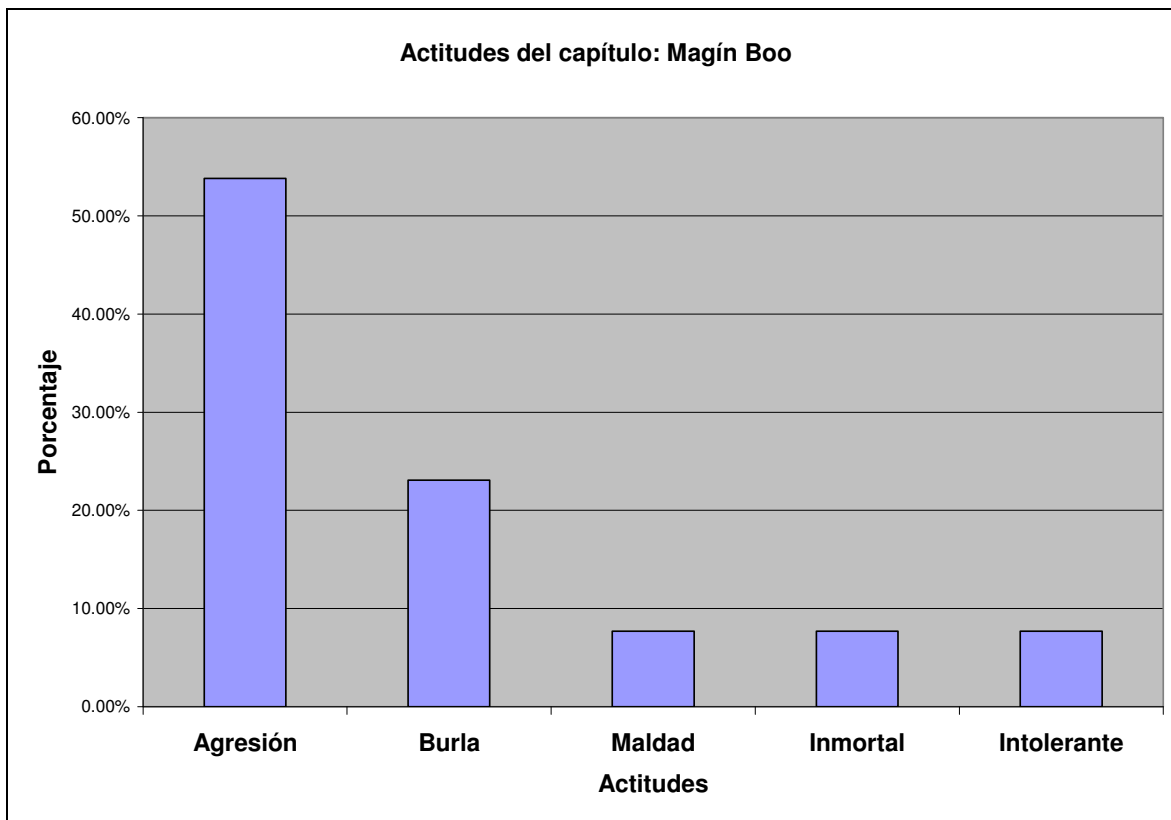
Cuando los niños se enfrentan a situaciones nuevas o desagradables (como el ingreso a una nueva escuela) los invade el temor. Reaccionan, muchas veces, con agresión que se trastada a burla de los defectos físicos o psicológicos de quien consideren diferente a ellos. Burlarse no está mal, pero en el contexto que la presenta la serie animada, resulta ofensivo.

En el capítulo "*La banda de tontos*", sobresalen los siguientes valores: solidaridad, amistad y lealtad, sin embargo, la tendencia que marca es negativa con un 84% aproximadamente.



“Dragón Ball Z” se ha mantenido con gran éxito desde hace más de dos décadas en México a pesar de la violencia visual y agresión verbal que manejan todos los personajes. Esta serie es de origen japonés, por lo que los valores o costumbres difieren a los nuestros. El contenido de la historia está fuera de nuestro contexto histórico, los valores o actitudes que divulga “Dragón Ball Z” se contradicen con los de la sociedad mexicana, por tal motivo son considerados como negativos. Los resultados fueron:

| Dragón Ball Z | Frecuencia | Porcentaje % |
|---------------|------------|--------------|
| Agresión      | 7          | 54           |
| Burla         | 3          | 23           |
| Maldad        | 1          | 8            |
| Inmortal      | 1          | 8            |
| Intolerante   | 1          | 8            |



Es la serie animada con más violencia en comparación de las otras, las actitudes mostradas en el capítulo “*Magín Boo*” son: agresión y violencia.

La agresión es la actitud principal de la serie y no contiene ningún elemento positivo que resaltar. La tendencia es negativa al 100%.

