



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS y SOCIALES

**¿QUÉ ME CUENTAS?: PROPUESTA DE PROGRAMA
RADIOFÓNICO PARA DESARROLLAR Y/O FOMENTAR
LA CREATIVIDAD DE NIÑOS ENTRE 4 Y 6 AÑOS DE
EDAD DEL DISTRITO FEDERAL.**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

PRESENTA:

ERICK ARMANDO RODRÍGUEZ CHÁVEZ

ASESORA:

LILIA RAMOS ORDÓÑEZ



CIUDAD UNIVERSITARIA, ENERO 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIA

Este material está dedicado a una gran mujer que, con su paciencia, sabiduría, inteligencia, practicidad y amor, ha contribuido para sea el hombre que soy; indiscutiblemente esta propuesta radiofónica está dedicada a mi mamá, Silvia Chávez Vargas, a quien amo y agradezco infinitamente.

Sin falta, este trabajo también es dedicado a Dios, por permitirme concretar objetivos, dejarme soñar y ayudarme a salir triunfante en cada uno de sus retos.

Además, este trabajo se concretó, en gran medida, por los consejos y ánimos de cada uno de los miembros de mi familia y de una gran amiga, Grisel; sé que este texto es un logro para cada uno de nosotros. Muchas gracias.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi mamá por su apoyo y amor; muchas gracias por todo lo enseñado y lo vivido. Aún faltan grandes experiencias por vivir, así que a mirar de frente y a continuar evolucionando.

Familia, aquí está reflejado gran parte de su cariño, cuidado y enseñanzas. Cada uno, en sus personalidades, ha dejado en mí una semilla para continuar con mi desarrollo personal y profesional, mismas que irá germinando durante mí andar y, además, indiscutiblemente, les agradezco.

Amigos, afortunadamente nuestros caminos se cruzaron, se fueron tejiendo y el apoyo se fue dando. Diversiones, preocupaciones académicas, risas, exámenes finales, en fin, una gran cantidad de historias que se podrían contar.

Especialmente, en la etapa universitaria, mis compañeros de 'Políticas' fueron testigos de todo el andar. Aunque iniciamos casi como una horda, el tiempo ha sido el mejor aliado para definir nuestros caminos, éxito a todos. Ivonne, Jonathan y Yannin, los quiero.

Desde mi época universitaria, hasta la fecha, agradezco a dos mujeres que, gracias al idioma italiano, han compartido más allá de las aulas, jugando un papel muy importante para mi desarrollo personal: Sandra y Grisel; mil gracias por cada palabra y experiencia. 'Biscotta', eres muy especial.

ÍNDICE GENERAL

Introducción	1
Capítulo 1. Conceptos y contexto de comunicación.....	4
1.1 La comunicación.....	4
Comunicación masiva.....	6
La radio.....	7
Elementos radiofónicos.....	9
Géneros y formatos radiofónicos.....	13
Producción radiofónica.....	17
1.2 Literatura.....	19
Literatura para niños.....	19
Narración.....	21
Imaginación.....	23
Creatividad.....	26
1.3 Niño.....	29
Etapas del desarrollo humano.....	29
Acerca del niño.....	33
Capítulo 2. Trabajo de campo.....	37
2.1 Diseño de encuesta para aplicar a niños del Distrito Federal en materia de gustos y consumo en radio y televisión.....	37
Capítulo 3. Procesamiento y análisis de la información general. Propuesta.....	53
3.1 Contraste del resultado con la hipótesis.....	53
3.2 Propuesta '¿Qué me cuentas?'	56
3.3 Conclusiones.....	72
Bibliografía.....	76
Fuentes hemerográficas.....	77
Fuentes electrónicas.....	77

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó en la Ciudad de México entre los meses de Abril-Julio de 2010 y tiene como propósito obtener información de calidad que nos permita diseñar un programa radiofónico que utilice como contenido fundamental la literatura para niños, en particular los cuentos dedicados a este sector de la población, para así contribuir al fomento y/o desarrollo de su creatividad.

Se dará una definición de creatividad, pues es un concepto que comúnmente se usa para definir algún objeto o acción que no se manifiesta con frecuencia en el comportamiento de las personas.

En el caso de los niños “como todo ser humano, ellos necesitan expresar sus ideas de una u otra forma. A esto le llamamos creatividad. En el caso de la infancia, la creatividad no es sólo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan sino que es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea.”¹

En México, debido a la gran influencia globalizadora, la creatividad está basada en la experiencia anglosajona² pues la cultura mexicana, a lo largo de su historia, se ha visto afectada por la degradación patriota con la que originalmente contaba. Dicho argumento podrá comprobarse durante el desarrollo de la investigación.

De lo anterior radica la importancia de crear un programa que sirva como herramienta para apoyar tanto a los padres de familia como a los profesores de nivel preescolar pues, en ocasiones, es escaso el material de apoyo de fácil acceso y a bajo costo, característica esencial de la radio.

¹ <http://www.solonosotras.com/archivo/02/fam-hijos-270700.htm>. En línea el 20 de Julio de 2010.

² <http://homepage.mac.com/penagoscorzo/iblog/B830648192/C1538436480/E20050820213544/index.html>. En línea el 20 de Julio de 2010.

Es cierto que sobre el desarrollo de la creatividad se han hecho distintas investigaciones; sin embargo, en su mayoría abordan problemáticas complejas; es decir, toman como referencia casos extremos donde el niño, definitivamente, presenta ciertos trastornos en su experiencia personal, lo cual atrofia la 'media' poblacional que tiene por objetivo a la presente investigación.

A pesar de que la creatividad tuvo gran despunte a nivel internacional en la década de 1930, en México se tiene un atraso –comparado con el de Estados Unidos de Norteamérica o España- notable, pues son pocos los espacios que se dedican netamente a este tipo de temáticas. Es ahí donde radica la importancia de esta investigación pues, de manera sencilla, puede fungir como inicio de otros trabajos metodológicos que vayan incrementando el estudio de la creatividad de los niños en nuestro país.

Si bien ya se han realizado diversas investigaciones con formato de programa de radio para niños, actualmente se encuentran desfasados en tiempo y, por lo tanto, carentes de actualización, por lo que no podrían aterrizar los resultados en la sociedad actual.

Basado en la creatividad y el cuento surge '¿Qué me cuentas?' proyecto que nos servirá para adquirir conocimientos útiles en la elaboración de futuras producciones radiofónicas que contribuyan a la creación de programas que incrementen o desarrollen la creatividad en los niños.

Es así que '¿Qué me cuentas?' podrá ser utilizado como caso de estudio para profesores y alumnos así como de guía para la realización de programas radiofónicos dedicados para el sector infantil, población que cuenta con necesidades y gustos particulares que deberían tener una opción radiofónica que cumpla sus expectativas y le proporcione elementos para desarrollar su creatividad, como son los cuentos para niños.

Para poder realizar la investigación se recurrió a la ejecución de grupo foco así como a recursos bibliográficos, hemerográficos y de consulta a través de la Internet. Logrando llevar esta secuencia, '¿Qué me cuentas?' pude ser catalogado un programa vigente en aspectos de contenido, ubicación espacial-temporal y se encuentra fundamentado con argumentos teóricos.

Se eligió el grupo foco debido a que dicha técnica facilita a la adquisición de información de primera mano en equipos de personas que cuentan con gustos similares en consumo televisivo y auditivo. De tal forma, la información adquirida es fundamental en el diseño y elaboración de '¿Qué me cuentas?'.

La presente investigación pretende dar a conocer de forma sencilla los conceptos de comunicación, radio, función social de la radio, elementos radiofónicos, géneros radiofónicos, niño, literatura y literatura para niños.

Además, ofrece un panorama general acerca de la situación actual de los niños del Distrito Federal en aspectos como programas radiofónicos para niños, función social de la radio en el Distrito Federal y sus principales problemas.

Con lo anterior, se obtuvo, de manera directa, las necesidades, gustos y preferencias de los niños en el Distrito Federal en materia de consumo radiofónico y televisivo.

CAPÍTULO 1. CONCEPTOS Y CONTEXTO DE COMUNICACIÓN

1.1 LA COMUNICACIÓN

Entiéndase por comunicación el arte de establecer un intercambio de información, directa o indirecta con la finalidad de expresar sentimientos, necesidades, creencias, conocimientos y/o sucesos.

Las distintas formas de expresión con las que el ser humano cuenta son la comunicación oral, corporal, gráfica, mímica, visual y escrita, lo que da paso a la creación de la poesía, la danza, el baile, el canto, la pintura y escultura.

María Xaltin Rivera Palencia apunta que:

La comunicación es traducir el pensamiento en acción, reflejar emociones, necesidades, conocimientos a través de signos y símbolos; este proceso es una actividad fundamentalmente humana, determinada por el intercambio mutuo de significados; es un evento continuo, permanente aunque los medios de expresarla cambian conforme se desarrolla la sociedad.³

Al momento de realizarse un proceso de comunicación intervienen distintos elementos que, en conjunto, dan origen al intercambio de datos. Los elementos del proceso de comunicación son: emisor, mensaje, canal y receptor.

Emisor: es quien idea, estructura y emite el mensaje valiéndose de diversos factores como herramientas técnicas, el nivel de conocimiento y la situación sociocultural.

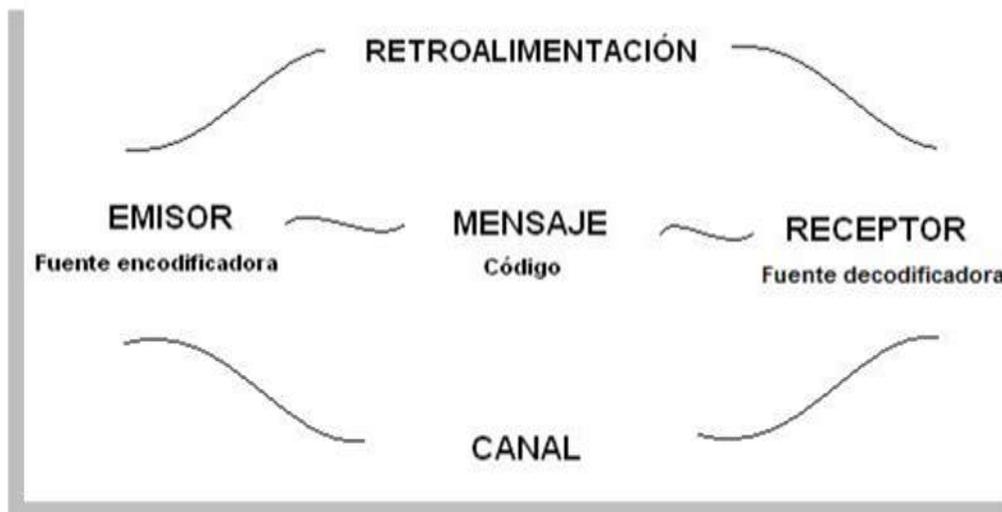
³ Rivera Palencia María Xaltin. Aproximación a la televisión privada. Cit por Claudia Coronado y Elsa L. Quiroz Fucugauchi. La radiodifusión infantil en México. Tesis FCPyS, p 67

Mensaje: es el conjunto de signos que proporcionan determinada información, la cual es un cúmulo de datos que el individuo adopta de su entorno para, posteriormente, aplicarlos.

La estructura, el tratamiento, el contenido, el ruido y el código son los elementos del mensaje.

Canal: es el medio a través del cual viaja la información y en este se pone en juego la vista, el oído, el olfato y/o el gusto.

Receptor: es quién recibe, codifica, reflexiona y reacciona al código enviado por el emisor atribuyéndole un significado proveniente de las experiencias personales.



*Diagrama realizado por el autor de este proyecto

En el esquema anterior se añade la retroalimentación (feed back) propuesta por Schramm, la cual es definida como la respuesta que emite el receptor una vez asimilado el mensaje que puede servir de referente al emisor.

COMUNICACIÓN MASIVA

La comunicación masiva es la difusión de información dirigida a un número indeterminado de receptores que tiene en común el factor tiempo. En el caso de la radio, donde los mensajes adquieren extensión territorial y son accesibles para un gran número de personas.

Ésta implica el manejo de información orientada a numerosos sectores de la población, a la nación misma y a los habitantes de otros territorios; es decir, a la sociedad en general.

Los medios de comunicación masiva son instituciones que cumplen una serie de papeles en un sistema social, estos también provocan respuestas de los públicos a los que se dirige. Los más destacados son:

Impresos

- a) Libros
- b) Periódicos
- c) Revistas
- d) Historietas
- e) Volantes

Electrónicos

- a) Cinematografía
- b) Radio
- c) Televisión

En el caso de la radio se le considera uno de los medios de comunicación masiva más importante debido a su penetración y alcance⁴. Según Ramón Pizarro, los receptores de la radio muestran una tendencia a creer y aceptar gran parte del material que se transmite; aunque, en determinadas situaciones, las ideas resultan contradictorias.

⁴ Pizarro, Ramón Daniel. Responsabilidad civil de los medios masivos de comunicación. Editorial Hammurabi. p 57

Las sociedades buscan la empatía y aceptación de sus similares como un método para sobrevivir⁵ y “en cuanto un número de seres vivos se reúnen... los elementos individuales se colocan instintivamente bajo la autoridad de un jefe... Tiene tal sed de obedecer que se somete instintivamente a aquel que se erige su jefe”⁶

En las tres últimas décadas, el uso de estos medios ha permitido llegar, como nunca antes en la historia de la humanidad, a públicos tan numerosos provocando reacciones generalizadas en los siguientes órdenes:

Distintos niveles de actitud, provocación de reacciones uniformes para hábitos de consumo, fundamentación de ideologías de nivel masivo, orientación de grupos de poder y de presión, control de tarifas publicitarias, que a la postre se han convertido en factores inflacionarios, manejo monopólico de medios, capacidad de penetración con patrones socioeconómicos predefinidos y manejo de la opinión pública.

Los medios masivos de comunicación han evolucionado más en los últimos veinte años que toda la comunicación, en general, en los últimos dos mil años. Salvo las regiones marginadas físicamente de las zonas de influencia de la civilización contemporánea, no hay un solo individuo que no alcance directa o indirectamente los efectos de la comunicación social; de ahí su importancia. Su impacto está presente en los niveles consciente e inconsciente, individual y colectivo.

LA RADIO

La evolución de la comunicación comprende desde el signo prehistórico, la escritura pictórica, el alfabeto hasta el surgimiento de la imprenta, la cual es el antecedente de los medios de comunicación masiva, esto debido a que permitió que se creara una serie de medios artificiales de comunicación como la prensa, el radio, el cine y la televisión.

