



Facultad de Humanidades
Especialidad: Periodismo

Trabajo de Diploma

Educar, informar y entretener.

Acercamiento a la serie de dibujos animados

Hipertensito

Autora: Meilys Cruz Fernández

Tutora: Lic. Dayli Herrera Ruiz

Asesores: MSc. Pablo Ramos Rivero

MSc. Marelys Concepción Díaz

Santa Clara
Julio, 2008

ABREU

Resumen.....	1
Introducción.....	2
Capítulo I: Marco Teórico.....	4
Comunicación y Educación.....	4
La comunicación audiovisual.....	7
El lenguaje audiovisual.....	9
Educar desde los medios.....	11
El audiovisual educativo.....	12
La televisión: más allá de la pequeña pantalla.....	15
La televisión en su función educativa.....	18
El niño. Características generales de la niñez en la edad escolar pequeña.....	20
Audiovisuales para niños: enseñanza y divertimento.....	22
Los niños y la TV.....	25
El dibujo animado: realidad y fantasía en el discurso audiovisual.....	28
Consideraciones sobre los dibujos animados para niños.....	33
Dibujos animados para aprender.....	37
Capítulo II: Marco Referencial.....	42
Capítulo III: Argumentos Metodológicos.....	49
Capítulo IV: Análisis de los Resultados.....	60
Conclusiones.....	92
Recomendaciones.....	93
Bibliografía.....	94
Anexos.....	104

La presente investigación determina, desde una perspectiva cualitativa, cómo se manifiestan las funciones educativa, informativa y lúdica de los audiovisuales para niños en la serie de dibujos animados *Hipertensito*, de acuerdo a sus características teórico-metodológicas. Se exponen argumentos teóricos sobre la Comunicación Audiovisual y su relación con la Educación; los audiovisuales para niños y los dibujos animados orientados al aprendizaje. Se enmarca al objeto de estudio en su contexto referencial desde la creación audiovisual, el Centro de Desarrollo Electrónico de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas y los motivos que le dieron origen. Los resultados obtenidos de la aplicación de los métodos bibliográfico, fenomenológico y el análisis de contenido cualitativo; y de técnicas como la entrevista y el grupo focal, demuestran la necesidad de replantear la serie *Hipertensito* para lograr una mejor comprensión de los mensajes por parte de los niños.

Apariciones en la televisión local y nacional, presentaciones en eventos de diversa índole, entre ellos el Festival Internacional del Audiovisual para la Niñez y la Adolescencia; premios y reconocimientos en varios certámenes... La serie de dibujos animados *Hipertensito* se abre paso entre las propuestas audiovisuales para niños, con un tema inusual y una presentación atractiva del contenido.

Si de detalles precisa el asunto, vale mencionar que constituye una producción independiente de los medios masivos de comunicación. El personaje que da título a la serie nació en el Centro de Desarrollo Electrónico de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas, como parte del Proyecto Internacional PROCDEC (Proyección del Centro de Desarrollo Electrónico hacia la Comunidad). ¿El objetivo?: orientar a los niños sobre los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial y la forma de prevenirlos.

Hipertensito deviene ejemplo de las iniciativas desplegadas en Cuba en correspondencia con la Educación y Alfabetización Mediática, un enfoque pedagógico recientemente desarrollado en el mundo que tiene en cuenta las culturas emergentes de la era digital. Esta perspectiva abre el camino a una línea investigativa poco explorada en el país y que considera los retos de la Sociedad de la Información, entre ellos la producción de materiales, herramientas, estrategias y teorías en lugares no relacionados directamente con los medios oficiales de comunicación.

En la tesis *Dirección y producción de un corto de animación desde la perspectiva independiente*, los autores Geovanys García y A. López (2006), de la filial del Instituto Superior de Arte (ISA) en Camagüey, destacan:

La realización de proyectos de animación es creciente en todo el mundo, tanto dentro como fuera de las grandes productoras, gracias, entre otros aspectos, al nivel de aceptación de estos productos por el público; a la llamada era digital y el costo asequible de las computadoras, medio ideal para la creación de este tipo de audiovisuales; y el importante número de softwares concebidos para estos fines que acercan el proceso de animación a cualquier individuo que tenga conocimientos de la informática y una preparación artística adecuada.

Como referencias en el territorio nacional figuran otros proyectos similares impulsados en centros universitarios como el Instituto Superior Pedagógico José Martí, de Camagüey, donde radica el grupo CEJISOFT, dedicado a la elaboración de multimedias educativas; y la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI), centro superior de reciente creación con varios canales de televisión propios que han motivado algunas realizaciones. Si bien la serie *Hipertensito* resulta interesante, no existen estudios que abunden en sus particularidades y principales funciones como audiovisual destinado al público infantil. Por tanto, la presente investigación logra un acercamiento a este singular producto comunicativo desde la perspectiva cualitativa. Métodos como el bibliográfico, el fenomenológico y el análisis de contenido cualitativo y técnicas como la entrevista y el grupo focal aportaron elementos para dar respuesta al **problema** planteado: *¿Cómo se manifiestan las funciones educativa, informativa y lúdica de los audiovisuales para niños en la serie de dibujos animados Hipertensito de acuerdo a sus características teórico-metodológicas?*

El **objetivo general**: *Determinar cómo se manifiestan las funciones educativa, informativa y lúdica de los audiovisuales para niños en la serie de dibujos animados Hipertensito de acuerdo a sus características teórico-metodológicas.*

Los **objetivos específicos** del estudio:

- 1.- Determinar las características teórico-metodológicas de los audiovisuales para niños que se identifican en la serie de dibujos animados Hipertensito.*
- 2.- Realizar un análisis cualitativo del contenido de los dibujos animados que conforman la serie Hipertensito.*
- 3.- Determinar el tratamiento concedido en la serie de dibujos animados Hipertensito al tema de la prevención de la Hipertensión Arterial.*
- 4.- Realizar un sondeo exploratorio de la percepción que tienen los niños del grupo 4to. A y de 6to. grado de la escuela primaria “Marcelo Salado”, sobre los dibujos animados que conforman la serie Hipertensito.*

La investigación ha sido estructurada en cuatro capítulos: Teórico, Referencial, Metodológico y Análisis de los Resultados.

