

**REFLEXIÓN CRÍTICA SOBRE CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS DIBUJOS
ANIMADOS**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE COMUNICACIÓN
SOCIAL PARA LA PAZ**

**PRESENTADO POR:
SHARITH ARÁMBULA
NATALIA FORERO**

**ASESOR:
JOSÉ ALADIER SALINAS**

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
ÈNFASIS COMUNICACIÓN-EDUCACIÓN
DÉCIMO SEMESTRE
BOGOTÁ, COLOMBIA**

2017

TABLA DE CONTENIDOS

1.TEMA Y PREGUNTA.....	pág.3
2. OBJETIVO GENERAL.....	pág.4
2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	pág.5-6
4. ESTADO DEL ARTE.....	pág.7-8
5. JUSTIFICACIÓN.....	pág.9-10
6. MARCO TEÓRICO.....	pág.11-19
7.METODOLOGÍA.....	pág. 20-21
7.1. Instrumentos.....	Pág. 22-23
7.2. Cronograma.....	Pág.24
7.3. Aplicación de talleres.....	Pág.25-27
8. MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN.....	Archivo adjunto en Excel
9. ANÁLISIS Y CONCLUSIONES.....	Pág.28-30
10. REFERENCIAS.....	Pág.31-34
11. ANEXOS.....	Pág.35-49

1.TEMA:

Representaciones mediatizadas de convivencia que le son construidas a los niños y niñas de 11 a 12 años a partir de los contenidos emitidos por el programa de dibujos animados el Increíble Mundo de Gumball.

PREGUNTA:

¿De qué manera la convivencia escolar es presentada a las niñas del curso sexto del Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño (LIFEMENA) a través de los dibujos animados creando un referente o modelo de este concepto y a partir de estos se haga una reflexión crítica?

2. OBJETIVO GENERAL:

-Identificar en los ejercicios pedagógicos con las niñas de curso sexto del Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño (LIFEMENA) los referentes o modelos que les crea los dibujos animados sobre la convivencia escolar y a partir de estos se haga una reflexión crítica.

2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconocer a través de una encuesta exploratoria que dibujo animado es el más visto por las participantes y establecer con ellas un dibujo animado que será objeto de estudio.
- Analizar el contenido e intencionalidad del creador del dibujo animado.
- Realizar con las participantes ejercicios crítico de clasificación de los personajes del dibujo animado y las características que perciben sobre estos personajes, lo que consideran real o ficticio y como se muestra la convivencia escolar en este programa.
- Construir propuestas que evidencien las idea de las participantes sobre qué les gustaría ver sobre la convivencia escolar en este dibujo animado.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente los programas televisivos hacen parte de la cotidianidad de la mayoría de las personas, todos se dejan seducir por algún programa de televisión con el cual se sienten identificados, esto sucede frecuentemente sin que las audiencias sean conscientes de la influencia que tiene la televisión en ellos. Los niños, son una gran parte de la sociedad que dedica generalmente su tiempo libre a la televisión. Es así, que con el pasar de los años la manera de realizar los programas televisivos para esta audiencia ha cambiado, lo que implica que las representaciones mediáticas también se han ido modificando pues ya no se presenta el esquema estructural elaborado en los inicios de la televisión infantil donde el adulto conducía el programa televisivo y el niño aprendía de él, sino con el avance de la tecnología han llegado nuevos formatos y una amplia parrilla televisiva con canales que se dedican exclusivamente a las audiencias infantiles logrando que los niños sean quienes decidan qué contenidos quieren ver y cuánto tiempo dedican a este, ya que la TV es el medio más accesible para ellos, con mayor recepción pues se convierte en una fuente de información y entretenimiento para los niños, ejerciendo influencia en su lenguaje, hábitos y algunas veces conductas imitativas.

En Bogotá - Colombia por ejemplo en el año 2016 se realizó un estudio publicado en la revista Semana, titulado ¿Sabe cuántas horas pierde su hijo frente al televisor? El cual encontró que los niños son el sector de la población que más dedica horas a consumir contenidos televisivos, pues el reciente estudio elaborado por Juan Camilo Díaz, profesor del Instituto de la Familia de la Universidad de La Sabana, reveló que los niños bogotanos pasan 180 horas al mes frente al televisor, quiere decir dos horas y media diarias, por lo tanto la investigación concluyó que pasan el 25% de su tiempo en un mes frente a este aparato. Este

mismo estudio reveló que los niños entre los cinco a los once años prefieren los dibujos animados.

Este tipo de contenidos, crean referentes o modelos en las audiencias infantiles que no precisamente son negativos o positivos, sino que van modificando su forma de relacionarse con los demás, así como lo afirman Perlado y Sevillano (2013):

“En la mente de los niños la televisión ejerce una fuerte atracción y que pueden aprender de todos los programas, de los buenos y los malos es decir aprenden de lo que no se quiere que aprendan, de lo que si se quiere que aprendan” (p 163).

A partir de lo anterior, este proyecto tiene como propósito evidenciar como la convivencia escolar es presentada a las niñas del curso sexto del Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño (LIFEMENA) a través del dibujo animado El Increíble Mundo de Gumball del canal Cartoon Network creándose un referente o modelo de este concepto. Por lo tanto, este trabajo tiene como fin que las participantes reflexionen de manera crítica acerca del contenido que les presenta dicho programa sobre la convivencia escolar, para finalmente proponer cambios constructivos que no solo ayuden a las niñas a nivel individual sino colectivo sobre qué les gustaría ver de este tema en el dibujo animado.

4. ESTADO DEL ARTE

Estado del arte

La tesis trabajada para la investigación es Representaciones de violencia y paz que los niños y niñas significan a través de los noticieros de televisión: Estudio con alumnos y alumnas del grado quinto de primaria del Instituto cultural Rio Sucio de Nelly López en donde se analiza la lectura que los niños y de las niñas hacen de los noticieros de televisión y cómo influyen los contenidos de sus representaciones sociales de violencia y paz basándose en que las ideas productos de pensar, son productos culturales, socio históricos. Esto deriva que el diseño de esa investigación es esencialmente etnográfico y se denomina como etnografía de las representaciones, se plantea como hipótesis: que existe una tendencia de los noticieros nacionales de televisión de generar a través de sus contenidos representaciones violentas con la capacidad de producir significados negativos de la realidad que prevalecen en la configuración de la identidad colombiana. Es así que la lectura que hacen los menores de la información transmitida por los noticieros produce una experiencia “placentera” inducida por la presentación de imágenes violentas, esto se convierte en un recurso para hacer “vendible” los contenidos de los noticieros de televisión.

A partir de esto tomamos como referencia esta investigación ya que trabaja la categoría de representaciones sociales que se forman a partir de los contenidos emitidos por los noticieros CARACOL y RCN.

Otro marco referencial es la investigación Representación social del conflicto armado colombiano en niños y niñas de un colegio adscrito a la Policía Nacional por Yamilena Parra Villa en donde se plantea un diseño cualitativo que utilizó como técnica el dibujo que describe el contenido y analiza la estructura y organización de la representación social del

conflicto armado colombiano en niño(as) entre los 7 y 10 años, pertenecientes a una escuela adscrita a la Policía Nacional. Los resultados obtenidos muestran que el hecho social se organiza en la mente de los niños(as) entorno a las escenas de enfrentamiento y ataque, las cuales tienen como contexto el espacio rural. La población civil es reconocida como víctima directa, la Policía como benefactores y buenos y la guerrilla como mala. Además la policía y la guerrilla son representadas principalmente por la figura masculina asimismo imágenes recurrentes de armas y muerte suscitan la percepción del conflicto como malo, a la vez que origina en los niños(as) sentimientos de malestar y tristeza.

Esta investigación nos abre paso para hablar de cultura de paz desde la concepción de los niños como antecedente de esa visión de guerra y paz.