⁵ Freud, Sigmund. Psicología de masas. Editorial alianza. p 7-8

⁶ Freud, Sigmund. Psicología de masas. Editorial alianza. p 18-19

En América Latina la radio surgió como elemento de desarrollo global, según Luis Alberto Solè la radiodifusión se fundó como un medio para la difusión del pensamiento, lo que sirvió para reafirmar la identidad de cada nación, sirviendo como fuente de información, capacitación o esparcimiento.

En 1919 el ingeniero Constantino de Tárnava crea en México la primera estación experimental de radio, consolidándose en octubre de 1921; así, la radio se integró a la vida cotidiana de la población.

Según Marco Julio Linares “la radio sigue siendo el medio de comunicación social a través del cual el sonido y la palabra reivindica o enajena, individual o socialmente, en función de los fines para los que desean ser utilizados”.⁷

Este medio de comunicación se caracteriza por:

- Sencillez técnica
- Bajo costo de producción
- Bajo costo de adquisición
- De fácil uso
- Inmediatez y simultaneidad
- Clara, breve y concisa al transmitir sus mensajes
- Fomenta la imaginación
- Contribuye a la tradición oral
- Contrarresta el analfabetismo
- Difunde todo tipo de mensajes

En sus inicios la radio representó una revolución tecnológica y en lo social fue capaz de provocar nuevas aspiraciones, malestares, frustraciones y motivaciones

⁷ Linares, Marco Julio. El guión. Elementos, formatos, estructuras. España. 1989 p 41.

en el escucha además de contribuir en campañas que alertaban a la población en rubros como lo educativo, cultural, higiénico cívico y político.

Otra de las características de la radio es su función de entretener al fomentar la imaginación del escucha y provocar la creación del 'tiempo fuera del tiempo' y del espacio no real.

En cuanto a la radio comercial los mensajes *massmediáticos* presentan al oyente una visión del mundo, un estilo de vida y una necesidad de consumo indiscriminada, convirtiendo a los mensajes en mercancía. En este caso, la radio contribuye a la pérdida de identidad.

No son pocos los programas de radio que ofrecen información de estructura cerrada con contenidos previamente procesados para el oyente, negándole así la posibilidad de crítica, reflexión y participación intelectual.

ELEMENTOS RADIOFÓNICOS

Palabra

La vida cotidiana en una ciudad está rodeada de ruidos, perceptibles con facilidad o no, que evitan enfocar nuestra atención en un sonido específico, por lo que la radio requiere de un lenguaje claro con palabras simples y sencillas que expresen el mensaje de forma concisa para que el oyente decodifique con facilidad aquello que se desea difundir.

La palabra es uno de los principales elementos utilizados en la radio para transmitir información, por lo que el lenguaje debe estar controlado por ritmo, dicción y entonación. En caso de abusar de la verbosidad la voz se puede convertir en un ruido perturbador para el oyente.

La persona encargada de la transmisión de información, no importando el grado de conocimientos personales, tiene la responsabilidad de interpretar y expresar, esto además de imprimir en la voz matices e inflexiones y, al mismo tiempo, complementar y enriquecer el texto con una adecuada gesticulación.

Si el discurso es empleado correctamente se puede:

- Obtener variedad expresiva
- Subrayar
- Ganar mayor referencialidad
- Generar un proceso apelativo que involucre al oyente en su decodificación
- Comunicar

Estos aspectos permiten la comprensión del mensaje expuesto, evitando que factores ajenos a la transmisión afecten el envío de información.

El sonido radiofónico ofrece la creación acústica de la realidad, sugiriendo dos dimensiones:

Tiempo: marca el transcurso del lapso en el que se desenvuelve un personaje y proporciona ritmo a la recreación de la historia.

Espacio: es recreado por los sonidos o la resonancia.

Francois Richaudeau en el N° 22 de *Communication et lengages* sostiene que la comunicación provoca satisfacción cuando reúne cuatro aspectos, que son originalidad, deseos del receptor, claridad del mensaje y talento del emisor.

Silencio

“...el silencio radiofónico no es sólo la simple y fortuita ausencia de sonido, sino el tiempo que premeditadamente se concede al oyente para la reflexión”⁸.

Durante la transmisión de programas radiofónicos se pueden presentar espacios en silencio los cuales pueden ser ocasionados por problemas de producción, o por factores externos a ellos, que impiden que el mensaje viaje con claridad al escucha.

Sin embargo, hay silencios provocados que aportan sentido a la narración, lo que genera que el silencio se convierta en un elemento radiofónico y no un accidente en la producción. Existen circunstancias que se complementan por la presencia del silencio y que sin éste no tendría el mismo sentido ‘la escena’.

Para Mario Cebrián Herreros el silencio “supone una elección. Y en la elección se encuentra la posibilidad artística y expresiva. Se establece, pues, una conjugación de silencios parciales y una conjugación del silencio global”⁹

Música

En la actualidad la música ocupa la mayor parte de los cuadrantes en la radio, lo que ha provocado que programas hablados, ya sean de opinión, discusión o narrativos, pierdan espacio en las barras programáticas.

Sin embargo, la presencia de la música en el radio cumple con diversas funciones, así lo señala Victoriano Fernández Asís¹⁰.

La música puede servir para:

- Identificar una emisora, programa o sector de programas

⁸ Merayo Pérez A. Para entender la radio. Estructura del proceso informativo radiofónico. p 138

⁹ Cebrián Herreros, M. Op, cit

¹⁰ Fernández Asís Victoriano. Citado por Ricardo M. Haya en Hacia una nueva radio. p. 60

- Dar mayor relieve a un personaje
- Estimular el recuerdo de hechos ya acaecidos.
- Preparar el ánimo del oyente.
- Crear una atmósfera.
- Identificar un lugar, un tiempo, una persona o un grupo.
- Subrayar un diálogo.
- Cortinas o encadenados

Es común escuchar durante la transmisión de programas radiofónicos el cambio de música según la sección o el tema. En este caso la música adquiere una función gramatical. *Cortinas*, es lo equivalente al punto; proporciona una pausa prolongada que permite ubicar al escucha en otro contexto. La *ráfaga*, es una pausa menor que marca el cambio de tema más no de sección. La función de unir diversas ideas relacionadas al mismo tema, lo equivalente a un punto y seguido, es el *puente musical*.

La música también cuenta con una función descriptiva de carácter escenográfico; es decir, reúne las características del espacio en el que se desarrolla la historia. En el caso de los diálogos entre personajes la música puede auxiliar en remarcar, exaltar, complementar o suplementar una palabra o frase.

Arturo Merayo Pérez, analista español de la radio, coincide con Ronald Barthes en que “la música no es otra cosa que una casualidad... con gran capacidad de evocación y sugerencia...”¹¹

En el caso de un radiodrama, tema que se abordará más adelante, la música produce y enfatiza sentimientos de humor y, por lo tanto, psicológicos de los

¹¹ Merayo Pérez, A. Para entender la radio. Estructura del proceso informativo radiofónico, publicaciones de la Universidad Pontificia de Salamanca, 1992, pág 131

personajes, permitiendo al radioescucha la fácil decodificación del material auditivo.

Efectos de sonido

“Los efectos (de sonido) son productos sonoros de breve duración y de distinta naturaleza que (...) colaboran en la ambientación y descripción de una idea radiofónica, formando parte del mensaje que la transmite”¹²

Según Mario Kaplún los efectos de sonido son el decorado radiofónico y pueden:

- Imprimir credibilidad a un mensaje.
- Ubicar al oyente en determinado espacio físico o geográfico.
- Dar credibilidad y realismo a la escena.
- Identificar un personaje, objeto o situación.
- Animar y dar agilidad a un programa o serie del programa.
- Impactar y llamar la atención.

Los efectos de sonido se clasifican por su origen de grabación, por lo que éstos pueden ser creados en estudio, pregrabados o grabados por el productor.

GÉNEROS Y FORMATOS RADIOFÓNICOS

Para ubicar al género narrativo dentro de los contenidos de la radio es necesario hacer un breve recuento por los géneros que alberga, no sin antes aclarar que:

“Cada género [radiofónico] nace por el impulso intuitivo y creativo de un autor para plasmar una necesidad comunicativa. El autor establece sus propias combinaciones de recursos y de códigos como rasgos distintivos de su trabajo”¹³

¹² Marayo Pérez A. op.cit, cit 133

¹³ *idem*, La radio del siglo XXI. Nuevas estéticas de la radio. P. 61

Ricardo M. Haye¹⁴ distingue tres grandes grupos de géneros radiofónicos:

1	Informativo
2	Interpretativo y de opinión
3	Recreativo

El género recreativo apela al termino 'recrear' donde participan disfrute, deleite, regocijo y gozo así como el de 'volver a crear' escenas o situaciones dirigidas al oyente; concretamente, es lo que sucede al realizar una adaptación.

En un análisis, Mario Kaplún asienta los 12 modelos más clásicos y usuales en el mundo de la radio:

1. La charla
 expositiva
 creativa
 testimonial
2. El noticiero (formato noticias)
3. La nota o crónica
4. El comentario
5. El dialogo
 el dialogo didáctico
 el radio consultorio
6. La entrevista informativa
7. La entrevista indagatoria
8. El radio periódico
9. La radio–revista
10. La mesa redonda
 mesas redondas propiamente dichas

¹⁴ Ibíd. p. 66

el debate o discusión

11. El radio reportaje

con base en documentos vivos

con base en reconstrucciones (relato con montaje)

12. La dramatización

unitaria

seriada

novelada

De tal forma, para Kaplún el radiodrama es el más activo de los géneros y señala lo paradójico que resulta pues, siendo en su estructura una ficción, es el que más se asemeja a la vida real. No es un narrador el que da cuenta de los hechos sino los personajes mismos son los que la encarnan.

La historia de un radio teatro puede ser real o imaginaria pero el objetivo siempre es el mismo: involucrar e identificar al oyente con el problema de la pieza literaria; si esto sucede, el escucha se reconocerá en situaciones, ambientes e incluso en los hechos lo que contribuye a mantener su atención y lograr su participación intelectual y emocional. De ahí los dos fines del radiodrama:

- 1) Plantear un problema, mostrar un conflicto y enfrentar al oyente a una opción.
- 2) Vincular un mensaje.

El oyente es quien debe extraer el mensaje sobre el que se desea provocar la reflexión, confirmando la idea de Lazareff, quien afirma que “las ideas por medio de los hechos y los hechos por medio de los hombres, donde la idea es el

contenido del radiodrama; los hechos son la historia; el argumento de la pieza; y los personajes”¹⁵.

Podemos distinguir tres tipos de programas realizados con radiodrama:

Unitarios: la acción comienza y termina en una sola emisión. Como en una obra de teatro, los personajes no tienen continuidad posterior. Como género literario equivale al cuento.

Es posible organizar un programa con base en radioteatros unitarios que tengan una cierta unidad (cuantos infantiles).

Seriado: cada capítulo presenta una trama independiente que puede ser seguida y comprendida sin necesidad de haber escuchado los anteriores. Hay un personaje central, o un grupo de personajes, que es fijo y que da continuidad a la misma.

Radionovela: la clásica novela en muchos capítulos con trama continuada. Hay que escucharla íntegra o casi íntegra; si se pierde algún capítulo es difícil reubicarla y seguir el argumento, si se pierden varios capítulos seguidos, casi imposible.

Marco Julio Linares¹⁶ divide el radiodrama en:

- **Radioteatro:** toma como fuente obras dramáticas escritas para obras de teatro. Las situaciones, actos, atmósferas, acciones y contextos, se traducen al lenguaje de la radio. Es de estructura unitaria.

¹⁵ Kaplún, Mario, Producción de Programas de Radio, México, Cromacolor, 1994, pág. 77

¹⁶ Linares, Marco Julio. El guión. Elementos, formatos, estructuras. Editorial Alhambra Mexicana. 3ª. Edición. 1989. p. 42

- Radionovela: se basan en la novela con todos sus elementos unitarios y se apoya en el melodrama, de donde toma personajes, situaciones y acciones. Se desarrolla en capítulos o episodios seriados.
- Radiocuento: se desprende del cuento y se adapta a la radio con todos sus elementos. Es narrado a través de los elementos radiofónicos: música, efectos y voces. Tendrá una estructura unitaria.

PRODUCCIÓN RADIOFÓNICA

El proceso de reproducción consta de tres pasos que facilitan la creación, elaboración y transmisión de un programa: la preproducción, producción y la postproducción.

Preproducción

Es el periodo en el que se planea y prepara un programa radiofónico. Es la etapa en la que se define el proyecto: sus objetivos, contenidos, formato y público objetivo.

Lo anterior sirve como guía para establecer cuáles son los componentes que aportará nuestro programa en el ámbito radiofónico y en la sociedad.

La elaboración del proyecto es necesaria debido a que contribuye a saber con qué tipo de recursos humanos y materiales se deben contar; es decir, cabinas, consolas, micrófonos, operadores, musicalizadores, etcétera.

Producción

“La realización es el proceso mismo de la grabación (o transmisión) de la obra radiofónica)¹⁷

La producción, también conocida como realización, es la etapa en la que se combinan los elementos radiofónicos (voz, música, efectos sonoros y silencio) y son ordenados y ejecutados por el productor, dependiendo de la creatividad o de las necesidades sonoras que requiera el producto.

Para Sandra Pérez Jiménez¹⁸, producir es “crear un todo a través de los elementos que lo conforman, llevar a la práctica lo planeado en la etapa de preproducción, concretizar las ideas... reproducidas y difundidas en el aire con la finalidad de informar, orientar, entretener y educar a un público determinado”.

La etapa de producción puede ser realizada en vivo o grabada (desde la cabina) e incluso en exteriores (control remoto) pero antes de iniciar la realización del programa el productor debe verificar que los elementos humanos y técnicos se encuentren instalados en el estudio, comprobar que los niveles de audio tengan el volumen adecuado, cotejar que los guiones no tengan errores (o realizar las modificaciones correspondientes) y solucionar los problemas que se presenten en el proceso.

Post producción

Montaje: es el proceso en el que se arma el material previamente grabado, seleccionado y jerarquizado. En el caso de las grabaciones de voz (o grabado de fríos) es mezclado con los fondos musicales, las rúbricas y efectos.

¹⁷ Teodoro Villegas. La producción Radiofónica. Citado por Pérez Jiménez Sandra. Producción Radiofónica de un programa deportivo. FCPyS. UNAM

¹⁸ Pérez Jiménez Sandra. Producción Radiofónica de un programa deportivo. FCPyS. UNAM. p.