El Capítulo Teórico considera aspectos relacionados con la comunicación a través de audiovisuales y su vinculación con los procesos de construcción de sentidos y

significados, propios de la Educación, así como las características principales de los niños en la edad escolar pequeña (de 6 a 12 años) y las particularidades de los audiovisuales destinados al público infantil, en especial los dibujos animados.

En el Capítulo Referencial se caracteriza al Centro de Desarrollo Electrónico de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas y al Grupo de Diseño y Animación Digital *AnimCDE*, productor y creador de la serie de dibujos animados *Hipertensito*, respectivamente; además, se describen los motivos que llevaron a la creación del animado.

El Capítulo Metodológico muestra los argumentos de la Metodología de la Investigación aplicados al estudio; los métodos y técnicas empleados; el universo y la muestra seleccionada y la triangulación para validar la pesquisa. En el Análisis de los Resultados se exponen los datos obtenidos de la aplicación de los métodos y técnicas y el criterio de expertos de la Psicología, la Pedagogía, la Medicina y la Comunicación Audiovisual sobre la serie y el tema que aborda.

De acuerdo a los aportes e importancia del trabajo realizado se refiere el establecimiento de las bases para que futuros estudios profundicen en las dimensiones relativas a la serie y a la línea de investigación que desarrolla. Este representa el inicio de un largo camino de posibles búsquedas y fundamentaciones, de necesarias justificaciones teóricas y metodológicas para la producción de un audiovisual que ha de cumplir con las expectativas de su público meta y satisfacer sus necesidades de educación, información y entretenimiento.

La investigación resultó viable, pues se accedió al objeto de estudio y a la bibliografía. También se contó con las apreciaciones de especialistas de diversas áreas del saber en que confluye la serie *Hipertensito*.

Debe mencionarse, como observación, la gran ayuda de los artículos electrónicos y las entrevistas para la conformación de los presupuestos teóricos expuestos y para determinar algunos de los principios que rigen actualmente la creación y producción de audiovisuales para niños, fundamentalmente dibujos animados. Esta acotación resulta pertinente si se tiene en cuenta que no existen leyes o líneas teóricas establecidas al respecto, por la constante experimentación de los realizadores para atrapar la atención y motivar el interés de las audiencias infantiles.

Comunicación y Educación

La comunicación ha devenido fenómeno esencial de la vida contemporánea, dada su importancia en la conformación de los procesos sociales y de las dinámicas culturales. Por consiguiente, ejerce una gran influencia en la producción de conocimiento y en las transformaciones de los mecanismos y modos de acceso al saber.

El término comunicación tiene su raíz etimológica en la palabra *communis*: común; así, comunicación es en su origen hacer común un conocimiento, una información. Con el tiempo, significó el objeto hecho común (una comunicación) o los medios físicos para lograrlo (los medios de comunicación); o el traslado de la información de un actor a otro (la transmisión de la información).

Jesús Martín-Barbero (1990) considera a la comunicación como (...) *lugar desde donde mirar y pensar lo social*”, y plantea además que “(...) *la tendencia es hoy- en los procesos sociales y en la teoría- a pensar la comunicación como parte constitutiva de las dinámicas de la cultura y a tomar cada vez más en cuenta la naturaleza comunicativa de la cultura, de toda cultura* (Martín-Barbero, 1990; citado en Portal et al., s.f.).

La abundancia de información constituye uno de los aspectos más relevantes de la nombrada *Sociedad de la Comunicación* y está en todas partes gracias, sobre todo, a los desarrollos tecnológicos alcanzados por la humanidad.

Frente a ese hecho, la educación aparece como un campo privilegiado para dar cuenta del conjunto de cambios que conlleva el planteamiento actual de las comunicaciones. Tradicionalmente, la educación ha sido la práctica social de mayor peso e importancia de acceso al conocimiento, a la transmisión de valores e ideales de generación en generación, a la preservación de costumbres e instituciones fundamentales para la sobrevivencia de una sociedad; pero también ha obrado como fuente decisiva para la introducción de cambios e innovaciones en el orden del pensamiento, del hacer espiritual y material de los pueblos, gracias a lo cual han mejorado estos su capacidad para apropiarse del mundo y ponerlo al servicio de sus necesidades.

Si comunicar es compartir la significación, participar es compartir la acción. La educación sería entonces el decisivo lugar de su entrecruce. Pero para ello deberá convertirse en el espacio de conversación de los saberes y las narrativas

que configuran las oralidades, las literalidades y las visualidades. Pues desde los mestizajes que entre ellas se traman es donde se vislumbra y expresa, toma forma el futuro (Martín-Barbero, 2002a:1).

Al enmarcar la educación dentro de la comunicación se reconoce la existencia de una base de comparación común que comparten ambas disciplinas: la educación, entendida como un proceso de adquisición de conocimientos y la comunicación, como un acto mediante el cual los individuos intercambian –comparten, ponen en común- mensajes de todo tipo que, por supuesto, transmiten conocimientos. Por tanto, vale definir al proceso educativo como un conjunto de actos de comunicación motivados por una finalidad específica como es la adquisición de conocimientos, independientemente de que estos tengan lugar en una situación formal o no.

Mario Kaplún (1992), investigador y docente especializado en Comunicación Educativa, advierte la correspondencia entre los términos comunicación y educación, ambos sustentados en el paradigma informacional, actualmente en auge: *Educarse es involucrarse en un proceso de múltiples flujos comunicativos (Kaplún, 1992).*

La centralidad del conocimiento y la información constituye el punto de partida para pensar las relaciones de la educación con la comunicación.

Martín-Barbero refiere la aparición de un *ecosistema comunicativo*, que se manifiesta, primeramente en la relación de las nuevas tecnologías con sensibilidades nuevas, visibles con mayor claridad entre los más jóvenes: en sus empatías cognitivas y expresivas con las tecnologías y el tiempo, la velocidad y la lentitud, lo lejano y lo cercano, que ellas entrañan.

Una segunda dinámica, que hace parte de ese nuevo ecosistema en que vivimos, y que es dinámica de comunicación, que se anuda pero desborda el ámbito de los grandes medios, es la aparición de un “entorno educacional difuso y descentrado” en el que estamos inmersos. Un entorno de información y de saberes múltiples, y descentrado con relación al sistema educativo que aún nos rige, y que tiene muy claros sus dos centros en la escuela y el libro (Martín-Barbero, 2002b:37).