El artículo valoración de las representaciones sociales sobre el concepto de paz en futuros educadores por Matías Bedmar Moreno, este artículo nos presenta aspectos destacados de una investigación realizada en el 2009-2010 con estudiantes de las asignaturas de Educación para la Paz y Educación para la Igualdad y la Paz (pedagogía) en la facultad de las ciencias de la educación de la Universidad de Granada España. El objetivo era conocer las representaciones sociales de los estudiantes sobre el concepto de paz y su evolución tras cursar la asignatura educación para la paz. La metodología aplicada fue un cuestionario a 119 sujetos al principio y al final del curso y analizando las repuestas. Los resultados evidenciaron una confusión respecto a los conceptos de paz y de violencia, así como la falta de ideas y recursos educativos concretos para su utilización. Durante las clases., tras cursar la asignatura se observó una mejora moderada en las respuestas, así pues investigación nos brinda herramientas para la construcción de cultura de paz.

Finalmente referenciamos el artículo de la desaparición de la Infancia. Dos perspectivas teóricas de Marlon Yezid Cortes Palomino en este se analiza los estudios sobre la infancia y las posturas que plantean su desaparición a partir de las trasformaciones que los niños han tenido desde finales del siglo XX. Por un lado se encuentra la sociológica de Neil Postman en el libro “La desaparición de la infancia” quien considera que la televisión borra las fronteras entre los niños y los adultos, por otro lado la psicoanalítica a partir de la noción de tabú de Simon Freud que permite afirmar que no hay tal desaparición, sino un imperativo cultural que plantea, como ideal la búsqueda de la satisfacción inmediata.

5. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tiene como objetivo desarrollar ejercicios pedagógicos con las niñas de curso sexto del Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño (LIFEMENA) que evidencien los referentes o modelos que les crea el dibujo animado El Increíble Mundo de Gumball sobre la convivencia escolar y a partir de ahí las participantes reflexionen y creen propuestas de qué les gustaría ver de esta temática en el programa.

La televisión es un medio de comunicación que crea un referente o modelo de la realidad que influye en la convivencia de los niños y las niñas cuando se relaciona con sus pares en el colegio. Es así, que para esta investigación se trabajó con 15 niñas de sexto grado del Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño ya que por tiempo y espacio fue el instituto donde se pudo llevar a cabo el proyecto. De igual manera cabe aclarar que este proyecto va dirigido a niños y niñas y no solo a un público específico.

Inicialmente se realizó una encuesta exploratoria a las participantes cuyo resultado fue, que el dibujo animado más visto por esta audiencia es el Increíble Mundo de Gumball, luego se realizó un ejercicio crítico de la clasificación de los personajes y de las características que ellas percibían sobre estos dibujos animados, lo que consideraban real o ficticio y como se muestra la convivencia escolar, para finalmente construir propuestas que evidencien las ideas de las participantes sobre qué les gustaría ver de la convivencia escolar en este dibujo animado.

Desde hace tiempo se han venido realizando varias investigaciones en torno a este tema, pero se decidió trabajar en esta investigación ya que el contexto actual en Colombia el tema central en el escenario escolar se basa en la inclusión, los valores, respeto y convivencia, por lo cual

quisimos evidenciar como la convivencia escolar es presentada a las audiencias infantiles a través de los dibujos animados que crean un referente o modelo de estos.

Por lo tanto, es importante fomentar en los niños y las niñas un pensamiento crítico respecto a los contenidos que consumen, a través de herramientas educativas y comunicativas donde las participantes tomen conciencia sobre lo que les está mostrando el dibujo animado de la temática de la convivencia escolar y a partir de esta propongan cambios sobre qué les gustaría ver sobre esta temática en este programa.

En conclusión, este tema va de la mano con lo que busca el programa de Comunicación Social Para La Paz de la Universidad Santo Tomás, ya que al formar sujetos activos y comprometidos con la realidad social, que contribuyen a la construcción y al fortalecimiento de espacios participativos para la construcción de la convivencia.

6. MARCO TEÓRICO

El referente conceptual en el que se constituye esta investigación maneja cuatro categorías de análisis: Niñez, comunicación-educación, recepción crítica.

Según la Real Academia Española (1780) la niñez se define como el período de la vida humana que se extiende desde el nacimiento hasta la pubertad, mismo significado de la palabra infancia que alude a aquellos que no tienen permitido hablar ya que carecen de este atributo por los años de edad (p.897). En ese sentido el término niñez también es una construcción social, inicialmente como una edad diferenciadora de la adultez que debía subordinarse a la autoridad disciplinaria del maestro y de los padres, un sujeto en crecimiento donde la escolarización de éste es su eje fundamental. Qvortrup (como se citó en Pávez, 2012) señala que la niñez se entiende como un grupo social que lo conforman los niños y las niñas, una fase de preparación para la vida adulta, por esta razón están en tránsito para ser integrados plenamente en la sociedad. Una vez que dejen atrás las características propias de la infancia y dejen de ser vistos como seres infantilizados.

Durkheim considera a la infancia como un período de crecimiento en sentido físico y moral, como el período en el que la persona está preparándose para entrar a vivir la verdadera vida social: la adulta.

Grandes intelectuales como San Agustín o Descartes, vieron a la infancia como la edad del pecado o del error, ser niño era el precio que debía pagar el hombre por obtener el tan preciado entendimiento (Noguera, 2003).

El cristianismo y la edad media consideran al niño como el pecado original de Adán y Eva que es heredado por todos al nacer y solo con la devoción a Jesucristo se podría recuperar la

gracia de Dios (San Pablo, s.f). También era visto como propiedad o recurso económico ya que se obligaba al niño a la participación de la agricultura y a los quehaceres del hogar. En el renacimiento Locke afirma que los niños son un papel en blanco que no posee conocimiento ni ideas, por lo tanto este solo aprende a través de las experiencias.

Sin embargo la imagen negativa de la infancia cambia con Rousseau, quien define al niño como: “Un ser sustancialmente distinto al adulto y sujeto a sus propias leyes y evolución; el niño no es un animal ni un hombre, es un niño”(Corre, 2009, p.1). Esta concepción plantea que los niños en la primera etapa de su vida son criados por la figura materna, ya criados aun es indefensos, débiles e incapaces de hacer las cosas por sí mismos, lo que necesita es enseñarles a valerse por sus propios medios y a que aprendan cómo satisfacer sus necesidades, por esto los se le enseña a ser razonable. Este racionamiento inicia con la educación, basada en su experiencia directa permitiéndole así construir el límite de su mundo. Fue así que esta concepción Rousseauiana impulso a considerar la niñez como objeto de atención y protección. Con la llegada de la edad moderna, burguesa y capitalista la infancia toma un valor importante en la sociedad ya que es protegida y estudiada.

El 20 de Noviembre de 1989 la Asamblea General de las Naciones Unidas aprueba la Convención Internacional de los Derechos del niño, cuyo objetivo era reconocer en la infancia el estatus de persona y de ciudadano., donde la sociedad y el Estado debe garantizarles protección, educación y atención, reconociéndose su participación como actor activo de cambio dentro de los espacios sociales donde se desarrolla: la familia, la escuela, comunidad y otros. A partir de la convención de los derechos del niño de 1989, los 78 Estados miembros que componían entonces la Organización de Naciones Unidas adoptaron los derechos de los niños.

En Colombia, la concepción de niñez ha cambiado en el transcurso de los años, inicialmente, eran considerados seres pasivos sometidos a la autoridad paterna, luego como seres que el legislador debe proteger de cualquier explotación.

Con la constitución del 1991 los derechos de los niños empezaron hacer parte de ésta, promulgada en el artículo 44, donde “los menores de edad se convirtieron en sujetos de derecho considerados como seres en desarrollo que poseen una dignidad integral ya que son los sujetos más importantes en el orden jurídico”(ICBF,2010). Por consiguiente no se debe utilizar las expresiones de “menor o pequeño” desechando toda pretensión de inferioridad.

Además el 8 de noviembre de 2006 se dicta también en este país la ley 1098 por la cual se expide el código de infancia y adolescencia que en su artículo 3 define al niño como personas entre 0 y 12 años menores de 18 años.