Edición: es la fase donde se altera la composición de los sonidos con el propósito de corregir los errores producidos durante la grabación.

También sirve para ajustar tiempos, eliminar, agregar o sustituir voz, música y/o efectos, cortar ausencias de sonidos no planeadas.¹⁹

1.2 LITERATURA

LITERATURA PARA NIÑOS

Desde temprana edad el mundo fantástico de la literatura es revelada al niño a través de juegos dramáticos, poesía, cuentos, fábulas orales y libros ilustrados hasta llegar a los escritos con enunciados de mayor complejidad, convirtiéndose en una herramienta que permite obtener conocimientos de una manera distinta y que ayuda a percibir la realidad. “Es otra forma de pensar, otro sistema de modelación del mundo, la creación de otro mundo paralelo”²⁰.

Según Pedro C. Cerrillo y Jaime García, un niño necesita ser dotado de situaciones comunicativas que lo favorezcan al construir “mundos posibles” que le sirvan para transgredir el límite de lo tangible e impidan que su curiosidad se quede en el plano de lo ya establecido, como sucede con los discursos moralizantes, religiosos e informativos por medio de los cuales los adultos interactúan con los niños (cita).

La proyección antropológica del texto literario revela la necesidad y deseo de viaje y aventura en cualquier edad de la vida humana, sin embargo, es en la infancia donde la atracción y liberación son características indispensables en la actividad más asistida a esta edad: el juego.

¹⁹ Kaplún, Mario, Producción de Programas en Radio, citado por Pérez Jiménez Sandra. Producción Radiofónica de un programa deportivo. FCPyS. UNAM

²⁰ Cerrillo Pedro C. y García Padrino Jaime. Op. Cit. p (pendiente)

La literatura infantil compromete al escritor y al autor a moverse bajo las reglas de la ficción donde ambos acuerdan respetar y disfrutarlas dentro de un tiempo subjetivo. Al hacer del texto literario una experiencia placentera ocurre la interacción entre juego y arte, lo que hace fácil la relación entre infancia y arte.

Los elementos que integran la personalidad del niño se encuentran sometidos a la voluntad del sujeto que construye el universo imaginario de la ficción narrativa brindándole al infante una forma distinta de acceso a la experiencia. En los primeros años de vida, ficción y realidad no tienen un límite establecido lo que da paso a que lo observado en la ficción se integra a las experiencias de este.

“La reflexión psicológica, que se había interesado por el papel de la infancia y del juego en la maduración de los niños, extendió pronto su consideración hacia el hecho literario (...) los textos que los niños oyen o leen colocan los acontecimientos en un horizonte amplio y ordenado de mundo posible”.²¹

En la literatura infantil el lenguaje cumple una función auto referencial al colocar al lector ante una nueva actitud frente a lo que lee o escucha, es entonces que las palabras de uso común adquieren otro significado al verse envueltas en situaciones fantásticas y conmovedoras. Para el niño es la experiencia que obtiene de la ficción la que hará que brinde nuevos significados a las palabras.

Con el niño ocurre como con el aficionado a la poesía quien abandona el mundo tangible y entra a uno nuevo ávido por ser descifrado y construido a través de nuevos significados:

“Trasmutar la realidad en poesía es, entonces, asignarle a las palabras un valor personal, crearlas de nuevo, pronunciarlas por primera vez, nombrar uno mismo

²¹ Cerrillo Pedro C. y García Padrino Jaime, op. cit. p 90

su experiencia en el mundo, en vez de asignarles la denominación estereotipada que figura en un catalogo que ésta a disposición de todos”²²

Umberto Eco (cita) afirma que la estética de la percepción permite observar cómo el lector puede establecer inferencia y cómo activa sus conocimientos en la memoria para formular hipótesis y organizar sus propias redes semióticas hacia la interpretación. Es decir que el sujeto que participa en la experiencia estética, al igual que el niño que participa en el juego, logra liberarse del principio de realidad mediante el principio del placer.

NARRACIÓN

La rica e interesante historia de los pueblos de Latinoamérica se ha conservado a pesar del tiempo gracias a la resonancia de la tradición oral. A pesar de esto, ya no es muy frecuente detenerse a escuchar relatos que nos dibujen los días de antaño, el acelerado ritmo de vida actual abandona lo narrativo y, en cambio, se apoya de nuevos estilos como el informativo, descriptivo y argumentativo.

Acerca del cuento: un ejemplo de literatura para niños

*Lo que diferencia a un niño que ha leído a Dickens,
de otro que no leyó una página del escritor inglés,
es que el primero nunca dispararía contra otro hombre*

Joseph Brodsky premio nobel de literatura

El cuento es una modalidad narrativa en el que predominan acciones que no admiten interrupciones, se caracteriza por poseer una trama concentrada en tensión con el propósito de lograr un efecto único, por ser un relato de extensión breve serán los conflictos dinámicos los que sostengan la trama.

²² Ibíd. p 103

Etimológicamente es un postverbal de contar, forma procedente de *computare*, cuyo significado es contar en el sentido numérico, del enumerar objetos, se *pásese* por translación metafórica, el reseñar y describir acontecimientos.

“El cuento refiere un suceso o estado cuyas circunstancias y contrastes de valor representan la realidad social o la iluminación moralmente, o en el caso del cuento tradicional lo suplantán por un orden ético no históricamente determinado”²³

El término cuento puede remitirnos a la infancia debido a que este género literario se empeña en recordarnos que la realidad resiste diferentes interpretaciones, es decir, se adapta al individuo y a las experiencias que este trae consigo.

El cuento está integrado por un argumento, un escenario, personajes y un tiempo. Con base en la tragicomedia griega la trama se divide en:

Planteamiento del problema	Nudo	Desenlace
Exposición del acto principal	Desarrollo de la acción	Final del acto
Presentación del escenario y personajes		

El cuento literario y el juego brindan la oportunidad de huir a un mundo teñido de fantasía donde las reglas de la realidad no son funcionales y la invitación a abordar un lugar en el que infante se permite alejarse del presente e internarse en tiempos y espacios intensos y apasionados originados en la utopía.

Una vez asentados los beneficios que brinda la literatura a los niños es tiempo de precisar los aportes del cuento:

²³ Cerrillo Pedro C. y García Padrino Jaime. Literatura infantil y su didáctica. P 17

- El recuerdo de cuentos y obras literarias conduce a los estudiantes a la relectura de los mismos, con nuevos enfoques.
- El cuento es un componente fundamental para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del niño. El niño que oye o cuenta cuentos se apropia de unas palabras, de un lenguaje que interioriza y hace suyo.
- La lectura o la narración oral de cuentos crea la necesidad de crear nuevos cuentos.
- Los cuentos de tradición oral y de autor son un medio excelente de transmisión cultural.
- El cuento contribuye al desarrollo cognitivo, tanto en su aspecto preceptivo como memorístico.
- El cuento es un medio extraordinario de fomentar vínculos afectivos.
- El cuento ofrece modelos de conducta y moral positivas o negativas.
- El cuento puede favorecer el desarrollo ético de la identificación con determinados personajes.
- El cuento sirve para eliminar tensiones y superar miedos y problemas emocionales.
- El cuento provoca sueños felices en los niños.
- La vida es fuente del cuento. Las historias de vida de ciertos cuentos o chascarrillos acercan al mundo de los adultos.
- Los niños aficionados al cuento desde edades tempranas, suelen ser buenos lectores durante toda su vida.
- La literatura Infantil favorece las actitudes no violentas y ayudan a combatir la soledad humana

IMAGINACIÓN

En su acepción vulgar suele entenderse por imaginación o fantasía a lo irreal, a los que no se ajusta a la realidad y que, por lo tanto, carece de un valor práctico serio. La imaginación, como base de toda actividad creadora, se manifiesta por

igual en todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica.

Según una definición de diccionario es “el acto o capacidad de formar imágenes mentales de lo que no esta presente en realidad” o “el acto o capacidad de crear imágenes mentales de los que nunca se ha experimentado en realidad”²⁴.

Los mitos, los cuentos, las leyendas y los sueños nos confirman que las mayores fantasías no son más que nuevas combinaciones de los mismos elementos tomados, a fin de cuentas, de la realidad, sometidos simplemente a modificaciones o reelaboraciones en nuestra imaginación²⁵.

La primera y principal ley a la cual se subordina la función imaginativa, podría formularse así: la actividad creadora de la imaginación se encuentra en la relación directa con la riqueza y la diversidad de las experiencias acumuladas por el hombre, porque esta experiencia ofrece el material con el que erige sus edificios de fantasía. Por eso la imaginación del niño es más pobre que la del adulto, por ser menor su experiencia²⁶.

La imaginación adquiere una función de mucha importancia en la conducta y en el desarrollo humano, convirtiéndose en un medio de ampliar la experiencia del hombre que, al ser capaz de imaginar lo que no ha visto, al poder concebir basándose en relatos y descripciones ajenas lo que no experimentó personal y directamente, no está encerrado en el estrecho círculo de su propia experiencia, sino que puede alejarse mucho de sus límites asimilando, con ayuda de la imaginación, experiencias históricas o sociales ajenas.

²⁴ Kieran Egan. Fantasía e imaginación; su poder en la enseñanza. Una alternativa a la enseñanza y el aprendizaje en la educación infantil y primaria. 19p

²⁵ *Ibíd.*, 18p

²⁶ *Ibíd.*, 19p

La palabra creatividad tiene su origen en el término latino *creare* que significa engendrar, producir, crear. De acuerdo con esta, la creatividad es una actividad dinámica, un proceso abierto que comporta también una realización material concreta.

La capacidad mental que interviene en la realización creativa se caracteriza por la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, su capacidad de establecer asociaciones lejanas, la sensibilidad ante los problemas y por la posibilidad de redefinir las cuestiones.

Algunos autores proponen que es el conjunto de actitudes mediante las que nos completamos nosotros mismos, en el sentido de cierta “auto actualización”. Otros suponen que es sobre todo la habilidad para mirar de forma novedosa a objetos y situaciones familiares.

Las personas creativas trascienden “lo tradicional” con una visión “original”, “rompedora”. En efecto, la creatividad supone innovación pero exige, además, la existencia de originalidad, Arieti matiza las diferencias entre originalidad y creatividad, pues una persona que tiene gran abundancia de fantasías o ideas originales no será considerada creativa si no las lleva a la práctica de alguna manera.

Escogiendo la definición que propone Marín Ibáñez diremos que la creatividad es una innovación valiosa. Ya que todo lo creativo es de alguna manera nuevo, o por lo menos, lo es para la persona que realiza ese descubrimiento. Y decimos que es valiosa, no sólo con referencia al posible producto creado, sino a la acción misma de innovar, que supone un afán de superar, de la mejora, de optimizar cuanto nos rodea y a nosotros mismos.

La imaginación del niño

Son diferentes también los intereses del niño y del adulto y por todo ello se desprende que la imaginación del niño funciona de modo distinto que la del adulto.

Existe aún el criterio de que la imaginación del niño es más rica que la del adulto, considerando que la infancia es la época en que más se desarrolla la fantasía y, según ello conforme crece el niño van en descenso su capacidad imaginativa y su fantasía.

Los niños pueden hacer todo de todo, decía Goethe, y esta simplicidad, está espontaneidad de la imaginación infantil, que ya no es libre en el adulto, suele confundirse con la amplitud o la riqueza de la fantasía del niño. El niño vive más en el mundo de la fantasía que en el de la realidad.

La imaginación del niño, como se deduce claramente de esto, no es más rica, sino más pobre que la del adulto; en el proceso de crecimiento del niño se desarrolla también su imaginación, que alcanza su madurez sólo en la edad adulta.²⁷

Los significados brotan a nuestro alrededor en cuanto tenemos conciencia. La imaginación es la que atribuye estos significados, y la que los ve en los objetos que hay ante nosotros.

CREATIVIDAD

*Sin duda, una de las fuentes de potencia del hombre es su capacidad de entusiasmarse ante el destello de algo improbable, difícil y remoto”
Ortega y Gasset*

²⁷ *Ibíd.*, 40p

¿Qué es la creatividad?

La palabra creatividad tiene su origen en el término latino *creare* que significa engendrar, producir, crear. De acuerdo con esta, la creatividad es una actividad dinámica, un proceso abierto que comporta también una realización material concreta.

La capacidad mental que interviene en la realización creativa se caracteriza por la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, su capacidad de establecer asociaciones lejanas, la sensibilidad ante los problemas y por la posibilidad de redefinir las cuestiones.

Algunos autores proponen que es el conjunto de actitudes mediante las que nos completamos nosotros mismos, en el sentido de cierta “auto actualización”. Otros suponen que es sobre todo la habilidad para mirar de forma novedosa a objetos y situaciones familiares.

Las personas creativas trascienden “lo tradicional” con una visión “original”, “rompedora”. En efecto, la creatividad supone innovación pero exige, además, la existencia de originalidad, Arieti matiza las diferencias entre originalidad y creatividad, pues una persona que tiene gran abundancia de fantasías o ideas originales no será considerada creativa si no las lleva a la práctica de alguna manera.

Escogiendo la definición que propone Marín Ibáñez diremos que la creatividad es una innovación valiosa. Ya que todo lo creativo es de alguna manera nuevo, o por lo menos, lo es para la persona que realiza ese descubrimiento. Y decimos que es valiosa, no sólo con referencia al posible producto creado, sino a la acción misma de innovar, que supone un afán de superar, de la mejora, de optimizar cuanto nos rodea y a nosotros mismos.

“Toda solución de problemas constituye un proceso creativo. Cualquier situación de estímulo que encuentra el organismo sin estar preparado para una inmediata reacción adecuada representa un problema, cuya solución conlleva una cierta novedad, por mínima que sea”²⁸

Saturnino de la Torre, citado en el libro *Mecanismos psico – biológicos de la creatividad artística*²⁹, propone ciertos límites para el pensamiento creativo que no quedan reflejados explícitamente en la definición de creatividad, así se considera que:

La actividad creativa es intrínsecamente humana: sólo el hombre crea proyectando su mundo interior sobre el medio. La actividad creadora no sólo es humana, sino humanizadora y potenciadora de las cualidades y atributos superiores del hombre. Es intencional, direccional: el ser humano se caracteriza por introducir la intencionalidad en los actos de mayor trascendencia. El proceso creativo culmina con la comunicación porque sí no se quedaría tan sólo en ideación.