Paulo Freire (1970) considera la educación como un proceso dinámico, de acción de parte de los sujetos, producto de la praxis y no sólo reflexión, sino una actividad orientada a transformar a través de la acción humana.

Ahora ya nadie educa a nadie, así como tampoco nadie se educa a sí mismo; los hombres se educan en comunicación, mediatizados por el mundo (Freire, 1970).

El análisis de los procesos educativos y comunicativos del presente, desmitifica a la escuela como único lugar de legitimación del saber. Una multiplicidad de saberes circulan por otros canales, difusos y centralizados. Del ecosistema comunicativo al que se refiere Martín-Barbero emerge otra cultura, otro modo de ver y de leer, de aprender y conocer.

La comunicación audiovisual

El término *audiovisual* comienza a usarse en Estados Unidos con la aparición del cine sonoro. Sin embargo, empieza a teorizarse en Francia durante la década de los años 1950 para referirse a las técnicas de difusión simultáneas. La integración plena entre lo auditivo y lo visual, para producir una nueva realidad o lenguaje, define al audiovisual. ¿Qué propicia, además, esa combinación? La percepción simultánea; la creación de nuevas realidades sensoriales mediante mecanismos como la armonía (a cada sonido le corresponde una imagen); la complementariedad (lo que no aporta uno lo aporta el otro); el refuerzo (se refuerzan los significados entre sí) y el contraste (el significado nace del contraste entre ambos).

Existe comunicación audiovisual cuando nos encontramos con un mensaje multisensorial –imagen y sonido- con una finalidad comunicativa, generado a través de lenguajes capaces de aglutinar y combinar diferentes matices (icónica, sonora, textual) (Pérez-Portabella et al., 2004; citado en Bonet, 2006).

La ventaja de tal definición radica en la flexibilidad que desprende, pues no tiene su eje en los soportes (radio, cine o televisión), en los registros comunicativos (ficción, periodismo, publicidad o entretenimiento) ni en el grado comunicativo atendiendo a la recepción (comunicación de masas o interpersonal), sino que lo hace en la concepción

genérica de lenguaje audiovisual y su capacidad de combinar matrices para crear mensajes, y devenir así metalenguaje.

En un audiovisual se percibe la realidad con los cinco sentidos acotando la vista y el oído por ser los protagonistas en la comunicación e interpretación de la realidad. Tanto la vista como el oído perciben en un tiempo y un espacio.

La mayoría de los investigadores coincide en que las imágenes hacen que la transmisión de información sea más rápida, precisa y realista que mediante los mensajes puramente verbales. Así, la comunicación a través de audiovisuales ofrece múltiples ventajas, entre las que resalta la transmisión rápida de la información, con un alto grado de recepción y procesamiento.

(...) ya es comprobado empíricamente que la imagen no sólo complementa sino que “habla por sí misma” (aunque a veces se la reprima se la utilice mal) y origina información específica, al igual que el audio, el discurso, la música y los efectos visuales incrustados en el relato televisivo, estirando la percepción, que se vuelve capaz de decodificar, simultáneamente y al ritmo marcado, la multiplicidad de datos vertidos en los diferentes lenguajes (Orozco, 2001a: 34-35).

Con respecto al grado de participación del emisor y del receptor (es) es unilateral, pues sólo se da un ciclo comunicativo sin intercambio. Los códigos audiovisuales empleados permiten una efectiva interacción con el público, de forma abierta y, sin dudas, el mensaje se dirige a una masa o colectividad (Gómez, s.f.).

No obstante, la proliferación de nuevos medios de comunicación de masas: equipos digitales a todo nivel de la vida humana, Internet y comunicación vía satélite, permiten una participación de forma bidireccional. Estos nuevos medios audiovisuales están presentes en todos los ámbitos de la vida cotidiana (social, familiar, cultural, político y económico) e incentivan nuevos estilos de vida y paradigmas con los que se enfrentan principalmente niños y jóvenes.

Lo que la sociedad informacional (...) supone, no es sólo el avasallamiento informativo de datos e imágenes, y la dependencia creciente de ellos para

sobrevivir en el mundo real, sino la construcción masiva de representaciones sobre todo audiovisuales y digitales que estos logran del acontecer cotidiano y del devenir humano (Orozco, 2001b:68) .

De acuerdo a los diversos formatos en que puede presentarse, el mensaje audiovisual adquiere múltiples connotaciones, en correspondencia con las ideas que transmite, el público al que se dirige y las circunstancias que lo originan.

El lenguaje audiovisual

El hombre es mucho más vulnerable al lenguaje audiovisual, de fácil asimilación e impacto súbito, que al meramente verbal, que exige comprensión conceptual y reflexión, procesos siempre lentos e inciertos.

Si la invención de la imprenta supuso un enorme avance en la comunicación a gran escala, el desarrollo tecnológico ha creado un lenguaje tan universal y homogéneo que transmite buena parte de la información y conocimientos que poseen las personas en la actualidad (Cuadrado, s.f. a).

El lenguaje audiovisual, estudiado como un subconjunto del lenguaje natural, representa los modos artificiales de organización de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones, ajustándonos a la capacidad del hombre para percibir las y comprenderlas. Uno de los pioneros de la cinematografía, Sergéi Eisenstein, afirmó que el lenguaje audiovisual *opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea*. (Eisenstein, s.f.; citado en Marquès, 1995a).

Este lenguaje pretende transmitir la realidad a través de una representación con recursos propios de las formas audiovisuales. Un conjunto de símbolos y normas de utilización hacen posible esta particular manera de comunicación; contiene elementos morfológicos, una gramática particular y determinados recursos estilísticos.

Los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales en este sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo). Como lenguaje sintético, origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto; promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una

experiencia unificada y moviliza la sensibilidad antes que el intelecto al suministrar muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos.

El lenguaje audiovisual es el utilizado por los Medios de Comunicación para informar y para vender productos, por lo que se puede decir que es el lenguaje más utilizado por nuestra sociedad, sin que se reciba un entrenamiento en su decodificación, ni mucho menos en su codificación.

(...) la imagen no ocupa un simple lugar ilustrativo (...) sino que en comunicación audiovisual, la imagen es la fuerza (Cuadrado, s.f. b).

Marquès Graells (1995b) considera diversas dimensiones o aspectos del lenguaje audiovisual, como son los morfológicos, sintácticos, semánticos, estéticos y didácticos.