Continuamos con la categorización como parte de la estructura para realizar análisis de contenido. Bardin comenta que la categorización es:

la operación de clasificación de elementos constitutivos de un conjunto por diferenciación, tras la agrupación por género. Las categorías son secciones o clases que reúnen un grupo de elementos bajo un título genérico.<sup>52</sup>

Existen cuatro criterios de categorización: semántico, sintáctico, léxico y expresivo. Nos apoyamos principalmente en el sintáctico y el léxico, debido que el primero

<sup>52</sup> *ídem*, p. 90.

agrupa a los verbos, los adjetivos; mientras que el segundo clasifica sus palabras según su sentido.

La inferencia es el cuarto aspecto que se debe manejar al realizar un análisis de contenido. Teóricamente puede apoyarse en reenviar a los elementos clásicos de la comunicación: emisor---mensaje—canal---receptor, como polos de inferencia propiamente dichos, sin embargo, como lo mencionamos anteriormente, en el análisis de contenido es más apropiado manejar el paradigma de Lasswell: quién – dice qué -- a quién – por qué medio -- y con qué efecto, para efectos de una mejor interpretación de los resultados.

**Quién:** es un grupo que expresa un mensaje, el cual puede plantear una hipótesis.

**Dice qué:** es el punto de partida sin el cual no hay análisis posible. Se apoya del código como indicador capaz de revelar realidades subyacentes y de la significación de mitos, símbolos, valores, etc.<sup>53</sup>

**Por qué medio:** es el canal, el instrumento, el objeto técnico, soporte material del código.<sup>54</sup>

**A quién:** puede ser un individuo o un grupo de individuos en donde el mensaje enviado busca que el receptor actúe (función instrumental de la comunicación).

**Análisis cualitativo.** Es un procedimiento más intuitivo, más flexible, adaptable a la evolución de la hipótesis. Lo que lo caracteriza es que “la inferencia” esta basada en la presencia del índice (tema, palabra, personaje) no en la frecuencia de su aparición en cada comunicación individual.

---

<sup>53</sup> *idem*, p. 104.

<sup>63</sup> *idem*, p. 105.



Los principales elementos que se identificaron en las series animadas: estereotipos, imitación, valores; como a la población muestra: características económicas y sociales, fueron con la finalidad de comprobar si influyen, de manera directa o indirecta, en la actitud de los niños.

Modificar se refiere a transformar un estado inicial, alterando algunas características pero sin modificar la esencia<sup>55</sup>; es decir, si un niño es agresivo, los contenidos de su serie favorita solamente le enseñarán otra forma de serlo. Reafirmar es afirmar de nuevo<sup>56</sup>, es decir, un niño sabe qué es la violencia antes de verla en la televisión.

Uno de los elementos para cambiar o reafirmar una actitud, es la información recibida en el seno familiar, la opinión de los padres de familia resulta importante para verificar si los contenidos de las series animadas influyen en la actitud del niño.

Los mensajes {...} no pasan por los canales centrales de la comunicación sino que surgen en el seno de las familias, vecindarios, tiendas, equipos de trabajo y otros contextos locales. En su mayor parte, el proceso educacional es llevado del mismo modo.<sup>57</sup>

Se realizó una encuesta a los padres de familia la cual consistió en ocho preguntas cerradas, una de ellas decía: *¿Ha notado si los contenidos de las caricaturas que ven sus hijos influyen en su conducta o actitud?*, el 43% aproximadamente contestaron sí, es decir, los niños adoptan características de los personajes y terminan comportándose como su personaje favorito. El 88% de los niños y el 89% de las niñas aproximadamente contestaron a la pregunta: *¿te gustaría ser como los personajes de las caricaturas? sí.*

---

<sup>55</sup> <http://www.wordreference.com/definicion/modificar> 07 octubre 08.

<sup>56</sup> <http://www.wordreference.com/definicion/reafirmar> 07 octubre 08.

<sup>57</sup> Moragas, Miguel, *op. cit.* p. 59.

Formato encuesta aplicada a los padres de familia.

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN**

El objetivo de esta encuesta es saber la opinión de los padres de familia sobre los programas infantiles que ven sus hijos.

Edad \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_ Grado de estudios \_\_\_\_\_

Nombre de la Escuela de su hijo \_\_\_\_\_

1. ¿Cuánto tiempo al día le permite ver la televisión a sus hijos?

a) 5 horas b) Menos de 3 horas c) 1 hora d) Menos de 1 hora

2. ¿Supervisa que la programación que ven sea adecuada para su edad?

a) Sí b) No c) A veces

3. Sus hijos ¿qué prefieren?

a) Ver televisión b) Jugar con sus amigos c) Estudiar d) Otra

¿Cuál? \_\_\_\_\_

4. ¿Ha notado si los contenidos de las caricaturas que ven sus hijos influyen en su conducta o actitud?

a) Sí b) No c) A veces d) Siempre

5. ¿Usted elige que programas verán los niños?

a) Sí b) No c) A veces d) Siempre

SI SU RESPUESTA ES NO, PASE A LA PREGUNTA 7.