Por ende en la construcción del concepto de niñez, también se debe tener en cuenta el “punto de vista de los niños”, el cual apunta a entender cómo las niñas y los niños experimentan, representan y entienden sus vidas y sus relaciones sociales. La experiencia de las niñas y los niños produce un conocimiento, el cual debiera ser considerado para el reconocimiento de sus derechos (Mayall, 2002, p.244).

Por consiguiente se habla de los primeros espacios de socialización donde se desarrolla el niño son la familia y la escuela. Sin embargo estos espacios han sido reemplazados o relegados por nuevos espacios socializadores, grupos de pares, la televisión, Los cuales han adquirido un poder inusitado (López, 2009).

Es la familia el primer espacio donde el niño(a) empieza a consumir medios de comunicación y por ende crea un referente o modelo de la realidad que estos le transmiten, pues son considerados como una escuela paralela, para Saintout:

Los medios de comunicación no pueden ser concebidos sólo como transmisores de información, sino que es necesario comprenderlos en su carácter de agentes sociales que, como tales, disputan el poder con otros agentes en el espacio social, asumiendo discursos preexistentes y compitiendo con otras prácticas, y entre sí, para legitimarse como espacios de expresión y representación colectiva (Saintout,2002,p.101).

Es decir los medios no son solo técnicas e instrumentos sino que obtienen sentidos socioculturales e históricos, este no solo refleja la realidad sino que contribuyen con otros actores a construirla. Cabe aclarar que para la investigación el medio de comunicación en el que se hará énfasis es la televisión por medio del canal Cartoon Network a través de un dibujo animado El Increíble Mundo de Gumball ya que los niños(as) pasan más tiempo en contacto con este género televisivo.

El 30 de mayo de 2016 se realizó un estudio publicado en la revista Semana, titulado ¿Sabe cuántas horas pierde su hijo frente al televisor? El cual encontró que los niños son el sector de la población que más dedica horas a consumir contenidos televisivos, pues el reciente estudio elaborado por Juan Camilo Díaz, profesor del Instituto de la Familia de la

Universidad de La Sabana, reveló que los niños bogotanos pasan 180 horas al mes frente al televisor, quiere decir dos horas y media diarias, por lo tanto la investigación concluyó que pasan el 25% de su tiempo en un mes frente a este aparato.

Otra investigación titulada Los Niños y la Televisión por Luis Miguel Sosa, residente de pediatría de la Universidad Industrial de Santander, expone que el 85% de los niños inician el hábito televisivo antes de los tres años de edad, la televisión se ha convertido en una actividad de ocio líder en los niños después de dormir, los niños entre los cinco a los once años prefieren caricaturas de naturaleza violenta, además los niños mientras ven televisión realizan otras actividades como comer o hacer tareas escolares.

Los niños(as) no solo consumen televisión para entretenerse, sino que construyen conocimientos, organizan sus prácticas cotidianas, comparten con sus pares códigos, conversaciones y juegos. Así como lo plantea Barbero, las nuevas generaciones participan de una experiencia cultural nueva, desarrollan una sensibilidad acostumbrada a la velocidad y la fragmentación de los discursos audiovisuales, zapping constante y la interacción con las múltiples posibilidades del entorno informático.

Los programas televisivos infantiles han cambiado con el tiempo y más con la llegada de la televisión por cable a los países de Latinoamericanos logrando que en estos países los niños tuvieran la posibilidad de ver canales y contenidos que están dirigidos exclusivamente para ellos, por ejemplo, canales como: Disney Channel, Disney XD, Cartoon Network, Nickelodeon, entre otros contarán con una amplia parrilla de dibujos animados y programas que buscaban entretener a los niños.

Inicialmente los dibujos animados fueron transmitidos en el cine pero con los avances de la tecnología y la llega la televisión, a finales de 1950 le da una gran popularidad a los dibujos animados, tanto así que para 1960 ocupaban un lugar importante en la programación televisiva. Para ese momento los dibujos animados estaban dirigidos a entretener adultos y niños pero ya en 1966 se determinó que su audiencia eran los niños.

Actualmente los efectos que se le dan a los dibujos animados crean mayor atracción y fascinación en el público infantil pues según el programador infantil argentino Jorge Contreras (s.f) citado por Pillajo Pulina (2005, p.40), afirma que:

“Las animaciones de finales de siglo tienden a las tres dimensiones y a transformarse en series

en la que el dibujo se mezcla con la realidad. Rasgos que antes generaban fantasías ya están incorporados; a los chicos ya no les interesa saber porque un mutante lo es sino que hace ese mutante”.

Así pues, los dibujos animados en la actualidad tienden a tener personajes macabros, psicóticos, mal educados, seres que tienen miedo, inseguros, llenos de paranoias y problemas cotidianos. También muestran estereotipos, el rol que le es asignado al papel de hijos es de tonto o bobo, se da poco interés a los verdaderos valores humanos, lo que realmente importa es mostrar la astucia, el valor del dinero y la victoria (Pillajo, 2005).

Fue así que esta clase de programas tuvieron gran popularidad en los niños convirtiéndolos en audiencias que buscan ansiosamente encontrar en este tipo de programa algo novedoso, que los emocione, muestre fantasías, los divierta y que por un momento los saque de la rutina cotidiana, es por ello que destinan buena parte de su tiempo de ocio a ver televisión.

Este proyecto se basa en El Increíble Mundo de Gumball, un programa que fue transmitido por primera vez a las audiencias infantiles latinas el día 4 de septiembre del 2011 por canal Cartoon Network, el cual es la evidencia de este nuevo tipo de dibujos animados, su creador Ben Bocquelet (Paris,1983) inspirado en el formato de Los Simpson y en experiencias personales que vivió con su familia y amigos, toma algunos aspectos de estos y recrea situaciones reales que pasan a los niños y niñas en las escuelas secundarias sin dejar de lado la sátira, la comedia y la fantasía

Ahora bien, este dibujo animado es presentado a las audiencias infantiles luego de que el mediador selecciona , organiza y evalúa la información que le es ofrecida al público creando un referente o modelo de lo que él cree que es el mundo en un producto comunicativo. Basados en algunos aspectos que plantea Manuel Martín Serrano en su libro “Producción Social de la Comunicación” se realizó el siguiente cuadro donde se evidencia la intencionalidad del autor al crear el dibujo animado, las características de los personajes principales y cómo presenta el creador de este dibujo animado el tema de convivencia escolar.

El Increíble Mundo de Gumball	
Creador	Intencionalidad
Ben Bocquelet	Bocquelet recuerda estar viendo Los Simpson cuando tenía diez años y como su familia y su entorno en

	general se parecía a su dibujo animado favorito, esta fue su inspiración para crear El Increíble Mundo de Gumball, un dibujo animado que reflejara situaciones que él había vivido, es por esta razón que los personajes principales llevan los nombres reales de su familia. Además, maneja la sátira y comedia en diferentes niveles pues el público para el que está dirigido este dibujo animado son adultos y niños. Otra de las intenciones del creador era mostrar diferentes problemáticas como la aceptación a la diferencia, el bullying, la adopción, entre otras.
Personajes	Características
Gumball Tristopher "Trisha" Watterson	Es el personaje principal de la serie El Increíble Mundo de Gumball. Él es un niño de 12 años de edad, es un gato azul macho. Es sorprendentemente inteligente a pesar de que es un estudiante mediocre. A pesar de ser abiertamente una persona buena y positiva, Gumball es muy sarcástico hacia las personas que no son su familia o su novia, Penny. Él es rápido para difundir todo tipo de burlas a los demás, que van desde ser bastante inofensivo hasta contundente y grosero.
Darwin Raglan Caspian Ahab Poseidon Nicodemius Watterson III	Es uno de los personajes principales, es un pez dorado de 10 años que solía ser una mascota de Gumball, pero un día le crecieron piernas, ganó la capacidad de hablar, y se adaptó a estar fuera del agua. Darwin es el mejor amigo/hermano/mascota de Gumball. Casi siempre son vistos juntos, ya sea en la escuela o en el hogar o fuera de alguna desventura loca construida por Gumball.
Anais Watterson	Ella es una pródiga coneja de sólo 4 años, que es considerada como el segundo personaje más inteligente en el programa, a menudo la llama un genio y al asistir a la escuela con su hermano mayor. A pesar de que Anais es muy madura para su edad, todavía hay algunas ocasiones en que ella vuelve al comportamiento infantil. Ella es una gran fan de Daisy la Burrita, como lo demuestra su juguete de peluche Daisy, y su entusiasmo extremo por el programa "Daisy sobre hielo". También sabe cómo manipular a los demás con un aspecto lindo
¿Cómo presenta el creador de este dibujo animado la convivencia escolar?	