Entre los aspectos morfológicos figuran los elementos visuales, las imágenes, con sus componentes básicos: líneas, formas y colores. Por otra parte, se aprecian los elementos sonoros, entre los que se distinguen la música, los efectos de sonido, la palabra y el silencio.

Las funciones de los elementos morfológicos son, básicamente, la informativa, testimonial, formativa; la recreativa, expresiva; y la sugestiva, a través de la publicidad (relacionada con las cosas) o la propaganda (relacionada con las ideas y los valores de las personas).

Con respecto a los aspectos sintácticos, destacan los planos (descriptivos, narrativos y expresivos); los ángulos, la composición; la profundidad del campo; la distancia focal; la continuidad; el ritmo, la iluminación; el color; los movimientos de cámara y otros elementos como los textos y gráficos y la música y los efectos sonoros.

El significado de los elementos morfosintácticos de una imagen depende de su articulación dentro del mensaje que se quiere transmitir; entonces hay que considerar el significado denotativo (objetivo), propio de la imagen y los posibles significados connotativos (subjettivos), que depende de las interpretaciones que haga el lector.

Las imágenes acostumbran a ser polisémicas (tienen más de un significado), y también pueden darse casos de sinonimia (elementos diferentes pero que tienen un significado parecido). El uso de recursos estilísticos como la elipsis, el símbolo, la hipérbole y la

metáfora contribuye a modificar el significado denotativo de los elementos del mensaje, al igual que el empleo de recursos sólo lingüísticos como la ironía, las frases hechas y las alusiones. *Además de la funciones narrativa-descriptiva y estética, todos los elementos formales de un producto audiovisual tienen una función semántica* (Marquès, 1995c).

En cuanto a los aspectos didácticos, cuando el material audiovisual tenga una intencionalidad pedagógica considerará la inclusión de recursos didácticos que faciliten la comprensión y la asimilación de los contenidos de los mensajes audiovisuales como son los organizadores previos, los resúmenes y la formulación de preguntas que aseguran más el aprendizaje y mantienen la atención.

Educación desde los medios

Los medios de difusión masiva representan elementos inseparables de las dinámicas sociales de hoy. La televisión, la prensa, el cine y más recientemente la Internet están a la orden del día y contribuyen, de forma muy significativa, a la configuración de nuevas formas de estructura social y a la consiguiente redefinición de las formas en que los agentes sociales construyen su experiencia del mundo.

El progresivo envejecimiento de las sociedades más avanzadas hace necesario cambiar el concepto de *educación para la vida* por el de *educación durante toda la vida*. Martín-Barbero (2002) afirma que una de las más profundas transformaciones que una sociedad puede sufrir radica en los modos de circulación del saber.

La dispersión y fragmentación, de las que a ese respecto se culpa a los medios como si de un efecto perverso se tratara, adquieren en el plano de las relaciones entre producción social y conocimiento un sentido muy otro, ya que es disperso y fragmentado como el saber está pudiendo escapar al control y la reproducción imperantes en sus legitimados lugares de circulación (Martín-Barbero, 2002c:2).

Respecto a los medios, este autor también refiere que *no sólo descentran las formas de transmisión y circulación del saber, sino que constituyen un decisivo ámbito de socialización, de dispositivos de identificación /proyección de pautas de comportamiento, estilos de vida y patrones de gustos* (2001:19).

Por su parte, Mario Kaplún (1997) argumenta que *educación y comunicación son dos términos que pueden ser entendidos de muy diversa forma; y, según se los entienda, se abordará con muy diferente criterio el uso de los medios en la enseñanza (...)*

La abundancia de información hace que los individuos y grupos dispongan hoy de innumerables fuentes para acceder a los conocimientos, de otros esquemas de saber y de otras formas de simbolización y resignificación del mundo social y material que acaban por imponerse dada su eficacia práctica y funcional. Muchas de estas nuevas formas del conocer y del hacer técnico y profesional, incluso de las representaciones ordinarias de la vida cotidiana, son puestas en circulación por las tecnologías y medios de comunicación que irrigan las sociedades actuales, y son, a la vez, principales animadoras de la actividad cultural.

El audiovisual educativo

La relación entre los términos *audiovisual* y *educativo* sugiere a muchos una vinculación directa con los procesos de enseñanza y aprendizaje. El empleo de materiales audiovisuales en la educación escolar o formal, constituye el ejemplo más representativo.

El fenómeno educativo presenta la característica de ser extremadamente complejo, en el sentido de la variedad, multiplicidad, heterogeneidad y diversidad de factores o elementos inmersos en él; al mismo tiempo, por la variabilidad y dinámica de su comportamiento, dado fundamentalmente, por ser un fenómeno social, donde es la actividad del hombre la creadora de los mismos.

Así, los medios de comunicación masiva como el televisivo, insertan en su programación espacios orientados a la transmisión de conocimientos y con contenidos educativos previamente definidos, no necesariamente por una institución académica. Ello no implica que sean productos comunicativos desprovistos de los requerimientos esenciales que validan su potencialidad educativa.

Orozco (2001d) refiere la vigencia de algunos reduccionismos que pretenden equiparar a la educación con la instrucción, confinar las instituciones educativas a las escolares, legitimar los aprendizajes como únicos productos de la enseñanza; asumir los educandos sólo como alumnos, al conocimiento como nociones y los saberes sólo como resultantes

de prácticas de laboratorio. *Son también las coordenadas que enmarcan y proyectan la mirada predominante, donde lo educativo se resiste a aceptar vincularse integralmente con lo mediático* (Orozco, 2001e:71).

En la actual *Sociedad de la Información*, o de la comunicación, como también se le conoce, la exposición de las audiencias a la imagen en las diferentes pantallas posibles, supera cuantitativamente su exposición a las pizarras y a las figuras magisteriales en las aulas. Lo visual y auditivo, lo sensorial, lo simbólico, lo estético, lo emocional y lo racional conforman un proceso *cognoscitivo-afectivo-significante*, a la vez multimediado desde otras fuentes.

La representación audiovisual de la realidad bien puede servir de punto de mira para la configuración de las disímiles interrelaciones entre comunicación audiovisual y educación, entre imágenes, sonidos y significados.