6. ¿En que criterios se basa para elegir dicha programación?

a) En los contenidos b) En el horario c) En ninguno d) Otro

¿Cuál? \_\_\_\_\_

7. Cuando no le permite ver a su hijo su caricatura favorita, ¿cuál es la actitud del niño?

a) Enojo b) Resignación c) Otra

¿Cuál? \_\_\_\_\_

8. ¿Cree que las caricaturas que ve su hijo lo ayudan en su educación?

a) Sí b) No ¿Por qué? \_\_\_\_\_

**GRACIAS**

Si los contenidos de los dibujos animados muestran una riña entre hermanos, como en el capítulo: “*La nueva Burbuja*”, de “*Las Chicas Súperpoderosas*”; a una persona que arremete contra otra física y verbalmente: capítulo “*Magín Boo*”, de “*Dragón Ball Z*”, los televidentes confundirán la fantasía con la realidad que viven, comenzarán actuar para resolver sus conflictos como lo hacen sus dibujos animados.

Otra de las preguntas de la encuesta realizada a los padres de familia decía: *¿supervisa que la programación que ven sus hijos sea adecuada para su edad?*, 60% contestó sí; mientras que el más del 33% respondió no y aproximadamente el 6% dijo que a veces. Quiere decir que más del 50% de la población infantil esta bajo la supervisión de sus tutores al momento de sentarse al ver su serie animada favorita, por lo tanto cuentan con información sobre los hechos fantásticos que manejan las series animadas.

Pero ¿cómo determinar si la programación que ven los niños es adecuada para su edad?; Más del 63% de los padres no la eligen, 20% contestó que a veces y 17% aproximadamente dijo que sí. Los niños eligen qué ver en la televisión y los padres supervisan los contenidos, pero, en qué se basan para elegir los programas que sintonizaran sus hijos. Aproximadamente el 37% elige basado en los criterios de los contenidos de las series animadas, Mas del 3% por los horarios, y aproximadamente el 3% otros factores: indicando que la programación para adultos (telenovelas o programas de espectáculos) no son adecuados para niños.

La psicóloga Alicia Pérez Jiménez<sup>58</sup>, comenta al respecto: los niños no nacen agresivos o burlones, existen factores a su alrededor que modifican su actitud. Si los contenidos de las serie animadas muestran situaciones confusas respecto a la realidad, será muy fácil que logren persuadir a los televidentes para cambiar su actitud comportándose como lo han visto en la televisión, con sus padres, hermanos o amigos.

---

<sup>58</sup> Pérez Jiménez, Alicia, Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE), Unidad Familiar Morelos. 12 septiembre 08.

## CONCLUSIÓN

Pudimos observar con los resultados del análisis de contenido que se llevo a cabo en los capítulos con mayor repetición de las series animadas favoritas de los niños y niñas de las escuelas primarias “Dr. Miguel Silva” y “Arq. Manuel Tolsá”, que la mayoría de los contenidos muestran actitudes de burla, miedo, agresión, engaño, ignorancia, ironía, prepotencia, fracaso, entre muchas otras. Las cuales no favorecen ni reafirman actitudes positivas que puedan mostrar los niños posteriormente.

Las actitudes y comportamientos que desarrolla un individuo son adquiridas desde la niñez, con el paso del tiempo sólo reafirman. El entorno social, factores como la imitación y los estereotipos creados por los medios de comunicación ayudan a reafirmar actitudes buenas o malas, sin embargo, en el caso de las series animadas prevalecen las malas: agresión, engaño, mentira, etc.; reforzando a que los niños creen que es correcto y normal mentir o agredir.

De las cuatro series animadas que se analizaron, “Dora la Exploradora” arrojó resultados favorables de sus contenidos, fomenta valores como la lealtad y honestidad, cuenta con un formato interactivo interesante para que los niños dejen de ser receptores pasivos.

Se comprobó que la mayoría de los contenidos de las series animadas manejan temáticas obsoletas. Tres de las cuatro series que se analizaron obtuvieron una tendencia negativa. El tiempo que los niños pasan viendo televisión influye para reafirmar actitudes; situaciones a las que probablemente han estado o estarán expuestos, como una riña entre hermanos o amigos, o bien, donde tengan que decir la verdad de lo sucedido, determinar si se reafirma su comportamiento.