Se evidencia que Bocquelet presenta la convivencia escolar como la capacidad que tienen todos los personajes de convivir en la misma escuela a pesar de su diversidad, resalta la importancia de la amistad, sus personajes aprenden de sus experiencias, pero son residentes en los mismo errores, además se muestra que la violencia física no resuelve los problemas. Pretende dar soluciones fáciles y rápidas para la convivencia sin tomar en cuenta a los involucrados en el conflicto. En conclusión se pretende dejar un aprendizaje de la situación que se presenta en el episodio pero la convierte en sarcasmo cuando los personajes realizan una acción contraria a la que se pensaba.

La función de los Mediadores

Los programas televisivos como el dibujo El Increíble Mundo de Gumball maneja dos tipo de mediaciones cognitivas y estructurales. **Las medicaciones cognitivas** comprenden narraciones escritas, visuales y auditivas donde la imaginación del mediador moldea las representaciones del mundo, se convierte en los ojos de la audiencia y a través de ello se percibe la realidad, dándole credibilidad. Por lo tanto el mediador es considerado creador de mitos que se creen aunque no se tenga demostración o fundamentos científicos y que es aceptado como verdad por el receptor. Siempre está en juego personajes, roles, actos y situaciones. Finalmente el emisor indica que actores elaboran su relato y para quienes ha sido producido.

Las mediaciones estructurales se dan a través de la televisión en imágenes hablada, dibujadas, que ocupa un tiempo de entretenimiento del receptor y es emitida en determinada posición horaria dentro de una programación televisiva cuyo género es ficción. Además es la narración de la cotidianidad y se apoya en el mito, en otras palabras en la divinidad o fantasía, influye en los receptores en sus creencias y no en las interacciones, están destinadas a satisfacer objetivos socialmente necesarios como producir, reproducir y consumir. En otras palabras el objetivo primordial de la parábola es convertir las relaciones humanas cotidianas en mitos, estereotipo y modelos.

Además la estructura de este programa está constituida por:

-Agonistas: son aquellos protagonistas y antagonistas. Los protagonistas, actúan a favor o en contra de un grupo con el que se va a identificar el mediador.

-Testigos: son aquellos que presencian un acontecimiento sin implicarse, ni participar de lo

que sucedió.

-Los afectados: sujetos que no participan de los acontecimientos pero sufren las consecuencias de los actos de los demás personajes.

-Interventores: son sujetos que interactúan con otros para alcanzar sus fines por ejemplo el que convence al otro para realizar alguna acción.

A partir de lo anterior es el mediador es el que crea el referente o modelo a través del dibujo animado de lo que él cree es el mundo. Por esta razón cuando un dibujo animado sale al aire lleva consigo un alto grado de representacionalismo pues no solamente sirve para producir una realidad sino también para provocar respuestas en la audiencia de tipo racional o emocional (Orozco, 1991).

En este sentido, la representación mediática en la que se trabajara es la convivencia escolar, esta se define como:

“un conjunto de prácticas relacionales de las personas que participan de la vida cotidiana de las instituciones educativas. Estas prácticas relacionales pueden observarse en los procesos de enseñanza, en el manejo de normas, en la construcción de acuerdos, en la solución de conflictos, en la evaluación, en el reconocimiento de las diferencias, en el trato con los padres y madres, en las interacciones entre los estudiantes, y con sus docentes, dando lugar a procesos de inclusión y participación, de resolución pacífica” (Fierro& Tapia, 2013).

¿Pero cómo Ben Boquelet creador del dibujo animado El Increíble mundo de Gumball representa mediáticamente lo que quiere mostrar de la convivencia escolar?

A través de los capítulos se puede ver como este creador del dibujo animado quiere mostrar a la audiencia esta tema como la capacidad que tienen todos los personajes de convivir en la misma escuela a pesar de su diversidad, resalta la importancia de la amistad, sus personajes aprenden de sus experiencias, pero son residentes en los mismo errores, además se muestra que la violencia física no resuelve los problemas. Pretende dar soluciones fáciles y rápidas para la convivencia sin tomar en cuenta a los involucrados en el conflicto. En conclusión se pretende

dejar un aprendizaje de la situación que se presenta en el episodio pero la convierte en sarcasmo cuando los personajes realizan una acción contraria a la que se pensaba.

Las audiencias infantiles son la evidencia de como este tipo de programas crean en ellos modelos o referentes, pues se identifican y muchas veces imitan algunos personajes o se ven reflejada su cotidianidad en el dibujo animado. Pero no significa que la audiencias sean pasiva pues estas escogen con que información se desea quedar lo importante es que reflexionen críticamente sobre lo que están viendo. Es decir, que no satanicen el tipo de programa que ven sino analicen de forma constructiva los pros y los contras y a partir de esto propongan ideas de que les gustaría ver sin cambiar la esencia del programa.

7. METODOLOGÍA

Introducción

El trabajo metodológico es una construcción de la evidencia empírica donde se producirán datos y al finalizar se realizará su respectivo análisis e interpretación. El objetivo de esta metodología es que se realice un aporte al conocimiento en el área de comunicación-educación, de manera que surge la siguiente pregunta:

¿De qué manera la convivencia escolar es presentada a las niñas del curso sexto del Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño (LIFEMENA) a través del dibujo animado El Increíble Mundo de Gumball que les crea un referente o modelo de este concepto y a partir de ahí las participantes reflexionen y creen propuestas de qué les gustaría ver de esta temática en el programa?

Con base a lo anterior entraremos a analizar e identificar mediante un ejercicio de observación, implementación de talleres y una matriz de análisis de la información recolectada en las cinco sesiones sobre los objetivos planteados para cada una de ellas. Para que finalmente las participantes creen propuestas sobre los contenidos que les gustaría ver de convivencia escolar en el dibujo animado.

Diseño Metodológico

Para la metodología se emplea la hermenéutica que nos permite hacer un análisis de la intencionalidad con la que se crea el programa El Increíble Mundo de Gumball, quienes son los personajes principales, sus características y finalmente cómo se maneja la temática de convivencia escolar, Por otro lado la fenomenología que permitirá analizar qué concepción

tienen las niñas del curso sexto del Colegio LIFEMENA de la convivencia escolar (las relaciones interpersonales y cómo se comunican con sus pares), a partir de los contenidos que reciben de este dibujo animado.

La metodología cualitativa

La metodología cualitativa estudia la realidad en su contexto natural, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas, a partir de técnicas especializadas para obtener respuestas a fondo acerca de lo que las personas piensan.(García, Gil & Rodríguez, 1996, p 1).

Se emplea para contestar a las preguntas ¿por qué? en un proceso de descubrimiento de índole diagnóstico-analítico, es decir dar respuesta a las preguntas que al investigador le surgen de la unidad de análisis.

Por consiguiente, en un principio se llevará a cabo un **sondeo exploratorio** para identificar los programas televisivos que las niñas de grado sexto del colegio LIFEMENA consumen con mayor frecuencia y a partir de allí se aplicará la metodología cualitativa.