Debemos a Walter Benjamín el haber ubicado pioneramente – y a contracorriente del pensamiento de sus propios colegas de la escuela de Frankfurt- la experiencia audiovisual en el ámbito de las transformaciones de las que emergen el sensorium moderno, cuyas claves se hayan en los secretos parentescos del cine con la ciudad moderna (Martín-Barbero, 2002d:13).

Un material audiovisual difunde contenidos, percepciones y referentes de todo tipo que van a ser tenidos muy en cuenta por los ciudadanos. Además, transmite valores, ideas y conocimientos al servicio de las necesidades de los diversos públicos y del quehacer espiritual y material de los pueblos.

El valor educativo de un producto audiovisual está determinado por la intencionalidad con que se realiza y el fin con el que se crea. De igual manera, la información debe estar contextualizada y relacionada con los objetivos planteados.

Las experiencias educativas conforman un sistema de acción donde diferentes actores construyen y reproducen sentidos desde sus propios horizontes culturales y sociales, por alcanzar finalidades compartidas no necesariamente coincidentes ni tampoco suficientemente explícitas. Pero ello no impide concebir que los actores tengan una intención y que persigan objetos deseables.

Como mediador en la vida de los receptores del mensaje, el audiovisual representa un espacio mucho más amplio y agresivo que la instancia mediadora escolar. El concepto de información no resulta suficiente para entender lo que sucede con las tecnologías. Además de la transmisión de los contenidos, entran en escena lo estético y lo didáctico.

(...) la imagen es al mismo tiempo significativa y significado, por su concreción y por la universalidad que ha alcanzado el código visual. Pero lo es también porque lo audiovisual a diferencia del texto escrito, automática y directamente se conecta con los sentidos de sus interlocutores (vista y oído) y luego se conecta con la razón (y a veces no), como sucede frecuentemente con las televidencias despreocupadas, fundamentalmente sensoriales y emocionales de las audiencias (Orozco, 2001f:65).

El audiovisual educativo aborda contenidos que poseen algún tipo de interés educativo y no necesariamente ha de tomar parte el conjunto o sistema de medios de enseñanza de un programa oficial de estudio de cierto nivel, asignatura y curso. Temas históricos, de cultura universal o de cualquier esfera del saber se apoyan en las bases de la didáctica y se entremezclan con el carácter divulgativo y el entretenimiento, para influir en el conocimiento, las actividades y los valores del espectador.

De acuerdo al público al que se dirige el audiovisual, ya sean niños, adolescentes, jóvenes o adultos, el producto recibirá un tratamiento sistemático adecuado, con un vocabulario apropiado al grado de desarrollo psicológico y cultural y un tratamiento artístico acorde también a las exigencias del mensaje.

La función educativa de un audiovisual se traduce en una oferta que va desde el documental integrado en la programación general hasta programas específicamente diseñados para una audiencia escolar como apoyo a la educación institucional (Rodríguez, 2004:31).

Entre los elementos comunes de un material audiovisual educativo figura la necesidad por la que ha sido creado, expresada en el grado en que está dirigido a satisfacer una demanda de información o de conocimientos sobre determinados temas. La información ha de presentarse a un ritmo y con una estructura de organización acordes a las

características de los receptores potenciales. La formación de valores y el pensamiento reflexivo han de constituir prioridades.

Los códigos visuales y auditivos, como la imagen, la palabra, la música, el movimiento y la gestualidad, estarán en función de producir significados útiles a la audiencia en la interpretación del mensaje y la apropiación de los conocimientos que este genera. Tal presupuesto advierte que el mensaje no puede partir de la subjetividad como único recurso y sugiere conocer los códigos, así como las posibilidades de los mismos en la comunicación. Ideas, objetivos, contenidos y conocimientos, en saludable comunión con el audiovisual, han de construir una realidad creativa que, a su vez, abra espacios a la educación.

La televisión: más allá de la pequeña pantalla.

La creciente influencia de la televisión quizá sea el acontecimiento más importante que está teniendo lugar en los medios de comunicación en los últimos treinta años (...) (Giddens, 2000:470).

Y es que este medio de comunicación posee la peculiaridad de presentar estímulos visuales y auditivos, por lo que resulta sumamente eficaz en comparación con los demás medios de comunicación social; se impone sobre ellos y deja atrás al cine por penetrar en el hogar.

La televisión toma características del cine y de la radio, pero se manifiesta con un lenguaje propio. Su particularidad, en relación con otros medios de comunicación, está dada en que se produce la transmisión de las imágenes, a distancia, conjuntamente con el sonido, las que son captadas por el equipo receptor.

Sus posibilidades como medio de difusión hace que ofrezca información con inmediatez, que la misma al brindarse mediante imágenes y sonidos se presente más acabada, más cercana a la propia realidad, ya que también se posibilita su transmisión en el escenario de los hechos.

La televisión ha pasado a ocupar un lugar privilegiado en nuestras sociedades, dinamizando o alterando procesos económicos, irrumpiendo en los espacios

políticos, efectuando lecturas diferentes en la cotidianidad que nos rodea, expresada en la producción de diversas formas de producción de mensajes, pero también en la instalación de un modo de vinculación con sus públicos, que no hemos llegado a interpretar en toda su significación (Fuenzalida, 1985).

El lenguaje televisivo, a la vez que distintivo, es no sólo un lenguaje compuesto audiovisual, sino también en movimiento, sedimentado en terceros lenguajes, como el musical, oral y escrito.

Ante la pregunta de por qué ocupa la televisión un lugar privilegiado en nuestra vida cotidiana, no deben obviarse como respuestas la marcada presencia física del receptor en distintos lugares y el hecho de constituir una realidad mediática indiscutible, potencial fuente de mensajes que, ordenados o no, parecieran direccionar algunas de nuestras relaciones, conductas y actitudes colectivas e individuales (Santibáñez, 2000).

La multiplicidad de géneros conduce al televidente al aprendizaje y tipologización de la diversidad. Este proceso de reconocimiento propicia una relación diversificada según los géneros que se ofrecen, los cuales se han construido con elementos de la historia cultural y de los gustos populares extratelevisivos.

Valerio Fuenzalida (1986a) señala la presencia en la TV de programas y géneros muy diversos entre sí. Por ejemplo, la información se identifica con el noticiario, el reportaje, el documental, el debate; la narrativa se ofrece a través de filmes, telenovelas, teleseries, obras dramáticas; y la entretención muestra programas tan diversos como la transmisión de un evento deportivo, shows musicales, espectáculos misceláneos, espacios de humor y otros.