Las actitudes no sólo se modifican por estar expuestos a programación con contenidos violentos, mejor dicho, se reafirman. Un niño que actúa con agresión tal vez la vive o conoce antes de haberla visto en un medio de comunicación masiva. Los primeros contactos sociales que tiene un niño son los que establece con los miembros de su familia, principalmente con el padre y la madre, por lo tanto,

considero que la familia es la principal proveedora de la mayoría de la información que un niño posee y la cual le ayudará a definir su actitud ante determinadas situaciones que se le presenten.

Los personajes de las caricaturas son creados bajo determinados estereotipos con el único objetivo de captar la atención del televidente. Se convierten en líderes a seguir por los niños, creando una idea falsa de la realidad en la que viven y se desenvuelven diariamente.

El poco interés por difundir una educación basada en valores por parte de las Instituciones educativas, gubernamentales y los mismos padres de familia, forman una barrera para que los niños del futuro tengan cimentados valores y sirvan a su desarrollo personal. Aunado a esto, los medios de comunicación masiva comercial sólo buscan obtener ganancias monetarias con la programación que transmiten, relegando los contenidos educativos y culturales que enriquezcan a un país o nación.

La mejor manera de crear en nuestros hijos, sobrinos o hermanos pequeños una cultura de valores atractiva para ellos y los motive a actuar en base a la honestidad, respeto, entre otros, es la comunicación que mantengan en el hogar y el interés se muestre por los asuntos que a ellos les agraden. De esta manera podremos ganarnos su confianza y se dirigirán a nosotros cuando les surjan dudas sobre algún tema que no comprendan, cuando su personaje favorito se comporte de manera que no les agrade y sobre todo cuando reciban información de los medios de comunicación mediante su programación favorita que intente dañar sus ideologías y valores fomentados.

Los adultos también debemos re-educarnos y actuar conforme a lo queremos que los niños aprendan, si un niño vive en un hogar donde los padre mienten, más tarde él será quien les mienta a ellos y no podremos reprochar su actitud, pues lo aprendió de sus propios padres.

Las series animadas ayudan a reafirmar actitudes positivas o negativas que se han adquirido en el propio hogar o en la escuela, los niños no cuentan con la

orientación adecuada para entender lo que les proyecta la serie y confunden la realidad con la fantasía.

## FUENTES DE CONSULTA

### Bibliográficas

Bardín, Lawrence. *El análisis de contenido*, Akal. Madrid, 1996.

García Galera, María del Carmen, *Televisión, violencia e infancia: el impacto de los medios*, España, Gedisa, 2000.

Medina, Luís Ernesto, *Comunicación, humor e imagen: funciones didácticas del dibujo humorístico*. México, Trillas, 1992.

Moragas, Miguel, *Sociología de la comunicación de masas: Estructuras, funciones y efectos*. Barcelona, Gili, 1985.

Morduchowicz, Roxana, *A mí la tele me enseña muchas cosas: la educación en los medios para alumnos de sectores populares*, Buenos Aires, México, Paidós.

Popper, Karl y John Condry, *La televisión es mala maestra*, México, Fondo de cultura Económica. 1998.

Sánchez Vázquez, Adolfo, *Ética*, México, De Bolsillo, 2006.

VVAA. *Diccionario Enciclopédico* Quinta Edición. Larousse.

### Fuentes vivas

Pérez Jiménez, Alicia, licenciada en psicología, Universidad Nacional Autónoma de México, Campus Iztacala. Ced. Prof. 2792134. Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE), Unidad Familiar Morelos. 12 septiembre 08.

## Cibernéticas

[www.cronica.com.mx](http://www.cronica.com.mx) 14 abril 2009

[www.esmas.com/noticierostelevisa/mexico](http://www.esmas.com/noticierostelevisa/mexico) 14 abril 2009

[www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx](http://www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx) 16 febrero 09.

[www.noticias.hispavista.com/metropoli](http://www.noticias.hispavista.com/metropoli) 14 abril 2009

[www.noticias.prodigy.msn.com/](http://www.noticias.prodigy.msn.com/) 14 abril 2009

[www.terra.com.mx/articulo](http://www.terra.com.mx/articulo) 14 abril 2009

[www.wikipwdia/bobesponja.com.mx](http://www.wikipwdia/bobesponja.com.mx), 15 marzo 07.

[www.wikipedia/chicassuperpoderosas.com.mx](http://www.wikipedia/chicassuperpoderosas.com.mx) , 15 marzo 07.

[www.wikipedia/doralaexploradora.com.mx](http://www.wikipedia/doralaexploradora.com.mx) , 15 marzo 07.

[www.wikipedia/dragonballz.com.mx](http://www.wikipedia/dragonballz.com.mx), 15 marzo 07.