“Así pues se utiliza primero para descubrir y formular preguntas de investigación, con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y observaciones”, (Sampieri, Collaso, Lucio, 2003, p.10). Lo que implica la utilización de instrumentos.

Para la construcción de este diseño metodológico se realizó una **matriz** cuyo propósito es concretar los instrumentos de recolección de información más adecuados a las preguntas y objetivos de la investigación. Finalmente se emplea la reflexividad, después de cada taller o sesión para que las niñas reflexionen acerca de los temas vistos, como lo asumen y los llevan a la cotidianidad.

6.1 INSTRUMENTOS METODOLÓGICOS

La encuesta, se hará uso de esta seleccionando un grupo de niñas del Colegio LIFEMENA. La encuesta será de carácter exploratorio que permite hacer un acercamiento al fenómeno o tema estudiado y proporciona una información amplia de carácter diagnóstico para la investigación, es decir identificar qué tipo de dibujos animados son preferidos por las niñas. Entonces, los temas que se abordarán en la encuesta son gustos e intereses en los dibujos animados, y conductas, usos y hábitos con la televisión. La encuesta que se aplicará está relacionada en el área de los medios de comunicación y publicidad, allí se estudiará el impacto de los dibujos animados en el referente que tienen sobre la convivencia escolar y cómo esto influye en el comportamiento de esta audiencia.

Otro método de investigación que se utilizará es la **etnografía**, que se entiende como el análisis del modo de vida de un grupo de individuos que mediante la observación y la descripción, se abre paso para que el investigador pueda indagar cómo se comportan, qué es lo que hacen, y cómo interactúan entre sí, para así describir sus creencias, valores, motivaciones, y perspectivas, es decir describe las múltiples formas de vida de los seres humanos, como la descripción de una cultura o de algunos aspectos de esa cultura.

Dentro de la etnografía puede comprender dos técnicas de ejecución, **observación participante** que es cuando se forma parte de la comunidad como regulador de actividades a la vez que se observa, y **la observación** en donde se registra lo que se ve, tal y como se ve, es decir sus comportamientos, sus hábitos, su lenguaje y código, la interacción con los demás, su entorno escolar, entre otros. También el mundo mágico de los dibujos animados, los roles, lenguaje y código, el contexto, la intencionalidad y lo que pretenden representar, esto permite ver los fenómenos desde el punto de vista de los personajes y las niñas.

Finalmente en la etapa diagnóstica, el **taller participativo** dará una visión más amplia de qué

modelos o referentes tienen las niñas sobre la convivencia escolar, a partir de esto fomentar espacios donde las niñas hablen, participen, den su punto de vista, dialoguen, haya una interacción y un intercambio de ideas donde puedan expresar que ven actualmente y que quisieran ver en su programa favorito.

Descripción de la unidad de análisis

Por consiguiente estos instrumentos serán aplicados con un grupo constituido por quince niñas entre los once y doce años de edad, de estrato dos y tres quienes en el actual año (2017) cursan el grado sexto de bachillerato en el Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño que es de carácter público, ubicado en la localidad Antonio Nariño de en la Avenida Caracas No. 23–24 Sur de la ciudad de Bogotá, esta institución tiene como misión formar alumnas que sean críticas y participativas en la transformación de las realidades sociales.

6.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Cronograma de actividades		
Fecha	Lugar	Actividad
15/09/2017	Colegio LIFEMENA	Encuesta exploratoria - programas televisivos
22/09/2017	Colegio LIFEMENA	Identificando de los personajes del dibujo animado El Increíble Mundo de Gumball
13/10/2017	Colegio LIFEMENA	Comportamiento correctos e incorrectos en el Increíble Mundo de Gumball
03/11/2017	Colegio LIFEMENA	La diferencia entre la realidad y la fantasía en El Increíble Mundo de Gumball
03/11/2017	Colegio LIFEMENA	Propuestas de convivencia para el programa

6.3 FORMATO DE TALLER QUE SE APLICARAN

Taller #1 Encuesta Exploratoria- Tu canal y dibujo animado favorito

Nombre: _____

Edad: _____

Género: niño _____ niña _____ Otro _____

1. ¿Cuál es tu canal favorito de dibujos animados?

- a. Disney Channel
- b. Disney XD
- c. Cartoon Network
- d. Nickelodeon

2. ¿Cuál es tu programa favorito? ¿porque?

3. ¿Qué es lo que más te gusta de ese programa?

4. ¿De tu programa favorito, Cuál es el personaje que más te gusta? ¿Por qué?

5. ¿De tu programa favorito, Cuál es el personaje que menos te gusta? ¿Por qué?

Taller #2 Identificando los personajes del dibujo animado

Objetivo: Identificar y dialogar sobre los personajes del dibujo animado El Increíble Mundo de Gumball.

Actividad: Se les pidió a las participantes que en hojas blancas dibujaran y escribieran el nombre de los personajes que más recordaban del dibujo animado el Increíble mundo de Gumball.

Luego se abrió un diálogo para identificar las características físicas y de personalidad de los personajes que habían dibujado anteriormente,

Finalmente se les pidió a las participantes que formarían grupos de 4 niñas donde cada grupo seleccionaba su personaje favorito y describe cómo era la personalidad de este personaje animado.

Reflexión: ¿Cómo es e Gumball físicamente? y ¿Cómo es su personalidad?

Taller # 3 Comportamientos correctos e incorrectos del maravilloso mundo de Gumball

objetivo: Reconocer desde el punto de vista de los niños y niñas las cosas correctas e incorrectas que ven en la forma de comportarse los protagonista ante una situación en conflicto y cuál es la mejor forma de resolver el conflicto para convivir en forma pacífica .

Actividad: Se proyectó a las participantes un capítulo del dibujo animado “El Increíble mundo de Gumball” titulado el triángulo donde aparece un conflicto dentro de la escuela dónde van los protagonistas. A medida que se iba proyectando el episodio se pausaba en algunos momentos para realizar una serie de preguntas a las participantes sobre lo que estaba sucediendo, con el fin de las participantes evidenciaron lo que involucra un conflicto y como se le puede dar una solución para lograr una convivencia pacífica.

Las preguntas son:

¿Quiénes pelean?

¿Por qué están peleando?

¿Cómo es la cara y postura de los personajes que están peleando?

¿Qué quería Gumball? Y ¿Qué quería Darwin?

¿Quién más están Implicados?

¿A quiénes afecta?

¿Qué necesitan para resolver el conflicto?

¿Ustedes cómo lo resolvieron pacíficamente?

Una segunda parte de la actividad, se le entrega a cada participante una hoja y un lápiz donde deberán plasmar una situación donde haya discutido o peleado con algún compañero o compañera y si resolvieron o no el problema. Luego se pedirá a 3 voluntarias que nos expongan y expliquen lo que han dibujado.

Taller #4: La diferencia entre la realidad y la fantasía en El Increíble Mundo de Gumball

Actividad: Inicialmente se dio a conocer a las participantes el concepto de realidad y fantasía, después se les pidió que recordaran el capítulo visto en la actividad anterior e identificaran las escenas reales y ficticias que encontraban en el capítulo para finalmente reflexionar y hacer la construcción del concepto de realidad y fantasía según los aprendizajes que les dejó el taller.

Taller #5: Propuestas de convivencia escolar para el programa

Objetivo: Proponer cambios que las participantes le realizarían al dibujo animado sobre la convivencia escolar

Actividad: Se les pidió a las participantes formar tres grupos de trabajo, indicándoles que para esta sesión deberían proponer cambios de que les gustaría ver sobre la convivencia escolar en El Increíble Mundo de Gumball.

8. ANÁLISIS Y CONCLUSIONES

Con el fin de tener una lectura completa los resultados se presentaran por taller y posteriormente serán presentadas las conclusiones del proyecto.

➤ Taller #1 Encuesta exploratoria-programas televisivos

En este taller se evidencia que el 15 % de la alumnas encuestadas prefiere ver el canal Cartoon Network ya que su parrilla televisiva posee gran variedad de dibujos animados que maneja una estética diferente al de los demás canales puesto que maneja técnicas como el manga y el formato 3D. Además sus historias combinan fantasía con problemáticas cotidianas.