Frente a la polidiscursividad de la televisión, el televidente no entabla una relación homogénea y unívoca, sino diversificada, con expectativas y gustos diferenciados.

Las narraciones ficcionales presentan el atractivo de otros mundos, horizontes y problemas. Los personajes provocan identificación, reconocimiento, exploración de otras situaciones y otras soluciones a problemas compartidos. Pero también emoción de la aventura, del suspenso, odio y amor (Fuenzalida, 1986b).

Para provocar emoción en el destinatario, la TV recurre al antiquísimo recurso de la técnica dramática, usado exitosamente en el teatro, la literatura y el cine. También la música y el sonido cumplen una función básicamente emotiva. Los diversos géneros prioritariamente emocionan al destinatario, incluso antes del programa con las expectativas despiertas; durante la emisión, pero también en la elaboración posterior del recuerdo emocional, individual o comentado.

Luego del análisis de diversos criterios sobre las funciones de la televisión, resulta conveniente destacar, entre varias, las funciones informativa, educativa y de entretenimiento.

El consumo televisivo está típicamente motivado y destinado a ser entretenido. El papel normativo adscrito a la televisión (...) por parte del público es el del entretenimiento, aunque la televisión sea considerada una importante fuente de noticias y aunque puedan producirse efectos sobre los conocimientos y sobre el comportamiento (Comstock et al., s.f.; citado en Wolf, 2005:42-43).

La función informativa está dada por la información y conocimientos que puede ofrecerse, sobre la base de un proceso de selección, presentación e interpretación de los sucesos y acontecimientos que se producen en el mundo, en los diferentes campos de la vida del ser humano. Aunque básicamente se hace más evidente en los espacios diseñados con estos fines, presentado como noticia, se ofrece con otros enfoques en espacios de diversos géneros.

Desde el momento en que se brindan mensajes acerca de diferentes áreas del saber tiene lugar la función educativa. Datos, hechos y acontecimientos de la cultura universal y nacional, entre otros. De acuerdo con el objetivo que se persiga así será el mensaje que se ha de transmitir. La utilización de la televisión con fines educativos específicos, dirigidos a sistemas educativos formales, lleva implícito un reforzamiento de esta función.

Vale precisar que la función de entretenimiento está presente si se tiene en cuenta que una parte del tiempo libre de los ciudadanos transita bajo la acción de la TV.

La televisión en su función educativa

La televisión actúa como transmisora de la comunicación masiva, respondiendo a las exigencias de una comunicación organizada, pública, rápida, transitoria, destinada a un auditorio grande y heterogéneo.

Estas características permiten encontrar claras diferencias entre la televisión como medio de comunicación masiva que se utiliza con fines diversos (entretenimiento, penetración cultural y fomento de consumo) y la televisión como medio educativo, cuyas funciones serían las de brindar conocimientos valiosos para el desarrollo.

Para importantes grupos sociales, la gran expectativa cultural ante la TV es su potencial capacidad educativa. El mayor deber asignado al medio es contribuir a difundir la enseñanza escolar y los bienes de la llamada 'Alta Cultura', escasamente compartidos por su costo y condiciones de ejecución (Fuenzalida, 1986c).

De forma general, la función social de la televisión es la de cultivar valores y promover cultura, la recreación y el entretenimiento. Por su parte, el discurso de la educación se ha orientado siempre al desarrollo de las más altas virtudes humanas.

La televisión educativa contempla contenidos que tienen algún tipo de interés informativo o educativo, pero que por algún motivo no forman parte del sistema escolar formal. Los programas pueden agruparse en torno a series con una programación continuada, didáctica y teorías del aprendizaje (Cabero, 1994).

De acuerdo a la función educativa se distinguen dos tipos de televisión: por un lado aquella que forma parte de un programa educativo avalado por alguna instancia social (relación educación-sistema social) y por otro, aquella capaz de promover algún tipo de habilidad de manera aislada al sistema educativo nacional o fomenta valores y principios (relación aprendizaje-sistema cognitivo). En el primer caso será la sociedad la encargada de evaluar y legitimar esos conocimientos adquiridos, mientras que en el segundo caso los conocimientos se dejan al arbitrio de quien los consume y pueden ser aplicados o no durante la vida.

Guillermo Orozco afirma:

La presencia expansiva, incisiva y poliforme de la televisión en las sociedades latinoamericanas ha introyectado una fuente de educación inédita. Esto, con o sin que la televisión o su programación contengan una intencionalidad educativa específica. Toda televisión, todas las televisiones 'educan' aunque no se lo propongan. (Orozco, 2001g: 63)

Las potencialidades educativas de la televisión han motivado su incorporación a las aulas con fines pedagógicos para ilustrar, motivar o ejemplificar los contenidos de una unidad didáctica. La integración de las imágenes televisivas cumple doble función: motivar al alumno y lograr aprendizajes más permanentes.

Desde el interior del espacio lúdico de entretenimiento, aparece un nuevo modo de relación TV-educación, en donde el aprendizaje ocurre más por vía de identificación emocional que por razonamiento conceptual (Fuenzalida, 2004).

Investigaciones contemporáneas sobre la relación audiencia-TV, aseguran que las personas realizan aprendizajes a partir de la comparación con la propia existencia de otras personas reales o imaginarias. La identificación y el reconocimiento abren las puertas a un proceso de aprendizaje que implica la presentación, por parte del emisor, de modelos y situaciones concretas, que intentan atraer afectiva y dramáticamente el interés exploratorio del televidente.

El aprendizaje del telespectador es autodidacta; la lectura que estos realizan de los mensajes, desde los elementos técnicos (elipsis temporales, secuencias paralelas, flash-back...) hasta los contenidos (explícitos e implícitos) que configuran el lenguaje audiovisual no es un proceso consciente, en un principio, de la cantidad de los significados (sexistas, éticos, violentos, racistas, consumistas...) que comunican (Cebrián, s.f.; citado en Aguaded y Cabero, 1995:121).

El cuarto de televisión deviene escenarios de múltiples vivencias, experiencias y lecciones para la vida. Lo que se aprende ahí resulta cada vez más relevante que lo

aprendido en la escuela. *La mera exposición de las audiencias a la televisión supera cuantitativamente su exposición al pizarrón en el aula* (Orozco, 2001h: 79).