“Todas las capacidades de cada cual pueden dejar una huella personal y por tanto única, diferente, novedosa y superadora de si mismo y de su entorno. Lo importante es descubrir esas capacidades, cultivarlas, estimularlas y darles una posibilidad de ejercicio. Ésa es la gran tarea de la creatividad, revelar en cada cual sus posibilidades mejores y hacer que contribuyan a mejorar todo cuanto constituye su entorno y su propio ser”³⁰

²⁸ Guilford, en Guimón, José. *Mecanismos psico – biológicos de la creatividad artística*, 26p

²⁹ Guimón, José. *Mecanismos psico – biológicos de la creatividad artística*, editorial Desclee de Brouwer, España, 2003, 204 p.

³⁰ Marín, en Trigo, Eugenia y colaboradores, *Creatividad y motricidad*, 28p

El proceso creativo y el proceso didáctico

Pasos de proceso creativo	Implicación didáctica
-Preparación	Fase informativa, incitación, interrogación.
-Incubación	Clima de confianza para la expresión, facilitando la combinación de ideas.
-Iluminación	Estimular e incitar a la expresión
-Evaluación y verificación	Estimulación de las ideas o realizaciones. Animación de los resultados.

1.3 Niño

ETAPAS DEL DESARROLLO HUMANO

Para referirnos al niño o a los niños es necesario reconocer los rasgos característicos de esta etapa de la vida humana, por ello el siguiente recorrido que integra los cambios físicos, cognoscitivos y psicosociales desde el surgimiento de una nueva vida hasta el final de ésta.

Formación de una nueva vida. Una vez que ocurre la concepción la dotación genética puede interactuar con las influencias del ambiente, comienzan a formarse las estructuras corporales y los órganos básicos, así mismo comienza el crecimiento acelerado del cerebro. El crecimiento físico es el más rápido en el ciclo de vida. El feto presenta gran vulnerabilidad a las influencias del ambiente, además de desarrollar las habilidades para aprender, recordar y para responder a los estímulos sensoriales: el feto responde a la voz de la madre y desarrolla una preferencia por ella.

Al momento del nacimiento todos los sentidos y sistemas corporales operan en diversos grados, el cerebro crece en complejidad y es sumamente sensible a la influencia ambiental por otra parte el crecimiento físico y el desarrollo de las habilidades motoras son rápidos. En cuanto al desarrollo cognoscitivo durante los tres primeros años se sabe que las habilidades para aprender y recordar están presentes, incluso en las primeras semanas, el uso de símbolos y la habilidad para resolver problemas se desarrolla al término del segundo año de vida; la comprensión y uso del lenguaje se desarrollan rápidamente.

Un ser humano durante sus tres primeros años desarrolla un apego especial por sus padres y otras personas que se relacionen con él muy cercanamente, también desarrolla la conciencia de sí mismo, ocurre el cambio de la dependencia a la autonomía y aumenta el interés por otros niños

En la *Niñez temprana*, que va de los 3 a los 6 años de edad, el crecimiento es constante; la apariencia se torna más delgada y las proporciones más similares a las adultas, es común que el apetito disminuya y los problemas de sueño se incrementen; mejoran la fuerza y las habilidades motoras se vuelven finas y gruesas.

El pensamiento de un niño en esta etapa es egocéntrico pero a la par crece la comprensión de las perspectivas de las demás personas. Es posible estructurar ideas ilógicas acerca del mundo, mejora la memoria y el lenguaje; la inteligencia se hace más predecible. Es común la asistencia al preescolar o kinder.

El desarrollo psicosocial en esta etapa se distingue por el aumento en la complejidad del autoconcepto y la comprensión de las emociones con una autoestima global. El niño incrementa su independencia, la iniciativa y el autocontrol a la par que desarrolla la identidad de género. El juego de los niños de

preescolar se vuelve más imaginativo, elaborado y social. El altruismo, la agresión y el temor son comunes en esta etapa.

La *Niñez intermedia* va de los 6 a los 11 años y en esta el crecimiento se hace más lento, mejoran la fuerza y las habilidades atléticas, las enfermedades respiratorias son comunes, pero la salud en general es mejor que en cualquier otro momento del ciclo de la vida, disminuye el egocentrismo.

Los niños comienzan a pensar de manera lógica, pero concreta, se incrementan las habilidades de memoria y lenguaje, las ganancias cognoscitivas permiten que los niños se beneficien de la educación formal y algunos niños muestran fortaleza y necesidades educativas especiales.

De los 6 a los 11 años el autoconcepto se torna más complejo, afectando la autoestima, la corrección refleja el cambio gradual de control de los padres al niño y los padres adquieren gran importancia.

El final de las etapas de niñez está marcado por el inicio de la *Adolescencia*, etapa en la que el crecimiento físico y otros cambios son rápidos y profundos, ocurre la madurez reproductiva, los principales riesgos para la salud surgen de problemas conductuales, como: trastornos alimenticios y el abuso de drogas. En la adolescencia se desarrolla la habilidad para pensar de manera abstracta y usar el razonamiento científico, el pensamiento inmaduro persiste en algunas actitudes y conductas y la educación se concentra en la preparación para la universidad o las carreras técnicas.

El Desarrollo psicosocial en la adolescencia muestra que se hace central la búsqueda de la identidad, incluyendo la identidad sexual, los grupos de pares ayudan a desarrollar y probar el autoconcepto, pero también ejercen una influencia antisocial. Esta etapa va de los 11 a los 20 años de edad.

La Edad adulta temprana va de los 20 a los 40 años de edad, en esta la condición física llega al máximo para luego decaer ligeramente, las elecciones del estilo de vida influyen en la salud, las capacidades cognoscitivas y los juicios morales adquieren mayor complejidad y se hacen elecciones educativas y profesionales.

En lo psicosocial los estilos y rasgos de personalidad se vuelven relativamente estables, sin embargo, los acontecimientos y las etapas de la vida influyen en los cambios de personalidad, se toman decisiones acerca de las relaciones íntimas y los estilos de vida personales, algunas personas se casan y se decide tener o no hijos.

Después de los 40 años inicia la *Edad adulta intermedia* en la ocurre cierto deterioro de las capacidades sensoriales, la salud, el vigor físico y en las habilidades, las mujeres experimentan la menopausia, la mayoría de las habilidades mentales básicas llegan al máximo; la experiencia y las habilidades para la solución de problemas prácticos son altas, la producción creativa disminuye; sin embargo, es de mejor calidad. Para algunos, el éxito profesional y la capacidad adquisitiva llegan al máximo; en cambio, otros pueden cambiar de carrera o desgastarse en el trabajo.

El sentido de identidad continúa desarrollándose; así mismo, ocurre una transmisión a la edad madura, la doble responsabilidad del cuidado de los hijos y de los padres ancianos ocasiona estrés y ocurre la partida de los hijos.

A los 65 años se puede hablar de la *Edad adulta tardía* en la que la mayoría de las personas son saludables y activas, aunque la salud y las capacidades físicas declinan de alguna manera, el hecho de que el tiempo de procesamiento se haga más lentos afecta algunos aspectos del funcionamiento, la mayoría de las personas se mantienen mentalmente alertas y aunque la inteligencia y la memoria

se deterioran en ciertas áreas, la mayoría de la gente encuentra formas de compensar las pérdidas.

La jubilación ofrece nuevas opciones para la exploración de intereses y actividades, la gente necesita afrontar pérdidas personales así como la inminencia de la muerte conforme trata de entender el significado y el propósito de su vida, las relaciones con la familia y los amigos cercanos proporcionan un apoyo importante y la búsqueda de significado en la vida tienen importancia central en esta etapa.

Al *Final de la vida* el manejo de la muerte y el luto son el tema central, las culturas tienen diversas costumbres relacionadas con la muerte y los individuos difieren en sus maneras de enfrentar la muerte y en los patrones de aflicción. Las actitudes hacia la muerte y el duelo cambian a lo largo del ciclo de la vida.

A partir de lo antes propuesto por Diane E. Papalia y colaboradores es posible distinguir que la etapa infantil va de los 3 a los 11 años de edad. Y dentro de este lapso de tiempo ocurre la niñez temprana de los 3 a los 6 años de edad y la niñez intermedia de los 6 a los 11 años de edad.

ACERCA DEL NIÑO

La infancia es algo más que el tiempo que va del nacimiento y la llegada de la edad adulta, se refiere al estado y la condición de vida del niño, la calidad de estos años, la que varía dependiendo del contexto en el que se desarrolle el individuo. Sin embargo, a pesar de los debates intelectuales sobre la definición de la infancia, siempre ha dicho que la infancia implica un espacio delimitado y seguro, separado de la edad adulta, en el cual los niños pueden crecer, jugar y desarrollarse.

Jean Peaget afirma que la infancia es una de las etapas más prolongadas que se caracteriza por la inmadurez, la cual es superada a través del aprendizaje continuo en el que por “asimilación y acomodación” se logra construir el conocimiento, colaborando activamente en el desarrollo de la propia inteligencia.

Un niño se relaciona afectiva, social y cognitivamente con su entorno y ninguno de estos factores puede aislarse del otro debido que en su conjunto conforman los actos comunicativos que hacen del niño un ser social.

A partir de la percepción individual que el niño-receptor tiene, extraída del entorno en el que habita, es capaz de aportar y ampliar la significación del mensaje que se le transmite, dicha decodificación incluye las carencias o necesidades que el niño alberga, es decir, la participación co-creativa del niño es fundamental para la significación de contenidos.

Los niños manifiestan necesidades básicas que van desde el alimento, el vestido y una vivienda digna. No obstante Brazelton T. Berry y Greenspan Staley I. (cita) agregan a estas, un listado de necesidades para que el niño viva, crezca, y aprenda:

1. La necesidad de relaciones afectivas estables.
2. La necesidad de seguridad, regulación y protección física
3. La necesidad de experiencias adecuadas a las diferencias individuales
4. La necesidad de experiencias adecuadas a las etapas del desarrollo
5. La necesidad de establecer límites, estructuras y expectativas.
6. La necesidad de comunidades estables y de continuidad cultural
7. La necesidad de proteger el futuro.

Por su parte la Unicef, en su declaración de Ginebra de 1924, reconoce los derechos civiles, sociales, económicos y culturales del niño, quien pasa de ser

objeto de derecho a ser sujeto de derechos, de ser un proyecto de hombre o mujer a ser un ser humano por sí mismo.

Además de los derechos de supervivencia y protección la Unicef reconoce los derechos de participación de los niños, los que hacen referencia a la presencia del niño en la sociedad como ciudadano pleno de derecho: el derecho a expresar la propia opinión, a estar informado y a buscar información, a la libertad de conciencia de pensamiento y de religión, así como el derecho de asociarse.

Para la Unicef, además de responder a las necesidades materiales del niño, que dan lugar a la marginación, las necesidades jurídicas, intelectuales, psicosociales, culturales, morales y espirituales, requieren la misma atención.

Claudia Coronado y Elsa L. Quiroz Fucugauchi realizaron en su tesis: “La Radio Infantil en México” (cita) el siguiente cuadro que señala los intereses de los niños que van de los 0 a los 12 años.

Edad	Intereses
De 0 a 2 años	Colores brillantes y vivos, Sonidos rítmicos, no muy fuertes. Todo aquello relacionado con las nuevas sensaciones (sentidos) y habilidades.
De 2 a 4 años	Sonidos rítmicos y repetitivos. Escuchar cuentos de hadas, animales y naturaleza, con argumentos sencillos y lenguaje expresivo.
De 4 a 6 años	La sorpresa y conspiración, historia de animales (niños), de niños y experiencias familiares (niñas), música (combinación con relatos), repetición continuada de una misma canción (por ejemplo los comerciales). Se vuelven más individuales en sus preferencias.
De 6 a 8 años	Juegos de correr, saltar y esquivar. Historias de

	aventuras, dramas fantásticos, temas de la naturaleza (animales principalmente). Reuniones con sus compañeros; escuchar o ver narraciones y fotos de él mismo cuando era joven
De 8 a 10 años	Novelas policíacas, comedias, concursos y noticias; cuentos de hadas; sucesos históricos; festividades; deportes. Aventuras vigorosas, historias realistas sobre animales. Las niñas prefieren el romance y la vida hogareña. Buscan aventura, acción, emoción, misterio, realismo, suspenso, vida infantil, humor, travesura, arte, invenciones. Aumenta la curiosidad por saber cómo son, cómo se hacen, etc. los objetos. Coleccionistas. Afición a los secretos, culto a los héroes.
De 10 a 12 años	Ficción, humor, cultura e historia, el medio en el que se desenvuelven. Ya no es tan importante el juego. Grupos de amigos y ratos a solas. Independencia.

CAPÍTULO 2 TRABAJO DE CAMPO

2.1 DISEÑO DE ENCUESTA PARA APLICAR A NIÑOS DEL DISTRITO FEDERAL EN MATERIA DE GUSTOS Y CONSUMO EN RADIO Y TELEVISIÓN.

Con el objetivo de poder ofrecer un programa radiofónico que cumpla con los deseos y necesidades de los niños entre 4 y 6 años de edad se recurrirá a la elaboración de una encuesta que demuestre cuáles son éstos y, por ende, se tratarán de cumplir.

Para el diseño del cuestionario que se aplica a los niños de preescolar se recurrió a un formato sencillo y con lenguaje que resultara entendible para éstos; es decir, se buscó que las preguntas no fueran estructuradas con un lenguaje rebuscado, evitando que se confundieran y emitieran una respuesta verás.

La aplicación de las encuestas estaba planeada al Jardín de Niños Carmen Ramos del Río, regida por la Secretaría de Educación Pública (SEP) pues a esta escuela acuden niños con nivel socioeconómico de clase medio-bajo/medio/medio-alto, el cual es el sector que se desea cubrir en el presente proyecto.

Sin embargo, debido al trámite para adquirir el permiso de la SEP, el cual tiene un periodo de respuesta que oscila entre los 5 y los 15 días hábiles, se optó por cambiar de escuela pues, debido al periodo de elaboración de ésta investigación, no era conveniente esperar el fallo definitivo de dicha dependencia federal, por lo que la encuesta se realizó en el Centro de Desarrollo Infantil (Cendi) Número 1-Sagarpa, mismo que le pertenece a la Secretaría de Agricultura, Ganadería, Desarrollo Rural, Pesca y Alimentación de México (Sagarpa) y que se ubica en la calle de Carolina número 75, colonia Ampliación Nápoles.

Al Cendi acuden los hijos de trabajadores de la Sagarpa y se encuentra bajo las normas de la SEP y de la Secretaría de Salud (SSa), por lo que cuenta con el mismo programa de estudios y medidas de seguridad que cualquiera de las escuelas oficiales del Distrito Federal.