También se encontró que para este mismo porcentaje de participan su programa Favorito es el Increíble mundo de Gumball, porque para ellas tiene humor, aventuras, es entretenido, se identifican con algunas personalidades de los personajes y muestra situaciones cotidianas que ella les podría suceder.

➤ Taller# 2 Identificando los personajes del dibujo animado

El personaje con mayor recordación y con el que se identifica las participantes es Gumball y su hermana Anais ya que se ven envueltos en la mayoría de las problemáticas que se presentan en los capítulos, además son con lo que asemejan a sus personalidades. También se pudo observar que algunas de las características de los personajes que escogieron libremente en la segunda parte del taller describían a Anais desde lo que han visto en el programa como sarcástica, malvada con sus hermanos, inteligente, independiente y extrovertida, a Lesly como feliz, poco sociable, grosero y aburrido, a Penney como amorosa, amable y que cuida a los demás, a Carrie como poco sociable, solitaria y enamoradiza y

finalmente a Banana Joe como loco, grosero, chistoso y muy sociable.

➤ **Taller#3 Comportamientos correctos e incorrectos en El Maravilloso Mundo de Gumball**

El resultado de la proyección de un capítulo de este dibujo animado fue un debate donde las participantes identificaron las causas que generaban el conflicto que allí se mostraba y a partir de ahí dieran ideas de cuál era la mejor manera de solucionarlo este conflicto para tener una buena convivencia escolar, a lo que respondieron: Que el diálogo es una herramienta fundamental para la convivencia escolar pues ayuda a escuchar, a expresar nuestros sentimientos, a ver la postura de ambas partes y a respetar las ideas del otro. También es importante el apoyo, la colaboración y el trabajo en equipo y la participación de todos para lograr un objetivo que es la armonía entre la comunidad. Luego de dar la solución a lo que ellas creían se debía emplear para resolver el conflicto se les mostro como concluía el capítulo, se sorprendieron al ver que el final no era como pensaban sino que la intencionalidad del autor fue utilizar el sarcasmo.

Finalmente luego de una reflexión conjunta se construyó colectivamente la definición de lo ellas consideran es la convivencia escolar como : La unión entre el grupo, respeto entre ellas, comunicación y tener una buena relación, llevarse bien con otras personas, respetar y escuchar la opinión de otros y relacionarse con los demás sin importar la diferencia .

➤ **Taller#4 La diferencia entre la realidad y fantasía en el increíble Mundo de Gumball**

Se observó que las participantes identifican claramente los elementos fantásticos y los reales en el dibujo animado es así que construyen colectivamente cada una de estos concepto a partir de lo que ellas ven. Para ellas la fantasía "Son cosas que no existen, son cosas que solamente salen en la TV pero no pasan en la vida real, que el cuerpo nunca tiene esas capacidades para tomar formas, que es falso" y la realidad: "Cosas que pasan en la vida cotidiana, cosas que ya me han pasado a mí y a otra persona, son cosas que se viven cada día, es el mundo en el que vivimos".

➤ **Taller#5 propuestas de convivencia escolar**

La creación de estas propuestas son la evidencia de las reflexiones que hacen las

participantes a través de actividades experienciales acerca de esos modelos o referentes que les crea el realizador del dibujo animado y por otro lado que ellas pueden participar y crear propuestas de que les gustaría ver de ciertos temas en los dibujos animados sin cambiar o modificar el formato ni la intencionalidad con la que se hace dibujo animado.

CONCLUSIONES:

-Evidenciamos que el dibujo animado más visto por las participantes es el Increíble Mundo de Gumball ya que este programa maneja temáticas con las cuales se siente identificadas. Al realizar la pregunta de porque les gustaba este dibujo animado ellas respondieron con expresiones como: “es divertido, me gustan las personalidades de cada personaje, es entretenido, me gusta el mensaje sobre la amistad, me gusta ver Anais porque yo soy como ella”.

-Según la estructura planteada por Manuel Martin Serrano sobre la función de los mediadores, es el creador y su equipo de colaboradores quienes crean una visión de lo que ellos consideran es el mundo, además de convertir la cotidianidad en mitos, estereotipos y modelos, lo cual podemos evidenciar con el dibujo animado El Increíble mundo de Gumball , pues la intencionalidad del creador está inspirada en el formato de Los Simpson y en experiencias personales que vivió con su familia y amigos, toma algunos aspectos de estos y recrea situaciones reales que pasan a los niños y niñas en las escuelas secundarias sin dejar de lado la sátira, la comedia y la fantasía.

-Se evidencio que a través de ejercicios pedagógicos las participantes reconocieran las características de los personajes a partir de los conocimientos que tenían del dibujo animado. También se logró que construyeran el concepto de convivencia escolar luego de reflexión de cómo es presentado este tema en el dibujo animado. Además se logró que hicieran una diferencia y comparación de cómo se mezcla la fantasía y la realidad en el dibujo animado.

-La metodología implementada mediante actividades experienciales permitió que las niñas reflexionaran de una manera constructiva acerca de cómo debería presentarse el tema de convivencia escolar en El Increíble Mundo de Gumball.

-Su aporte al área de Comunicación-educación se ubica en la línea de los estudios de recepción crítica cuyo aporte está dado en la construcción de un pensamiento crítico en los niños sobre las narrativas mediáticas que diariamente consumen. En el trabajo se evidencia el contraste de la visión sobre la convivencia que reciben los niños de un programa de dibujos animados con la construcción de un nuevo sentido de la vida social construido a partir de su propia cotidianidad escolar. Estos aspectos se pueden ampliar desde el mismo documento.

9. BIBLIOGRAFÍA:

- Aparici, R. (2005). Medios de comunicación y educación. *Revista de educación*, núm. 338,85-99. Recuperado de: [file:///D:/Users/Acer/Downloads/Aparici%20medios%20y%20educaci%C3%B3n%20\(1\).pdf](file:///D:/Users/Acer/Downloads/Aparici%20medios%20y%20educaci%C3%B3n%20(1).pdf)
- Bedmar, M., y Montero, I. (2013). Valoración de las representaciones sociales sobre el concepto de paz en futuros educadores. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, núm. 62, 221-246. Recuperado de: [file:///D:/Users/Natalia/Downloads/1044-2620-1-SM%20\(1\).pdf](file:///D:/Users/Natalia/Downloads/1044-2620-1-SM%20(1).pdf)
- Bernal, D. (2011) *Anclaje y relevo en el álbum familiar: representaciones del sujeto aprendizaje*, (Tesis Magister).Universidad externado de Colombia. Colombia.
- Beuchot, M. (2000). *Perfiles esenciales de la hermenéutica: hermenéutica antológica*. (Ensayo). Recuperado de <http://www.ensayistas.org/critica/teoria/beuchot/>
- Centro de Estudios de Opinión. (s.f.). *Conceptos básicos de que es un taller participativo, como organizarlo y dirigirlo. Cómo evaluarlo*. Recuperado de <https://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/viewFile/1650/1302>
- Correa, E. (10 de julio del 2009).Emilio o la Educación. [Mensaje en un blog].Recuperado de: <http://seminariodehistoriadelaeducacion.blogspot.com.co/2009/07/emilio-o-de-la-educacion.html>
- Cortes, M. (2011). La desaparición de la infancia. Dos perspectivas teóricas. *Revista Educación y pedagogía*, 59(60), 67-76. Recuperado de: <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/view/11410/10431>
- Concalves, F. Fontas, C. Viglietta, D & Vitale, C. (s.f.). *Las técnicas de los grupos focales en el marco de la investigación socio-cualitativa*. Recuperado de <http://www.fhumyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo%20de%20campo/profesoras.htm>
- Collado, C, Lucio, P & Sampieri R. (2003). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/files/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>
- Díaz, J. (2016). ¿Sabe cuántas horas pierde su hijo frente al televisor? Semana, Recuperado de <http://www.semana.com/educacion/articulo/los-ninos-frente-a-la-television-en-colombia/467157>
- Fierro, & G. Tapia, (2013). Convivencia, disciplina y violencia en las escuelas. *Convivencia Escolar. Un tema Emergente de Investigación Educativa en México*. COMIE (pág. 5)[2] Maturana, Humberto (2006). “¿Qué es educar?” (en

linea), http://www.matosas.com/educar_juntos/2008/02/qu-es-educar1-d.html

-Galtung, J (1985), *Sobre la paz*, Barcelona: Fontamara.