El niño. Características generales de la niñez en la edad escolar pequeña

La Convención sobre los Derechos del Niño, en vigor desde el 2 de septiembre de 1990, señala que *se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad* (UNICEF, 1990).

Diversas periodizaciones pretenden enmarcar la infancia en límites de edades, a partir de principios biogénéticos, pedagógicos, de desarrollo sexual; basados en los efectos externos, así como en los cambios que se producen en el ritmo del desarrollo.

Charlotte Bülher (s.f.) determinó que la niñez se extiende hasta los 15 años, pues en el individuo no ha determinado las metas de su vida y piensa vagamente en el futuro. E. Ericsson (1986) privilegia los aspectos emocionales al catalogar como *etapa de latencia*, al período comprendido entre los 6 y los 12 años de edad (Domínguez, 2007:35-39).

Si bien los teóricos asumen varios presupuestos para establecer las características generales que identifican a niñas y niños, no pocos otorgan notable importancia al inicio de la vida escolar, aproximadamente a los 6 años, por la repercusión de este acontecimiento en el desarrollo general de los pequeños. Vale entonces la acotación para exponer algunas consideraciones sobre los niños, fundamentalmente en su etapa escolar, denominada también por la psicóloga Lidia Bozhovich¹, *edad escolar pequeña*.

El ingreso del niño en la escuela provoca un vuelco en su vida. La actividad del estudio aparece como núcleo del régimen escolar y tiene por objeto fundamental la asimilación de un sistema de conocimientos como etapa inicial en la preparación para la vida adulta. De esa forma surge el pensamiento conceptual, el carácter voluntario y consciente que adquieren los procesos cognoscitivos (percepción, memoria, atención, etc.), así como una mayor estabilidad en la esfera motivacional que se expresa en el control más efectivo del comportamiento (Domínguez s.f.; citado en C. A., 2003a).

¹ Psicóloga rusa especializada en el estudio de la niñez.

También en esta etapa el escolar comienza a participar en diferentes actividades extradocentes (científicas, políticas, culturales, deportivas, etc.), en el colectivo de pioneros, aspecto que contribuye al desarrollo de intereses variados. La actividad del juego se hace más compleja. El proceso de desarrollo de la percepción va perdiendo su carácter emotivo para hacerse más objetivo. Surge la observación como percepción voluntaria y consciente, que posibilita el conocimiento más detallado del objeto y de las relaciones entre estos, motivándose la relación entre el pensamiento y la percepción.

Igualmente, el volumen y capacidad de concentración de la atención aumentan, y esta adquiere un carácter voluntario en correspondencia con los restantes procesos cognitivos. Por su parte, la imaginación creadora está en constante desarrollo.

A los siete años se forma en el niño una estructura de vivencias que le permite comprender lo que significa “estoy alegre”, “estoy disgustado”, “estoy enfadado”, “soy bueno”, “soy malo”; es decir, en él surge la orientación consciente de sus propias vivencias (Vygotsky, s.f.; citado en C.A., 2003b:63).

Las necesidades, tendencias, intereses y vivencias de los niños exigen nuevas motivaciones a medida que crecen. En estas edades, además, se origina el deseo de estar juntos, de jugar, de trabajar, de cumplimentar las tareas sociales que se les encomiendan; surge el interés por la opinión de los compañeros; quieren gozar de su simpatía y que reconozcan sus méritos. (...) *las valoraciones de los compañeros, la opinión del colectivo infantil, se convierten paulatinamente en los motivos fundamentales de la conducta escolar (Bozhovich, s.f.; citado en C. A., 2003:82-83).*

En esta etapa de la vida las niñas y los niños aprenden a valorar las cualidades y actúan, según las normas de convivencia; juegan, cantan y cuentan como les enseñan sus abuelitos. Les gusta disfrutar de la compañía de su familia en las formas de recreación habituales. Del contexto familiar surgen las principales experiencias en los niños, las cuales determinan sus necesidades afectivo-cognitivas.

Todo avance en el desarrollo infantil modifica la influencia del medio sobre él. Cuando el niño pasa de una edad a otra, el medio, desde el punto de vista del desarrollo, cambia radicalmente (Vygotsky, s.f.; citado en C. A., 2003b:66).

No obstante las diversas caracterizaciones de la niñez, se distinguen de forma general importantes cambios en el desarrollo intelectual, en todos los procesos cognitivos y, en particular, en el pensamiento, sobre todo a partir de la integración de niñas y niños a la escuela.

Audiovisuales para niños: enseñanza y divertimento

Niños y niñas ven el mundo de un modo distinto a los adultos. Para los pequeños los medios más idóneos de expresión suelen ser las cámaras y los crayones; la comunicación viene facilitada a través de códigos visuales y auditivos. Por tanto, no resulta un misterio la atracción por los mensajes audiovisuales. La imagen y el sonido despiertan ideas o emociones; traen del recuerdo otras vivencias y suscitan un estado movilizador del niño en la recepción y apropiación del contenido implícito del mensaje audiovisual, para traducirlos en nuevas experiencias y conocimientos para la vida.

Pär Lundgren, profesor de Estudios de la Comunicación y los Medios de la Universidad de Karlstad, Suecia y director de la “Cumbre Mundial de los Medios para la Niñez y la Juventud”, Karlstad, Suecia, 2010, plantea:

La concepción de la imagen como elemento fundamental del mensaje audiovisual, resulta primordial en un mundo saturado por los medios. Las habilidades del análisis crítico y la creación de mensajes en los medios tradicionales y en los modernos son entendidas actualmente por las Naciones Unidas como unas de las más importantes para los ciudadanos de todo el mundo en el presente siglo, ya que estos mensajes son realmente poderosos en la conformación de la realidad y en provocar emociones diversas, fundamentalmente en los niños (VER ANEXO I)

El audiovisual se ubica entre los nuevos lenguajes y saberes que circulan en la sociedad y ofrece una valiosa capacidad de lectura y aprovechamiento. La imagen presenta riqueza de formas, estilos, animación; crea tiempos remotos, presentes y futuros, situaciones, lugares. El sonido se presenta como armonía a un conjunto de estímulos sensoriales y auditivos.

Gran parte de la información necesaria para su desarrollo, la reciben los niños a través de productos comunicativos audiovisuales. La importancia de estos en la transmisión de conocimientos a los más pequeños radica en el hecho de que los niños de hoy viven en una *sociedad de la información*, una sociedad multicultural que genera disímiles conocimientos y significados.