Para que los trabajadores de la secretaría puedan tener acceso a esta prestación es necesario que sean personal sindicalizado, por lo que, al tratarse de trabajadores de una dependencia gubernamental, los niveles no rebasan el pago mensual de 8 mil 500 pesos.

Para poder aplicar la encuesta se recurrió a la técnica de grupo de enfoque, el cual es definido por Aaker-Kumar-Day³¹ como:

Personas agrupadas cuya actividad se centra en una serie de temas presentados por un líder de discusión; a los miembros del grupo se les alienta a expresar sus propios puntos de vista sobre cada tema y que complementen o reaccionen a los puntos de vista de los demás miembros.

Otro término que se maneja de grupo de enfoque es el que ofrece Juan Báez Pérez de Tudela³²:

... conjunto de técnicas tendentes a generar dinámicas internas entre un conjunto reducido de personas a las que se ha reunido con la finalidad de que debatan entre ellas y así proporcionen las informaciones de interés para los diferentes objetivos de investigación.

Las definiciones de este concepto tienen como objetivo el evitar la redundancia en el habla y se reflejan distintos usos en la investigación de mercado así como la

³¹ Aaker-Kumar-Day. Investigación de Mercados. Limusa Wiley. P. 169

³² Juan, Báez Pérez de Tudela. Investigación cualitativa. ESIC EDITORIAL. p. 129

adquisición de distintas aplicaciones en función de la información que se pretende obtener.

Pérez de Tudela³³ también afirma que el grupo es la técnica de investigación cualitativa por excelencia, la que mejor ilustra lo que es esta metodología porque orienta la búsqueda de información al conocimiento de las estructuras de percepción y no a la suma de opiniones individuales y porque es una técnica empírica e intensiva.

Debido a estas características es que se recurrió a dicha técnica, pues, de tal forma, se adquirió la información necesaria para continuar con la elaboración del proyecto radiofónico; por lo que “logramos captar las realidades sociales/comerciales, ya que se rastrea en el discurso social... para conocer las ideologías y los valores, las fantasías y las emociones, los comportamientos y las actuaciones, ocasiones y dominantes, en la sociedad o en una parte de ésta...”³⁴

El levantamiento de información se realizó el lunes 31 de mayo de 2010 en un lapso de 120 minutos, de 10:30 AM a 12:30 PM, momento en el que fui acompañado por la trabajadora social como medida de seguridad por parte de la escuela.

Al momento de la aplicación de la encuesta en el Cendi N. 1 se llamaba a los niños en bloques de tres o cuatro integrantes, de tal forma que se sintieran acompañados y en confianza para hablar. Posteriormente, se iniciaba con el interrogatorio, donde cada pregunta era realizada y desarrollada para que los participantes lograran procesar la idea de lo solicitado y así proporcionar la información requerida.

³³ *ibid*
³⁴ *Ibíd.*

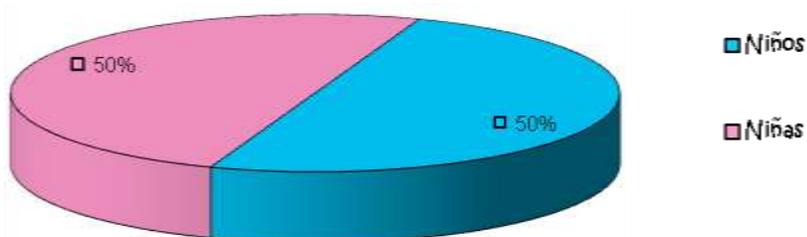
En total se encuestaron a 20 niños, diez de cada género, de quienes se obtuvieron distintas reacciones personales y grupales, recopilando distintas respuestas y opciones para la elaboración del proyecto radiofónico.

De las diferencias que más se manifestaron durante la aplicación de encuestas fue la espontaneidad al responder cada una de las preguntas, esto debido a que cada niño, sin hacer diferencia de género, reflejaba su experiencia.

Por ejemplo, al momento de cuestionarlos acerca de los programas que escuchaban en la radio unos hacían distinción en el género musical y otros se enfocaban en el artista.

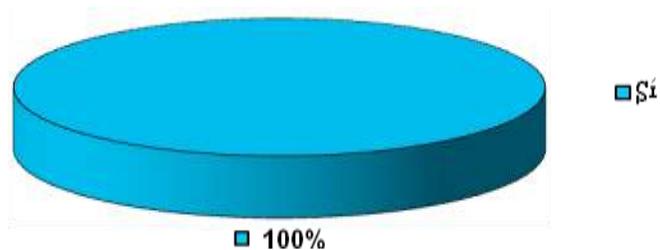
Para poder realizar un adecuado análisis del cuestionario aplicado, a continuación se detallará y analizará el resultado en cada pregunta.

Personas encuestadas



El público al que se recurrió fue a hijos de trabajadores que tienen un ingreso mensual entre los 4 mil y 8 mil 500 pesos, de tal forma que son considerados clase media y el nivel de estudios de los padres, en promedio, equivale al bachillerato concluido.

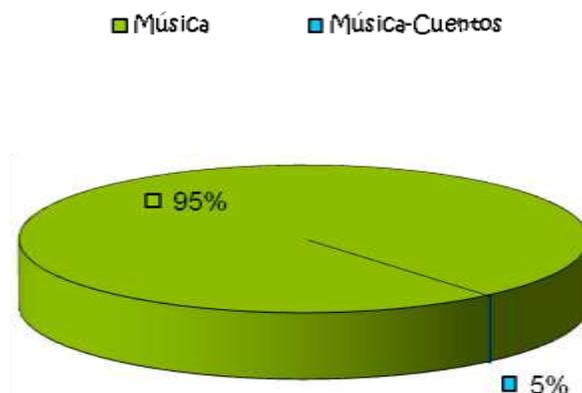
1.- ¿Te gusta escuchar la radio?



Para poder trabajar un proyecto radiofónico en el que se vean involucrados los niños se consideró necesario saber si dicho medio de comunicación era del agrado al público al que queríamos dirigirnos, por lo que, a través del grupo enfoque, se les cuestionó si gustaban de la radio.

El 100 por ciento de los encuestados respondió afirmativamente a la pregunta, lo cual hacían de manera espontánea y rápida, es así que no da pie a una posible confusión por parte de receptor de la pregunta pues todos tenían conocimiento pleno del medio al que se les hizo referencia.

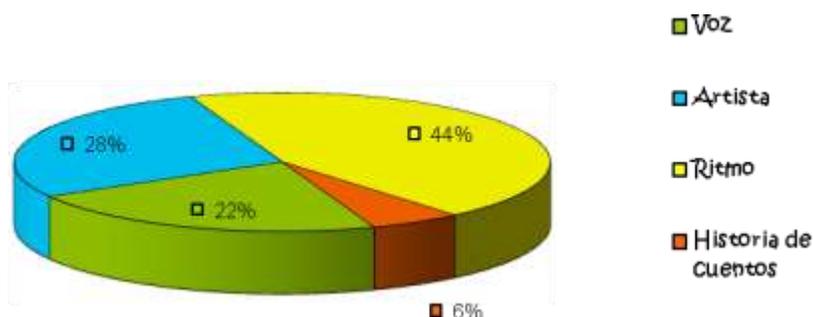
2.- ¿Qué programas escuchas de la radio?



En el caso de esta pregunta la respuesta fue contundente, el 100 por ciento de los niños escucha música a través del aparato radial; aunque un 5 por ciento, además de música, gusta de los cuentos narrados.

Sin embargo, en este último punto, ninguno de los infantes logró diferenciar entre la transmisión de un programa radiofónico y la ejecución de música, por lo que se elimina la opción del consumo radiofónico y se le asignará el concepto de consumo auditivo o sonoro.

3.- ¿Qué te gusta de los programas que oyes en radio?



Como resultado se obtuvo que ocho de cada 20 niños prefieren escuchar 'algo' por el hecho de sentir agrado por algún ritmo musical, por lo que cualquier otra característica del producto auditivo quedó en otro rubro de preferencias.

La segunda opción en el consumo sonoro encontramos la preferencia por el artista que ejecuta o interpreta la pieza musical, pues cada niño que emitió dicho gusto sentía empatía, en algún aspecto, con el artista (ya fuera físico o de talento).

Por otro lado, la voz fungió el tercer aspecto a considerar en el gusto de los niños, pues en su mayoría afirmó que el tono de voz con el que les hablan logra fijar su atención así como la posibilidad de permanecer cierto lapso con el interlocutor.

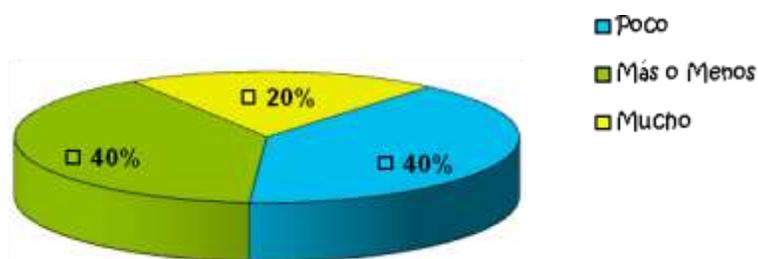
Por último, encontramos que la historia narrada en un cuento es un aspecto que, aunque con menor escala, también llega a ser considerado por los niños.

Cada una de las características mencionadas con anterioridad son consideradas por los encuestados para saber qué tipo de material sonoro es el que consumirán; mientras que, para fines de este proyecto, la encuesta nos arroja la información directa de lo que los niños buscan en un material auditivo.

Debido a esto, se puede atribuir que el bajo consumo de cuentos narrados a través de la radio surge como consecuencia a los pocos espacios con dicho formato por lo que al haber más programas que cuenten con éste tipo de recursos, más auge podrán tener en la población de niños.

Una persona a la que no se le ofrecen las herramientas adecuadas para adquirir alguna costumbre, simplemente desarrolla otro hábito del que tenga experiencia y/o se le ofrezca la metodología para realizarla.

4.- ¿Cuánto tiempo escuchan radio?



Para saber con más exactitud el tiempo que durará la emisión del programa proyectado, se consideró necesario saber cuál es el tiempo que los niños dedican al consumo radiofónico, por lo que se les cuestionó el lapso otorgado a dicho medio de comunicación.

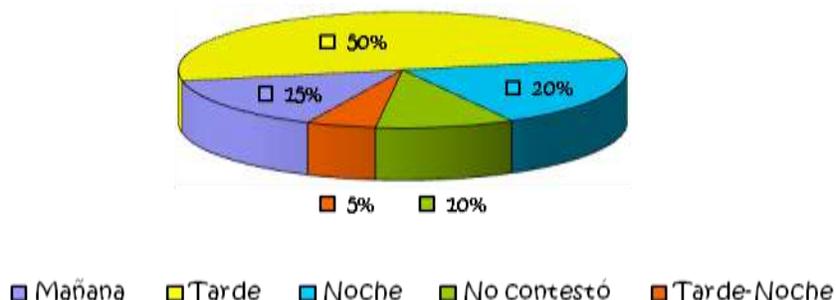
En igualdad de duración, los niños consideran que el tiempo otorgado al consumo radiofónico oscila entre poco y 'más o menos', para fines de este proyecto entiéndase por 'Poco' media hora y por 'Más o menos' una hora.

El tiempo que se maneja es un aproximado a la interpretación de la respuesta de cada niño pues, incluso para cada persona, el lapso otorgado a alguna actividad dependerá del gusto de quien ejecuta la acción; sin embargo, para objetivos del presente proyecto, se consideró un aproximado de entre ocho y diez canciones para el término de 'Poco' y hasta un máximo de 20 piezas musicales para el concepto 'Más o menos'.

A pesar de que el 20 por ciento de los niños consideró que escucha 'Mucho' la radio, el porcentaje es bajo, por lo que se deduce que no le dedican tiempo en demasía al consumo auditivo.

Cabe señalar que la respuesta a esta pregunta fue más de instinto, pues los niños desconocen con exactitud el concepto de tiempo y, por lo tanto, de duración.

5.- ¿A qué hora escuchas la radio?



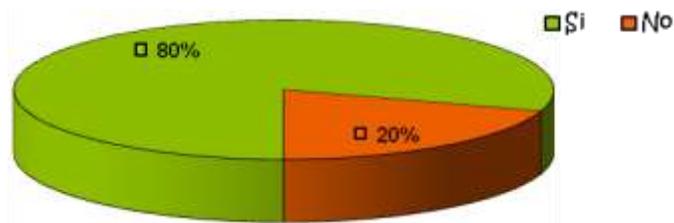
En la gráfica se aprecia que cerca del 50 por ciento de los niños tienen su mayor contacto con la radio durante la tarde, pues es el horario en que se encuentran en

casa y pueden realizar actividades que no estén relacionadas con su desempeño escolar.

Debido a la gran diferencia que hay entre el entendimiento de escuchar la radio y música, se puede demostrar que el tiempo dedicado en la mañana y en la tarde-noche es el lapso en el que escuchan cualquier tipo de género musical mas no algún programa radiofónico.

Con esta pregunta se pretendía saber cuál era el momento durante el día que los niños sintonizaban la radio, pues así podríamos darnos una idea del posible horario para la propuesta de programa que se ofrece en esta investigación.

6.- ¿Escucharías un programa de cuentos para niños?



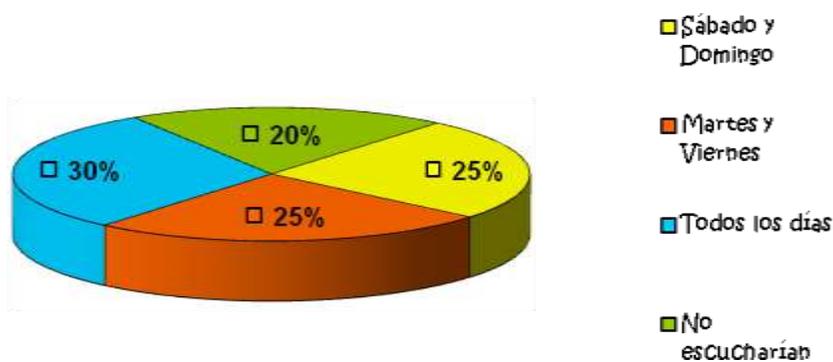
La mayoría de los niños gusta de los cuentos; sin embargo, basado en el resultado de la encuesta, podemos apreciar que no todos están dispuestos a escuchar los cuentos a través de la radio, esto podría deberse a que tienen mayor apego al contacto personal con quienes les lee un cuento y ellos.