-Galindo, L. (1998). *Técnicas de Investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación*. Naucalpan de Juárez, México: Editorial Pearson Addison Wesley Longman educación latinoamericana.

-García, A (14 de Julio de 2016). El secreto de “El asombroso mundo de Gumball”. EL PAÍS. Recuperado de

https://elpais.com/cultura/2016/07/08/television/1467980568_653559.html

- García, E. Gil, J & Rodríguez, G. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada, España: Ediciones Aljibe.

-Hoyos, G. (s.f.). *La escritura y la argumentación como formalización de la investigación*. Bogotá D.C. Colombia: editorial

-Jaramillo. L. (2007). Concepción de la infancia. *Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación Universidad del Norte*. N° 8, 108-123. Recuperado de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewFile/1687/1096>

-López, G. (2009). *Representaciones de violencia y paz que los niños y las niñas significan a través de los noticieros de televisión: estudio con alumnos y alumnas de grado 5° de primaria del Instituto Cultural Riosucio*. (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20130321120205/TesisRubyNellyLopez.pdf>

-Marc, E. & Picard, D. (1992). *La interacción social: Cultura, instituciones y comunicación*. Barcelona, España: Paidós Ibérica, S.A.

-Mayall, Berry (2000): “The Sociology of Childhood in Relation to Children’s Rights”, *The International Journal of Children’s Rights*, 8, pp. 243–259.

-Ministerio de Educación. (2015). *Presidente Santos reglamenta implementación de la Cátedra de la Paz*. Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-350986.html>

-Noguera, E. (2003) REFLEXIONES SOBRE LA DESAPARICIÓN DE LA INFANCIA. *Revista Pedagogía y Saberes*. N° 18, 75-82. Recuperado de: http://www.pedagogica.edu.co/storage/ps/articulos/pedysab18_11arti.pdf

-Orozco, G. (1991) La mediación en juego. Televisión, cultura y audiencias. *Comunicación y sociedad*, (N° 10-11), pp107-128. Recuperado de: http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/10-11_1991/107-128.pdf

- Parra, Y. (2010). Representación social del conflicto armado colombiano en niños y niñas de un colegio adscrito a la Policía Nacional. *Universitas Psychologica*, 10 (3) ,775-788. Recuperado de:
<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/viewFile/731/1171>
- Parsons, Talcott. (1976 [1959]): El sistema social, Editorial Revista de Occidente, Madrid.
- Pavez, I. (2012). Sociología de la Infancia: las niñas y los niños como actores sociales. *Revista de sociología*, (7) ,81-102. Recuperado de:
<http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/sociologia/articulos/27/2704-Pavez.pdf>
- Perlado-Laura. Y Sevillano-María Luisa, (2003): La Influencia de la televisión en los niños. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Pillajo, P (2005). *La influencia de los dibujos animados con contenido violento, en el comportamiento escolar de los niños de 6TO y 7TO año de educación básica de la escuela vespertina de varones “Manuel Cabeza de Vaca” del barrio la magdalena en el año 2002-2003.* (Tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3026/1/UPS-QT01505.pdf>.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de http://www.rae.es/sites/default/files/Dossier_Prensa_Drae_2014_5as.pdf
- Robledo, A. (2009). *Representación social*. [YouTube]. De <http://www.youtube.com/watch?v=7MWqDY-vEY0>
- Rodríguez, A. (s.f).Propuesta de educación mediática: Reflexión crítica sobre los dibujos animados (Tesis pregrado).Escuela universitaria de Magisterio de Segovia, España. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3095/1/TFG-B.156.pdf>
- Rousseau, J. (1998): *Emilio, o De la educación*. Alianza, Madrid, p. 535.
- Saintout, F. (2002).La criminalización de los jóvenes en la TV: los *pibes chorros*. Un acercamiento a la cultura desde los medios. *Revista Signo y Pensamiento*. XXI (41), 99-106.
- Santiago, T. (2004). Kant y su proyecto de una paz perpetua (En el bicentenario de su muerte). *Revista Digital Universitaria*, 5(11), 1-11. Recuperado de http://l.facebook.com/l.php?u=http%3A%2F%2Fwww.revista.unam.mx%2Fvol.5%2Fnum11%2Fart77%2Fdic_art77.pdf&h=SAQH59qNP
- Serrano, M. (1986).*Producción social de comunicación*. Madrid, España: Alianza editorial.
- Sosa, L. (s.f.). Los niños y la Televisión. *Revista Colombiana de Pediatría*, 38 (3).

Recuperado de <https://encolombia.com/medicina/revistas-medicas/pediatria/vp-383/pediatria38303-losninos/>

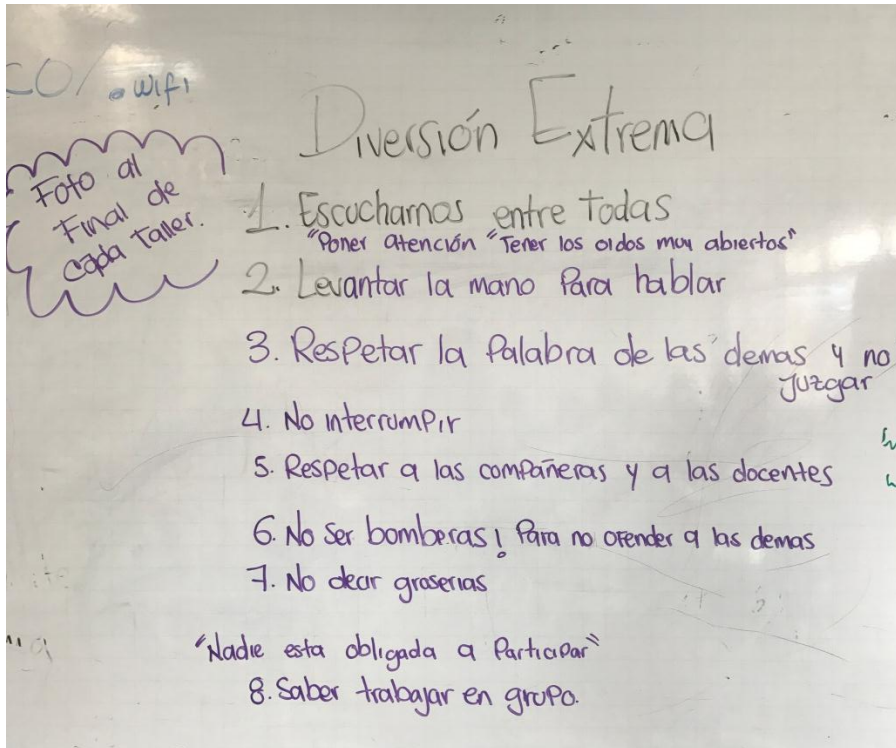
-Tomiducan. (2013). GUMBALL WIKI. Argentina Recuperado de http://es.gumball.wikia.com/wiki/El_incre%C3%ADble_mundo_de_Gumball_Wiki

-Torres, F. (1884). *La Sagrada Biblia*. Bogotá, Colombia: Terranova Editores, Ltda.