En algunos casos la forma en la que mantienen una relación cuento-niño es a través del cine y/o la televisión pues, actualmente, son medios de comunicación que proyectan/transmiten cuentos, independientemente de cuál sea su fuente, por

lo que llegan a éstos de forma sencilla. En el caso del cine el costo es mayor comparado con la inversión requerida para la radio o la televisión.

Aún así, con este resultado podemos apreciar que es muy factible que un niño pueda sentir interés en sintonizar algún programa de radio donde se les narre alguna historia.

7.- ¿Qué días lo escucharías?



Los niños en esta etapa del desarrollo humano se encuentran en constante movimiento físico y mental, es por eso que, al referirnos a su forma de vida, decimos que nunca les falta qué hacer. Lo anterior debido a que siempre encuentran alguna actividad por desarrollar, no precisamente física sino también mentalmente. Se encuentran en un mundo donde la imaginación los lleva a espacios desconocidos, sitios que posiblemente no existan pero que llegan a materializar en la ficción.

Si tomamos en cuenta este tipo de ideas podemos comprender por qué el 30 por ciento de los niños encuestados preferirían, en el mejor de los casos, sintonizar un programa que les motive la recreación de historias.

Sin embargo, podemos basarnos en la respuesta de esta pregunta para tener un referente de los días en los que podríamos colocar el programa radiofónico.

8.- ¿Qué cuentos te gustaría escuchar?

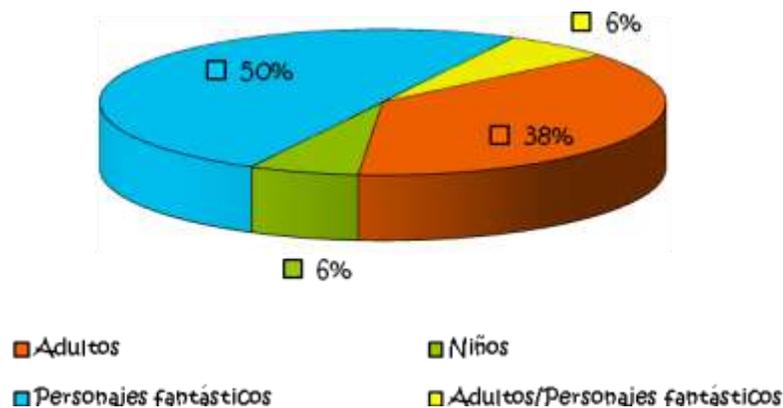
Iron Man	Patito feo	Los tres cochinitos
Hombre Araña	Barney	Transformers
Ben 10	Atrévete a soñar	Hansel y Gretel
Caperucita roja	Pinocho	Soldadito de plomo
Tarzán	Pato Donald	Risitos de oro
Wall-e	Winnie Phoo	Cenicienta
Blanca Nieves	Piolín	Los dálmatas

Se sabe que la sociedad mexicana se encuentra influenciada en los contenidos de información de programaciones extranjeras, no importando los factores que intervengan para que así sea, por lo que podemos afirmar que la mayoría de los niños recurren en su esparcimiento a historias y canales televisivos surgidos en Estados Unidos.

Prueba de ellos es que gran parte de los cuentos que tienen presentes y expresan de manera espontánea provienen de mercadotecnia estadounidense; tal es el caso de los distintos personajes e historias de Disney, empresa que cuenta con un sinnúmero de películas, juegos, ropa, entre otros artículos, y que llega a posicionarse en la preferencia de los niños.

La respuesta a esta pregunta se puede tomar como referencia para saber qué historias son las que llaman la atención de los niños y qué desean escuchar en un programa, motivo por el que, posiblemente, se recurra a la clásica historia de la productora Disney o se realice una adaptación de la misma o de la historia original.

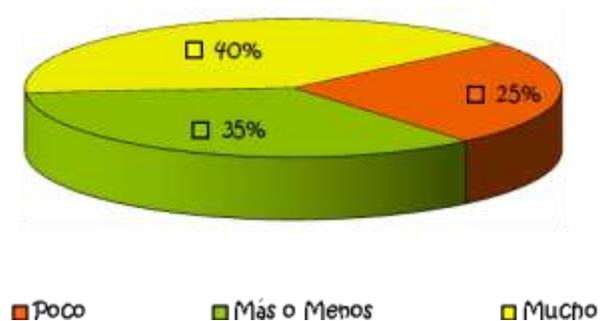
9.- ¿A quién te gustaría escuchar como conductor de este programa?



A pesar de que los niños sienten apego por la voz de un adulto, la respuesta arrojada, en su mayoría, indica que prefieren que el eje de la historia sea comandada por un personaje fantasioso.

La diferencia entre que el cuento sea relatado por algún personaje fantasioso y un adulto no es muy marcada, por lo que ambas opciones podrían ser viables durante el desarrollo de alguna historia, logrando satisfacer a un mayor público.

10.- ¿Cuántas horas de televisión ves en un día?



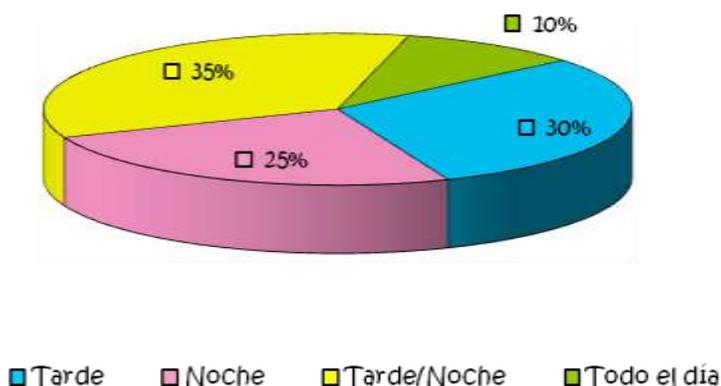
Es sabido que la televisión es un medio de comunicación que, desde sus inicios, logró posicionarse en el gusto de la sociedad, por lo que la contemplación de éste es mayor a cualquier otro.

En los niños no es la excepción pues cada grupo encuestado arrojó el gusto por mirar la señal televisiva, por lo que el tiempo que se le asigna a dicha actividad es mayor que a la del consumo de productos auditivos.

Haciendo un balance encontramos que el grupo logró identificar por 'Poco' el periodo en el que observa, mismo que resultó ser de entre una y dos horas, mientras que 'Más o menos' estuvo compuesto por un lapso entre dos y tres horas. En caso de haber contestado 'Mucho' cada niño ve, por lo menos, tres horas o más el aparato receptor.

Sólo como una forma de confirmación, se recurrió a elaborar esta pregunta en la encuesta debido a que es necesario saber cuál es el medio de comunicación con el que directamente se competirá, de esta forma se cubrirán las necesidades de los niños y podrá captarse su atención.

11.- ¿A qué hora ves televisión?



Al contar la televisión con dos ventajas: sencillez e inmediatez, los niños recurren más a este medio. Es así como encontramos que, a diferencia de la radio, éstos logran centrarse en mirar éste medio por lapsos prolongados.

Lo anterior hace referencia a que se obtuvieron respuestas donde los niños consideran ver el televisor todo el día, pues ejecutan dicha acción antes y después de ir a la escuela, convirtiéndose en una de sus principales actividades cotidianas.

12.- ¿Qué programas de televisión ves?

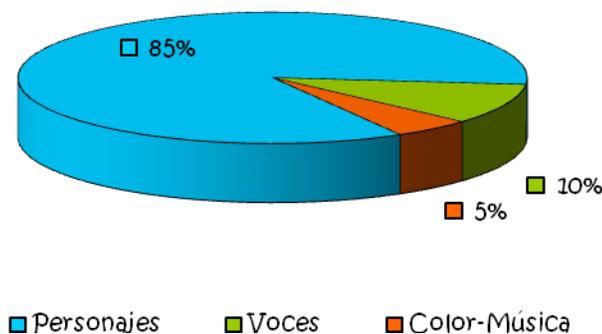
Disney Channel, Nickelodeon Jr., Zaz, y algunas series de TV (Malcom el de en medio, Josh y Drake, I-Carly)

Una vez que se confirma que la televisión es el medio con el que mayor competencia se tiene es prudente conocer qué material audiovisual es el que más consume el niño.

Como respuesta se confirmó lo arrojado en preguntas anteriores pues, en su mayoría, es público cautivo de canales estadounidenses y sus distintos programas, por lo que Disney Channel, Nickelodeon, Nick Jr. y Zaz son los que encabezan la lista.

Mientras que los programas 'Malcom el de en medio', 'Josh y Drake', o 'I-Carly' son aquellos a los que los niños tratan de darles seguimiento.

13.- ¿Qué te gusta de los programas de televisión que ves?



Una vez que se tiene conocimiento de los programas que más siguen los niños a través de la televisión es prudente saber qué es lo que les llama más la atención de los mismos, de esta forma lograremos resaltar alguna de esas cualidades en el proyecto radiofónico para poder captar a más público y que resulte un trabajo que cumpla con las expectativas de su *target* así como las necesidades económicas de la radiodifusora.

Como resultado mayoritario se obtuvo que los personajes son quienes captan al público para darles un seguimiento, de tal forma que si logra posicionarse alguno de los narradores de las historias en los niños es factible que le den seguimiento a cada una de las emisiones de '¿Qué me cuentas?'

En términos generales, se puede apreciar que la investigación cumple con el objetivo de ser aceptado por los niños, pues éstos gustan de lo auditivo, a pesar de que no logran diferencia el género musical de cualquiera de los otros formatos ofrecidos en el cuadrante radial.

Si '¿Qué me cuentas?' logra empalmar el ritmo de la música, las tonalidades de voces y la narrativa de la historia, es probable que el programa logre ser del agrado de los niños, pues son factores que, durante la aplicación del enfoque de grupo, se repitieron al momento de obtener la respuesta de los niños.

Cabe señalar que durante la aplicación del cuestionario cada grupo que participó lo hizo de manera fluida, espontánea y vivencial, logrando aportar información clave a la presente investigación.

De los datos más relevantes arrojados en grupos enfoque obtenemos que los niños son individuos interesados en la activación constante de la mente pues no sólo procesan la información ofrecida sino que cada uno puede comenzar a elaborar distintas historias, o se enriquece, respecto a un mismo tema.

Lo anterior muestra que la creatividad y la imaginación están presentes durante sus actividades cotidianas, lo cual da pauta a generar programas del tipo de '¿Qué me cuentas?', donde la recreación de ambientes, personajes, historias y la transmisión de sonidos lograrán despertar en los niños el interés por continuar generando historias similares o complementarias a las ofrecidas.

CAPÍTULO 3. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN GENERAL. PROPUESTA.

Una vez contando con la información de gustos audiovisuales de los niños se procede a la elaboración de un programa que trate de cumplir con los tópicos que más atraen al público objetivo de la presente investigación, dando paso a ‘¿Qué me cuentas?’.

3.1 CONTRASTE DEL RESULTADO CON LA HIPÓTESIS

La hipótesis que motivó la presente investigación fue:

Las deficiencias en el desarrollo de la creatividad en los niños de entre 4 y 6 de años de edad en el Distrito Federal podrían surgir, entre otros factores, a la falta de interés por parte de los medios de comunicación masivos en realizar producciones enfocadas en el desarrollo de esta área, por lo que la propuesta de un programa radiofónico como ‘¿Qué me cuentas?’ contribuiría a modificar esta situación.

La creatividad es un término que, frecuentemente, es usado para definir algún objeto o acción que no se manifiesta frecuentemente en el comportamiento de las personas; sin embargo, para Moles: “la creatividad es una facultad de la inteligencia que consiste en reorganizar los elementos del campo de la percepción de una manera original y susceptible de dar lugar a operaciones dentro de cualquier campo fenomenológico”³⁵.

Es decir, se puede entender a la creatividad como la capacidad de reaccionar de manera espontánea y no convencional ante algún objeto o circunstancia.

³⁵ Moles, A. y Caude, R. Creatividad y Métodos de Innovación. Ibérico Europea de Ediciones. Madrid. 1977. p 84

En México, debido a la gran influencia globalizadora, la creatividad está basada en la experiencia anglosajona³⁶ pues la cultura mexicana, a lo largo de su historia, ha carecido de la valoración patriota con la que originalmente contaba.

En cuanto a aspectos que pueden interferir en la deficiencia en el desarrollo de la creatividad encontramos que si bien los niños cuentan con alto potencial innato entre más se les proporcionen herramientas para que logren cultivar, desarrollar y aplicar sus conocimientos en distintas circunstancias de la vida cotidiana lograrán enfrentar con mayor habilidad cualquier circunstancia que se le presente.

Los pedagogos Pedro C. Cerrillo y Jaime García en su libro *Literatura infantil y su didáctica*, afirman que un niño necesita ser dotado de situaciones comunicativas que lo favorezcan al construir 'mundos posibles' que les sirvan para rebasar el límite de lo tangible e impidan que su curiosidad se quede en el plano de lo ya establecido³⁷.

Estas distintas opiniones de creatividad e imaginación nos permiten concluir que esta acción mental es una forma de enfrentar distintas problemáticas de la vida cotidiana sin importar la edad o el género; sin embargo, al tratarse de un niño, éste carece de experiencias vivenciales, por lo que sus antecedentes se ven limitados.

Es justo ahí donde entra '¿Qué me cuentas?' pues uno de los principales objetivos del programa es ser catalogado como una herramienta más de la cual se pueden valer los niños, padres y maestros para cultivar una creatividad educada y bien dirigida para poder enfrentar cualquier situación.

³⁶<http://homepage.mac.com/penagoscorzo/iblog/B830648192/C1538436480/E20050820213544/index.html> En línea el 20 de Julio de 2010

³⁷ Cerrillo C. Pedro y García Padrino Jaime, *Literatura infantil y su didáctica*. Colecciones estudios, Ediciones de la Universidad de Castilla, La Mancha, Cuenca, 1999. p 90

Torrence (1983), preocupado por explicar el decremento en la creatividad que encontró sistemáticamente en sus estudios en niños de cinco años y nuevamente a los nueve años, consideró que son etapas en las que operan en forma contundente presiones externas autoritarias, decrementando la motivación en los niños, concibiendo etapas de acomodación como aquellas en las que el pensamiento creativo debe jugar un papel importante y en las que es esencial reforzar el apoyo a esta característica en forma propositiva³⁸.

Uno de los aspectos que interfieren en el fomento de la creatividad es llevado por los medios de comunicación, pues muestran una gran falta de interés por cubrir las necesidades de los niños, independiente al género radiofónico del programa, esto debido a que se asignan pocos espacios dirigidos a este público y, los existentes –en su mayoría- dan cabida a patrocinadores o cápsulas sueltas de cualquier temática en vez de darle seguimiento a algún tópico.

Programas para niños al aire hasta el 25 de abril de 2010.

RADIODIFUSORA	FRECUENCIA	PROGRAMA	DÍAS DE TRANSMISIÓN	HORARIO
Radio Educación	1060 AM	Tenemos tarea	Sábado	11:1-11:45
Radio Educación	1060 AM	Niñosapiens	Sábado	12:00-12:30
Radio UNAM	96,1 FM	Trovando para niños	Domingo	10:00-11:00
IMER	1070 FM	IMERnautas	Sábado	10:00-11:00
Radio 13	1290 AM	Radio Catura	Domingo	10:00-12:00

*Cuadro organizado a partir del monitoreo realizado por el autor de este proyecto del 1 de abril al 1 de junio de 2010.

Con este cuadro se confirma que es mínimo el espacio radial en el Distrito Federal que llega a ofrecer programas con contenido que trate de satisfacer los gustos e intereses de los niños.

³⁸ Torrance, E. Educación y Capacidad Creativa. Editorial Troquel. p 136

Justo es ahí donde radica la importancia de ‘¿Qué me cuentas?’ pues, al contar con más espacios en los medios de comunicación es más factible que los niños logren despertar el interés por este tipo de emisiones, logrando que los inversionistas y las casas productoras impulsen la creación de más espacios ricos en contenido y, sobre todo, cubriendo las expectativas del público objetivo.

3.2 PROPUESTA: ¿QUÉ ME CUENTAS?

Carpeta de Producción

‘¿Qué me cuentas?’ Es un programa que está dirigido a niños de 4 a 6 años de edad y que cursan cualquiera de los tres grados del nivel preescolar en el Distrito Federal.

El programa estará basado en la literatura, pues, como afirman Pedro C. Cerrillo y Jaime García, a través de ésta el infante desarrolla sus habilidades lingüísticas, afectivas y construye su desarrollo cognitivo, elimina tensiones y supera miedos³⁹.

La intención de diseñar una propuesta para la radio basado en la literatura es porque, como lo menciona Kaplún, la radio cuenta con sencillez técnica, bajo costo de producción y de adquisición, es de fácil uso, cuenta con un lenguaje claro, breve y conciso, fomenta la imaginación, contribuye a la tradición oral y cuenta con inmediatez y simultaneidad⁴⁰.

Por este tipo de características es que ‘¿Qué me cuentas?’ cuenta con cualidades que lo hacen un programa con amplia apertura comercial y, por lo tanto, de audiencia.

³⁹ Cerrillo C. Pedro y García Padrino Jaime, Literatura infantil y su didáctica. Colecciones estudios, Ediciones de la Universidad de Castilla, La Mancha, Cuenca, 1999. p 77

⁴⁰ Kaplún, Mario, Producción de Programas de Radio, México, Cromacolor, 1994, p. 32

‘¿Qué me cuentas?’ tiene como característica esencial que en su totalidad está elaborado en Radiocuento, género que no ha sido explotado lo suficiente por las distintas productoras; además, ninguno de los programas que ofrece actualmente la frecuencia radial está constituido con dicha cualidad.

Otro de los objetivos del presente proyecto es proporcionar a los niños, familias y escuelas, una alternativa más de la que se pueden valer para encontrar, desarrollar o mantener la creatividad en cada uno de los escuchas.

A pesar de que el programa está dirigido a niños es probable que la recreación de entornos, personajes y situaciones pueda provocar que los adultos que compartan la sintonía de ‘¿Qué me cuentas?’ puedan incentivar su creatividad. De tal forma que se lograría mantener cautivo al público en general sin importar el rango de edades.

Cada capítulo estará compuesto por un cuento distinto, pues se toma en cuenta que los niños mantienen su atención en una actividad específica en tiempos cortos y, por consecuencia, resultaría complicado que dicho público logre interesarse cada emisión por la misma historia.

Ahora, tomando como referencia la encuesta aplicada durante la investigación del presente proyecto así como considerando los días que los programas competencia son transmitidos, se pretende que ‘¿Qué me cuentas?’ ocupe un espacio radial los sábados y domingos.

Si bien los niños arrojaron como opción que el programa tuviera una proyección por día, es cierto que al momento de proporcionar su respuesta cada uno se dejó llevar por la emoción de hacer un recuento de historias, personajes y situaciones, logrando dejarse llevar por dicha sensación. Sin embargo, se considera prudente

que '¿Qué me cuentas?' tenga dos emisiones cada semana, siendo los martes y jueves en un horario de 18:00 a 18:30 PM.

El horario propuesto se debe a que es el lapso en el que los niños pudieran sintonizar algún programa radiofónico, pues, según la encuesta, es el adecuado para ellos. De esta forma se pretende ofrecer un cambio a lo que ya encontramos en la frecuencia radial, las cuales son transmitidas los fines de semana y en un horario matutino; es ahí donde radica una de las principales aportaciones de este proyecto, logrando romper con la línea tradicionalista de los programas dedicados a los niños.

'¿Qué me cuentas?' estará constituido por una sección de 'Bienvenida', seguida del 'Tema del día'. Posteriormente se presentará una introducción del cuento, ya sea relacionado con la época histórica en la que se desenvuelve la trama, semblanza del autor o la importancia social del cuento a tratar. Por último, se dará alguna moraleja del relato así como la lectura de los comentarios recibidos respecto a programas anteriores o del que se está transmitiendo.

Psicología de personajes centrales

Para el desarrollo de '¿Qué me cuentas?' se contará con la participación de dos personajes centrales, independiente de aquellos que aparecerán en un capítulo determinado o que acompañe a éstos.

Brixy: Es una extraterrestre que proviene de una Galaxia cercana al Sistema Solar, el planeta en el que nació se llama Prixis.

Es una extraterrestre adulta con tono de voz suave, la cual provoca que se recreé la imagen de una persona de entre 30 y 32 años, con silueta delgada y de tez verde tenue. Su cabello es largo y lacio de color blanco, sus ojos cuentan con una tonalidad gris.

De su espalda salen un par de alas, las cuales le servirán para volar, son delgadas y pequeñas, por lo que únicamente soportarán un poco más de su peso. Además, una de la característica que la distingue de los humanos, a pesar de su semejanza con éstos, es que logra teletransportarse a grandes distancias.

Cuenta con una gran nobleza y audacia mental, lo que provoca que sea una líder en cualquiera de las aventuras que le toca vivir. A pesar de no ser del planeta Tierra tiene conocimiento pleno de la historia, geografía y hábitos de los terrícolas.

Fer: Es un niño que vive con sus dos padres y una hermana (Silvia –mamá- , Gil –papá- y Gaby –hermana-). Es un niño de cinco años que comienza a conocer el mundo, lo que genera que llegue a cuestionarse cada una de las nuevas cosas, objetos o situaciones que vive.

Si no llega a conocer lo que se le presenta logra recrearlo de alguna manera; aunque para explicarle detalladamente cómo son en realidad cuenta con la guía de Brixy, a quien conoció a través de la ventana de su cuarto.

Fer es va a la escuela, en tercer grado del preescolar, por lo que tiene contacto con otros niños. Físicamente mide un metro de altura y su complexión es robusta. Su piel es moreno claro y su cabello es corto y ondulado.

La hiperactividad y el constante cuestionamiento, así como la nobleza y lo espontaneidad, son algunas de sus cualidades.

Es así como ‘¿Qué me cuentas?’ será dirigido por estos dos personajes, quienes se aventurarán en cada una de las historias relatadas. Ambos compañeros se ayudarán, escucharán y explicarán una gran cantidad de temas.

Guión

A continuación se presenta el guión que podrá utilizarse en el programa piloto del proyecto. Se recurrió al libro “Con los pies en el aire”, de Agustín Fernández Paz, publicado por la editorial Anaya y avalado por la Secretaría de Educación Pública (SEP), dicho texto fue aprobado en el 2003 como parte del Programa Nacional de Lectura.

El libro narra la historia de un hombre que, sin esforzarse, se percata que el ritmo de vida que lleva no es la forma en la que desea existir. Inesperadamente, llega a su ritmo de vida un hecho que marcará el cambio en la misma debido a que deberá enfrentar distintos acontecimientos “sobrenaturales” y que llegan de la incertidumbre, el temor, la felicidad y motivación de “Daniel”, el protagonista del relato.

El guión tiene como propósito trasladar a los niños a situaciones alternas a la realidad, motivando la recreación de personajes, escenarios y contextos que, tal vez, no hayan experimentado.

Para que cada una de las locuciones logre transmitir lo que el redactor del texto desea, se especificarán los estados de ánimo previo a cada intervención, para su fácil ubicación estarán señaladas en ‘mayúsculas’ y en ‘negritas’. Además, se indicarán los tipos de efectos así como los insertos que llevarán antes, durante y después de cada sección, éstas últimas estarán marcadas en ‘negritas’, ‘subrayadas’ y en ‘mayúsculas’.

Guión: Erick Armando Rodríguez Chávez
Duración: 30 minutos

¿Qué me cuentas?

FADE IN

1 **OP. ENTRA RÚBRICA POR 30" Y PASA A S.P**

2 **BRIXTY** (ALEGRE) Hola amiguitos ¿cómo están todos
3 ustedes? yo soy Brixy, bienvenidos a mi
4 planeta. No olviden sacudirse todo el polvo
5 estelar y prepárense para disfrutar de una gran
6 historia.
7 Hoy, en ¿Qué me cuentas? tenemos preparado
8 un cuento que los hará volar, y no a otras
9 galaxias, ¡eh!, sino en su propio planeta.

10 **OP. ENTRA FX DE PASOS Y UNA PUERTA QUE SE ABRE**

11 **FER** (ENTUSIASMADO) Hola amiguitos, disculpen la
12 tardanza pero no había terminado mi tarea.
13 Espero que se encuentren muy bien. ¿Ahora qué
14 historia vamos a tener Brixy?

15 **BRIXTY** Ah, pues el día de hoy podremos ayudar a pintar
16 a Daniel, uno de nuestros radioescuchas, así
17 que busquen sus colores y crayolas, los
18 utilizaremos para crear un grandioso dibujo.

19 **OP. ENTRA FX MILITAR POR 3" Y CROSS FADE CON MÚSICA**

20 **DE FONDO Y PERMANECE**

21 **BRIXTY** (SERIA) Pero antes de dar inicio a la gran
22 aventura, hablaremos de un gran tema, así que
23 demos un paseo por el planeta Tierra y
24 aterricemos en el país de Fer, México.

25 **OP. ENTRA FX DE NAVE ESPACIAL VOLANDO POR 5" Y FADE**

26 **OUT.**

27

CONTINÚA...

1 **BRIXTY** Pues ya llegó el momento que esperábamos,
2 vamos a aventurarnos en la historia escrita por
3 Agustín Fernández Paz y adaptada por Erick
4 Rodríguez, llamada CON LOS PIES EN EL AIRE.
5 Una publicación de Editorial Anaya y que forma
6 parte del Programa nacional de lectura.

7 **OP. ENTRA FX DE ALGARABÍA**

8 **OP. ENTRA CORTINILLA DE “NARRACIÓN” Y CROSS FADE CON**
9 **MÚSICA DE FONDO.**

10 **OP. ENTRA AMBIENTACIÓN DE OFICINA EN 2P**

11 **NARRADOR** Una tarde, mientras trabajaba en la oficina, Daniel
12 levantó la cabeza y miró a su alrededor. Vio a sus
13 compañeros, los papeles que inundaban su mesa,
14 la estantería atestada de carpetas, los edificios que
15 se vislumbraban más allá de las ventanas...

16 **OP. ENTRA FX DE “ECO” EN VOZ DEL “NARRADOR”**

17 **NARRADOR** Sintió que lo invadía una ola de tristeza y, de
18 repente, se encontró con que por fin podía expresar
19 con palabras la molesta sensación que lo
20 embargaba desde hacía algunas semanas

21 **OP. FADE OUT FX DE “ECO” EN VOZ DEL “NARRADOR”**

22 **NARRADOR** Oficio gris, compañeros grises, existencia gris. Sin
23 saber cómo, todo lo que lo rodeaba se había ido
24 vaciando de color. Descubría ahora que el suyo era
25 un mundo tedioso y triste.

26

27

CONTINÚA...

- 1 **OP. ENTRA MÚSICA ‘TRSITE’ POR 5” Y CROSS FADE CON**
2 **MÚSICA DE FONDO**
3 **NARRADOR** Este pensamiento lo asaltó con tal violencia que
4 se levantó a toda prisa de la silla...
5 **OP. ENTRA FX DE ‘SILLA ARASTRADA’**
6 **NARRADOR** ... ante miradas de extrañeza de los demás, y
7 fue corriendo a encerrarse en los lavabos.
8 **OP. ENTRA FX DE PASOS.**
9 **OP. ENTRA FX DE PUERTA QUE SE ABRE Y CIERRA.**
10 **OP. ENTRA FX DE PASOS EN EL BAÑO.**
11 **NARRADOR** Una vez dentro, se mojó la cabeza con agua fría
12 y apoyó la espalda en la pared. Cerró los ojos y
13 se dejó llevar por la idea obsesiva que en ese
14 momento lo dominaba: trabajo, trabajo y más
15 trabajo; parecía como si el trabajo ocupase todas
16 las horas de su vida.
17 **OP. ENTRA FX DE DE RELOJ (“TIC-TOC”)**
18 **NARRADOR** ¿Cuánto tiempo hacía que no iba al cine, cuánto
19 que no escuchaba música? ¿Acaso podía
20 acordarse de la última vez que había paseado
21 sin rumbo por las calles, sólo por el gusto de
22 caminar? ¿Qué había sido de aquel placer de
23 ver pasar las nubes y de jugar a adivinar las
24 formas que tomaban? ¿Cuándo había
25 comenzado a teñirse de gris su vida?
26 **OP. ENTRA FX DE VIENTO POR 5” Y FADE OUT**
27 **OP. ENTRA MÚSICA DE FONDO**

CONTINÚA...

Cabe señalar que el guión aquí presentado es sólo una prueba que se propone para la realización de más proyectos, únicamente tiene la finalidad de ejemplificar el inserto de efectos de sonido con la combinación de textos – historias- y la participación de diversos personajes.