10. ANEXOS

Fotografías de los talleres

TALLER #1 ENCUESTA EXPLORATORIA-PROGRAMAS TELEVISIVOS





TALLER #2 IDENTIFICANDO LOS PERSONAJES DEL DIBUJO ANIMADO











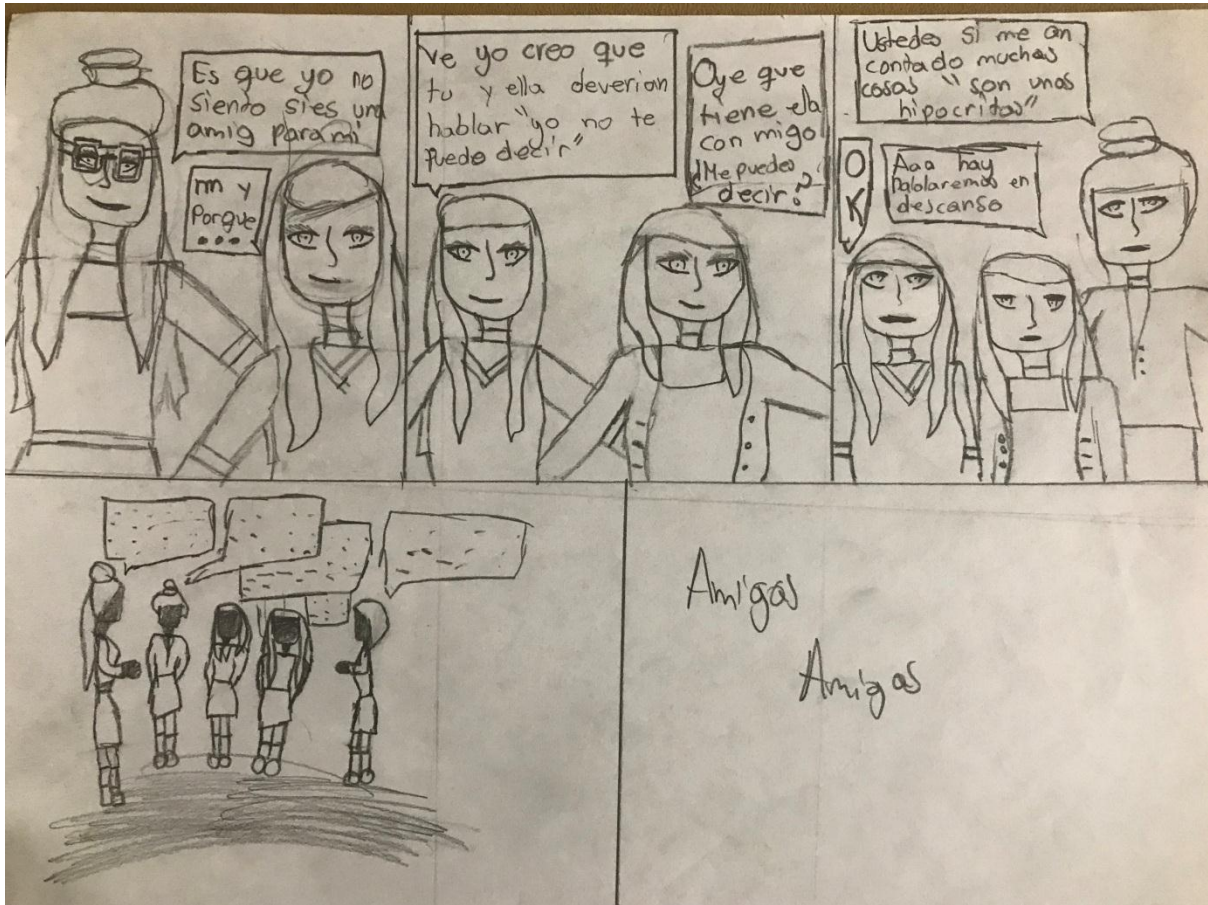




TALLER #3 3 COMPORTAMIENTOS CORRECTOS E INCORRECTOS DEL MARAVILLOSO MUNDO DE GUMBALL







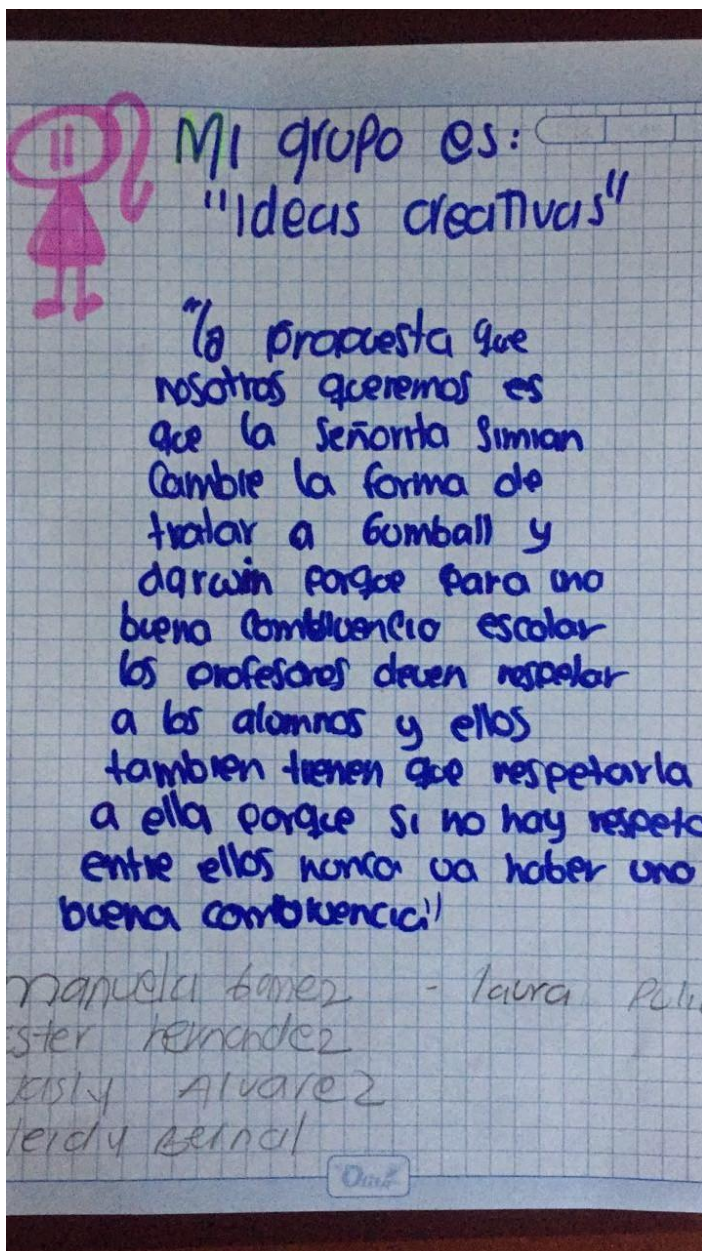


TALLER #4 LA DIFERENCIA ENTRE LA REALIDAD Y LA FANTASÍA EN EL INCREÍBLE MUNDO DE GUMBALL





TALLER #5 PROPUESTAS DE CONVIVENCIA ESCOLAR PARA EL PROGRAMA



propo "LoL"

Nuestra propuesta...

"A nosotras nos gustaria
que Banna Joe se diera
Cuenta que le hace daño
a los demas cuando se
burla de ellos, Porque
a veces es chistoso reirse
Una vez Pero el Siempre
Quiero reirse de los
defectos de los demas
Porque Para tener una
buena convivencia se
debe Aceptar que todos
Somos diferentes"

Interesantes:

- Alejandra rocha
- Angélica Falla
- Alisan Suárez
- Polycha Cerón
- Karen Lozano

"Las Bunnys"

"Seria bueno que cambiaran las actitudes de masami pues no es bueno que ella sea engreida y presuma que es rica y chantajea con eso a los demas, si no que mas bien sea una niña respetuosa, amistosa, tolerante y acepte a todos sus compañeros sin importar si tiene dinero o no, porque la convivencia escolar es aprender a vivir con otros"

Ana maria Romero

Freyssel Ruiz

Laura Valencia

Laura Caro

Lesly Sarabina

Oliver