Escaleta

Horario	Sección	Personaje
18:00-18:05	Bienvenida	Brixy-Fer
18:06-18:10	Tema del día	Brixy
18:11-18:13	Comerciales	
18:14-18:20	Primer bloque de narración	Brixy-Fer
18:21-18:23	Comerciales	
18:24-18:28	Segundo bloque de narración	Brixy-Fer
18:29-18:30	Despedida	Brixy-Fer

Esta escaleta servirá de guía para saber cuál será la forma en la que se desarrollará cada historia así como los componentes que tendrán. Los tiempos que se presentan son una aproximación de lo que deberá durar cada uno de los bloques de ‘¿Qué me cuentas?’; sin embargo, se pueden ver alterados según lo requiera la historia a tratar por capítulo.

Recursos Materiales

Para la elaboración de cada uno de los programas se requiere de una cabina de transmisión radiofónica, la cual deberá estar equipada con consola mezcladora, buffers, indicadores de transmisión, ventana aislante de sonido así como recubrimiento en las paredes. Además, equipo de cómputo para editar-mezclar audio, reproductor de mp3 y/o cualquier otro formato de audio.

Una cabina de locución que incluya tres micrófonos multidireccionales, paredes aislantes de sonido, indicadores de transmisión, tres sillas, equipo de cómputo con acceso a internet.

Este material puede variar en la marca, calidad y capacidad dependiendo el estudio que se rente o del que disponga la radiodifusora donde se transmita ‘¿Qué me cuentas?’

También será necesario contar con distintos programas de edición de audio, la paquetería básica de Microsoft así como CD’s o programas de descarga de efectos de sonido y banas sonoras para musicalización del programa.

Recursos humanos

‘¿Qué me cuentas?’ es un programa que no requiere de gran cantidad de personal. Para su desarrollo se necesita:

Puesto	Cantidad
Escritor	2
Operador de cabina	1
Productor	1
Asistente de producción	1
Locutores principales	2
Locutores incidentales	4

Escritor: Ejercerá la función de investigación y redacción de los programas. Según la cantidad de información que se tenga será cómo se repartirá cada uno de los escritores. Se asignará un espacio fijo a cada uno en los distintos bloques del programa; sin embargo, los dos serán quienes redacten cada historia, pues se pretende que dos personas le aporten el mayor dinamismo posible así como un tipo de narración distinta.

El escritor tendrá que estar presente durante la grabación de la historia debido a que fungirá, además, como director de escena. Será quien guie a cada locutor para plasmar en la voz la intensión exacta de la historia para darle la mayor veracidad posible.

Operador de cabina: Será el encargado de coordinar las entradas-salidas de cada uno de los locutores, según indique el productor. También será quien edite las voces así como la música/efectos de sonido que se requieran durante la trama.

El operador deberá estar en contacto directo con el productor y los escritores, de esta forma se concretará en audio lo planeado durante el armado “en papel” de cada programa.

Productor: Coordinará la realización del programa en todas sus facetas preproducción, producción y postproducción y supervisará los tiempos que cada una de éstas requiera.

Durante la producción será el encargado de verificar que cada uno de los objetivos se concreten y verificará la calidad en el armado total de cada programa.

Asistente de producción: Será la persona que auxilie en cada proceso de realización al productor. Será quien, según indicaciones, supervisará y trabajará de forma general en cada parte de elaboración del armado del programa. Principalmente, llevará bitácora, llamadas de los participantes (locutores e invitados) así como las llamadas recibidas del público, mails y las redes sociales.

Locutores (principales-incidentales): Serán los encargados de darles vida a personajes que se requieran en cada una de las historias, guiados en la intensidad de su voz tanto por el escritor como por el productor.

Dependiendo el rol que desempeñen, serán convocados para cada emisión o, según la habilidad vocal que tengan, para realizar distintas voces.

Costos

A continuación se presenta un cuadro donde se manejan los costos aproximados para la elaboración de '¿Qué me cuentas?' en un mes.

Costos de producción			
Personal/equipo	Costo de alquiler	Unidades	Total
Escritor	8,000*	2	16,000
Operador de cabina	10,000	1	10,000
Productor	10,000	1	10,000
Asistente de producción	7,000	1	7,000
Locutores principales	5,000	2	10,000
Locutores incidentales	300**	4	9,600
Cabina de grabación	800***	2/h	6,400
Total			69,000

* Redacción por ocho programas mensuales

** Pago por programa grabado. Contemplándose 4 por programa

*** Por hora

Cada uno de estos precios es relativo pues, según lo requiera el programa, dependerá el costo total-mensual. Si alguna emisión requiere de más de cuatro locutores incidentales o si el tiempo de cabina no es el suficiente, se procederá a invertir más en la producción.

3.3 CONCLUSIONES

‘¿Qué me cuentas?’ es una propuesta radiofónica que promueve el desarrollo de la creatividad y/o la imaginación en los niños debido a que cuenta con los elementos radiofónicos que los niños gustan.

La investigación ofrece de manera sencilla y breve los principales conceptos utilizados a lo largo de la elaboración de la misma, tales como comunicación, radio, producción radiofónica, géneros radiofónicos, niño, literatura, literatura para niños, narratología, entre otros; los cuáles pueden ser de utilidad para futuras investigaciones.

Además, la propuesta de ‘¿Qué me cuentas?’ aporta información clara y actual acerca del consumo musical y televisivo, así como los elementos visuales y sonoros que más identifican los niños de entre 4 y 6 años del Distrito Federal, datos que pueden ser utilizados para diversas investigaciones dedicadas a proyectos para niños.

El análisis realizado en la propuesta del programa ‘¿Qué me cuentas?’ puede servir de guía para otros alumnos o personas interesadas en la elaboración de espacios radiofónicos dedicados a niños debido a que cuenta con el soporte metodológico y teórico indispensable logrando obtener un formato que logra empatía con el público al que va dirigido.

La situación actual de la radio discrimina por completo las necesidades que tienen los niños, debido a esto es que no cuentan con otros medios para poder recurrir en situaciones de esparcimiento, aprendizaje y desarrollo.

Lo anterior se comprobó en el monitoreo de las frecuencias radiales, donde encontramos que son cinco los programas dedicados a niños, de los cuales ninguno cuenta con dramatizaciones o narraciones de alguna historia. Es así

como se puede afirmar que la radio en México puede no ser considerada un medio de comunicación que aporte al desarrollo o fomento de la creatividad en los niños a través del radiodrama.

Los programas dedicados a los niños cuentan con estructuras basadas en la crónica, reportaje y/o musicalización, ofreciendo a los niños la información digerida; por lo que no requieren de un mayor esfuerzo para imaginar. Es así como '¿Qué me cuentas?' se convierte en la opción viable para el apoyo del desarrollo imaginativo y creativo en los niños.

A pesar de que la televisión aporta distintas opciones de entretenimiento es uno de los medios de comunicación que menos fomenta la imaginación y la creatividad en las personas pues ofrece su contenido, tanto en lo visual como auditivo, sin pautas a recrearlo mentalmente. Debido a esto, es que consideramos que la televisión es un medio de comunicación que evita el desarrollo y fomento de la imaginación.

También, se puede afirmar que entre más contacto tengan los niños con la televisión menos interés por los distintos medio de comunicación se tiene, limitando el uso; por ejemplo, de la radio, por lo que el consumo auditivo se devalúa y deja de ser prioridad para ellos, logrando confundir el estricto significado de consumo radiofónico por consumo musical.

Además, la televisión, a pesar de ser el medio de mayor consumo por los niños, es un medio que impide la realización de diversas actividades al tiempo que es consumido, ventaja que sí ofrece '¿Qué me cuentas?' pues, al no requerir más que de un sentido, el escucha puede ocuparse de algún otro quehacer sin descuidar el programa.

Según la encuesta realizada, se puede afirmar que los niños adquieren su mayor consumo audiovisual a través de la televisión, dando como resultado

que la población de niños tenga una gran influencia del dominio “gringo”; es decir, los niños, en su mayoría, consumen programas de canales estadounidenses que no fueron creados y no procuran a la sociedad mexicana, por lo que no cumple con sus necesidades.

Basado en la encuesta aplicada durante el transcurso de la presente investigación se puede decir que ‘¿Qué me cuentas?’ es una opción que cubre las necesidades del fomento y desarrollo de la creatividad y la imaginación, pues fue creado basado en la opinión de un grupo de niños que expresaron sus gustos y necesidades, logrando guiar la forma en la que se le ofrece la información al infante.

Una de las recomendaciones que ofrece ‘¿Qué me cuentas?’ para futuros proyectos similares son:

- Considerar la burocracia de las instituciones, sobre todo gubernamentales, en caso de ser consideradas para el levantamiento de información pues podría ser un factor que detenga el proceso de investigación metodológica.
- No olvidar a qué público es al que se dirige la investigación y, por lo tanto, la forma en la que se levantará la información; esto con el propósito de facilitar la aplicación de encuestas-grupo focal-entrevistas, pues son personas que llegan a distraer su atención con facilidad de lo que se les pregunta o puede presentarse la ocasión de que un niño influya a otro al momento de expresar su opinión. Hay que saber diferenciar cada una de las respuestas y no perder de vista que se requiere la respuesta de todos los integrantes de la muestra.
- Para la elaboración de cualquier tipo de propuesta de material audiovisual-audio es necesario ser realistas en el presupuesto solicitado a cualquier empresa, cual sea el medio de transmisión, pues, aunque se puede recurrir a patrocinadores, como es el caso de ‘¿Qué me cuentas?’, se pretende que la

producción sea sustentable por una dependencia con recursos propios, de esta manera se podría garantizar su elaboración y durabilidad en el cuadrante.

Si se toman en cuenta estas observaciones se puede obtener la creación de programas con contenido adecuado al público, con presupuesto al alcance de distintas productoras y, por lo tanto, aceptación de la audiencia.

Es así como ¿‘Qué me cuentas?’ logra el propósito de formar parte de las herramientas de fácil acceso, baja inversión y alto en contenido para el desarrollo de la creatividad y la imaginación en niños de entre 4 y 6 años en el Distrito Federal.

BIBLIOGRAFÍA

- Blaxter, Loraine. Hughes, Christina, Cómo se hace una investigación, Gedisa editorial.
- Cerrillo C. Pedro y García Padrino Jaime, Literatura infantil y su didáctica. Colecciones estudios, Ediciones de la Universidad de Castilla, La Mancha, Cuenca, 1999. 223p.
- Dolan, Simón. García, Salvador. Díez, Miriam. Autoestima, estrés y trabajo. Mc Graw Hill, 2005. España. 241 páginas
- Ecco, Umberto, Cómo se hace una tesis. Editorial Gedisa, México, 2000.
- Egan Kieran. Fantasía e imaginación: su poder en la enseñanza. Una alternativa a la enseñanza y el aprendizaje en la educación infantil y primaria, Trad. Pablo Manzano, Ediciones Morata, Madrid, 1994, 57p.
- Fernández Paz Agustín. Con los pies en el aire. Alianza Editorial Mexicana, S.A. de C.V. México 2003
- Friedrich Dorsch, Diccionario de psicología, Barcelona, 1976, 1070p.
- García Silberman Sara y Ramos Lira Luciana, Medios de Comunicación y violencia, Instituto Mexicano de Psiquiatría y Fondo de Cultura Económica. 1998, México. 517 p.
- Garro Paulín Ma. Alicia, Radio Estaciones, UNAM, FCPyS, México
- González conde, Comunicación Radiofónica, Editorial Universitas
- Hernández, Cázares Laura, Técnicas actuales de investigación documental, México, Trillas, UAM, 1990, 194 p.
- Kaplún, Mario, Producción de Programas de Radio, México, Cromacolor, 1994, 470 p.
- Martínez Panteón Leticia, Lo que sí se puede y se quiere hacer en radio alternativa, UNAM, FCPyS, México
- Moles A. y Caude, R. Creatividad y Métodos de Innovación, Ibérico Europea de Ediciones, Madrid, 1977, 103p.
- Polaina-Lorente Aquilino, Las depresiones infantiles, Ediciones Morata, Madrid, 1988, 431p.
- Rojas Chávez, Elizabeth, ¿Qué onda con los niños en radio? UNAM, FCPyS, México
- Ruiz Gómez, María Teresa, Notipandilla, UNAM, FCPyS, México.
- Soutulla Esperón Cesar, Depresión y enfermedad bipolar en niños y adolescentes, Ediciones Universidad de Navarra EUNSA, España, 2005, 168p.
- Torrance E. Educación y Capacidad Creativa. Editorial Troquel.
- Trianes, María Victoria. Estrés en la infancia. Su prevención y tratamiento. Nancea. Madrid. 211 páginas.
- Warnock Mary, La imaginación, Fondo de Cultura Económica, México, 1993, 362p.

FUENTES HEMEROGRÁFICAS

- Diarios de OEM, El Sol de Tijuana, sección México. En línea el 7 de mayo de 2007.

FUENTES ELECTRÓNICAS

- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. Estadística de intentos de suicidios y suicidios de los Estados Unidos Mexicanos 2005.
- Marsellach Umbert Gloria, Psicóloga.
- [www. Mexicanadecomunicación.com.mx/tables/RMC/rmc73.html](http://www.Mexicanadecomunicación.com.mx/tables/RMC/rmc73.html) en red marzo de 2007.
- www.imer.com.mx/ en red marzo de 2007
- www.madrid.org/cservicios_sociales/immf/atencion_msltrato_infanti/ en red marzo de 2007
- www.cd hdf.org.mx/index.php?id=bol5705 en red Marzo de 2007
- http://ceril.cl/P31_Agresividad.htm en red Marzo de 2007
- <http://www.nimh.nih.gov/publicat/spdep3561.cfm> en red Marzo de 2007
- <http://www.have-a-heart.com/spanish-depresion.html> en red Marzo de 2007
- <http://www.inegi.gob.mx/inegi/default.aspx> en red Marzo de 2007
- <http://www.englishcom.com.mx/creatividadempresa/que-es-la-creatividad.html> en red Abril 2010
- <http://www.solonosotras.com/archivo/02/fam-hijos-270700.htm> en red Abril 2010
- <http://homepage.mac.com/penagoscorzo/iblog/B830648192/C1538436480/E20050820213544/index.html> en red Abril 2010
- <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/ccpv/cpv2005/default.aspx> Consultar material de difusión. En red Mayo 2010
- <http://homepage.mac.com/penagoscorzo/iblog/B830648192/C1538436480/E20050820213544/index.html> En línea el 20 de Julio de 2010
- <http://homepage.mac.com/penagoscorzo/iblog/B830648192/C1538436480/E20050820213544/index.html> En línea el 20 de Julio de 2010