En los países desarrollados, por ejemplo, los medios de comunicación, en especial los audiovisuales, tienen un protagonismo indiscutible en la vida diaria. Naciones como Cuba reconocen la importancia de estos medios en la educación de las nuevas generaciones, por lo que destinan importantes recursos en la proyección educativa de las propuestas para los niños a través de la radio, el cine y la televisión.

Los modernos medios audiovisuales aparecen en cantidades cada vez mayores y en las más variadas formas suscitando un problema real: la amplitud en que dichos medios pueden contribuir a la comunicación y transmisión del conocimiento (Torres, 2006).

Programas radiales o televisivos, películas cinematográficas, videojuegos o espacios interactivos en la Web. Si bien la oferta es considerable, el cine y la televisión constituyen los principales centros de atención para los infantes, cuando de audiovisuales se trata. El movimiento visual, característica que diferencia al cine y a la televisión de los demás medios, constituye la razón principal del interés del niño sobre la pantalla.

Las inquietudes acerca de los efectos de las películas –en especial sobre los sectores más vulnerables de la sociedad: los niños y jóvenes-, formuladas por periodistas, políticos, educadores, religiosos, padres de familia e investigadores sociales, se han reiterado una y otra vez, desde que las imágenes en movimiento pasaron a convertirse, de curiosidad de ferias, a entretenimiento de las grandes masas (Ramos, s.f.; citado en C.A., 2005:228).

Crear audiovisuales para niños constituye un reto. No sólo las exigencias estéticas y de contenido devienen labor difícil para los realizadores: el límite entre divertimento y enseñanza para el público infantil resulta imperceptible.

Los niños y las niñas aprenden de la exposición a un filme. Y ello les proporciona un nuevo registro cultural de lo que significa estar alfabetizado. Las películas

podrían llamarse 'pedagogías públicas', en la medida que subrayan la necesidad de nuevas formas de alfabetización, y que participan de la construcción del conocimiento (Minzi et al., 2004a).

Lundgren advierte sobre la necesidad de implementar los audiovisuales como herramientas para la educación, la información y el entretenimiento de los niños, por el papel que desempeñan en su desarrollo (VER ANEXO I).

Ha de tenerse en cuenta que la mayor parte de las formas de entretenimiento que tienen los niños por estos días se basan en medios audiovisuales, por lo que la entrega debe cumplir con sus expectativas: entretenimiento mezclado con aprendizaje. Así, el material audiovisual debe adaptarse a las diferentes etapas de la niñez que viven los diversos grupos, para satisfacer con el mayor éxito posible las necesidades que se presentan en las distintas edades.

Los conceptos espontáneos cotidianos nacen de la experiencia inmediata audiovisual, pero son poco sistemáticos y soportan una excesiva vinculación al contexto limitado en el que se ofrecen, sin considerar ni la probable excesiva manipulación de la que podrían ser objeto, ni los criterios de calidad educativa apropiados a la edad (Tripero, 2006:16).

Conforme el niño crece, aumenta su comprensión de los mensajes transmitidos por los medios. Los niños de alrededor de tres años, tienen dificultad para distinguir entre realidad y la ficción; en cambio, los niños mayores no requieren de tantos elementos visuales para entender el contenido de la información. Algunos aspectos tales como la motivación y la experiencia al contacto con los medios son puntos importantes que ayudan a predecir el grado de capacidad para comprender e interpretar el contenido de los medios (Wicks, 2001).

Según Pär Lundgren, para que el audiovisual sea un arte en sí mismo y pueda entenderse correctamente, el realizador debe otorgarle la mayor importancia al diseño del mensaje y debe estar capacitado para predecir la interpretación de los receptores. Los audiovisuales para niños deben considerar sus gustos, preferencias, intereses y emociones; reflejar el mundo como ellos lo perciben y combinar la magia del medio con la diversión y todos

aquellos aspectos que puedan influir en su formación como seres humanos (VER ANEXO I).

Los niños y la TV

Los niños pasan horas frente a la televisión. Aunque pueden prestarle menos atención a un espacio televisivo que a una película, por la facilidad de realizar actividades paralelas, la frecuencia con que ven determinado programa genera la capacidad de influencia que tiene la pequeña pantalla.

Muchos de los patrones de comportamiento, actitudes, valoraciones éticas y estéticas y estéticas, de los sueños y temores que sobre el mundo de hoy y el de mañana tienen los niños son conformados por las imágenes que presentan los medios o por aquellos objetos derivados o promovidos por ellos (Torres, 2006).

Los niños desde muy temprana edad se exponen a la televisión, la cual suele representar estereotipos que el pequeño recibe y aprende, e incluso, mediante cuidadosa planificación, puede utilizarse para deshacer estereotipos sociales ya establecidos (Greenfield, 1985).

Orozco advierte que niñas y niños tienen con la televisión una relación similar a la de cualquier sujeto, pero considera que sobresale en los niños-audiencia una demanda por una gratificación inmediata, permanente a partir de su interacción televisiva (Orozco, s.f.; citado en Vidal et al., 2004).

El niño gusta de verse reflejado en los mensajes audiovisuales que recepciona; conocer de otros niños y de los temas que conforman su universo de intereses. En su entrega audiovisual a los espectadores de más corta edad, la televisión no sólo desarrolla y enriquece la fantasía infantil, además ofrece patrones imitativos positivos en sus héroes y personajes; fomenta hábitos y costumbres, promueve acciones, orienta la vocación, desarrolla la espiritualidad y enseña el uso correcto del lenguaje. También contribuye a la formación de conceptos estéticos, ideologías y enriquece el conocimiento, la cultura y los sentimientos.

La TV presenta muchos más estereotipos de los que se encuentran en la vida real. Aparecen más hombres, y estos son más agresivos, activos, constructivos y serviciales, sus actividades la aportan recompensas tangibles. Pero las mujeres tienden a ser diferentes, pasivas e ignoradas, y son castigadas si se vuelven muy activas (Hoffman et al., 1995).

La teoría del aprendizaje social plantea que los niños imitan los modelos que ven y entonces, los que ven más TV estarían más tipificados por el género. Además se demostró que ambos sexos recuerdan mejor las secuencias televisivas que confirman los estereotipos, pero cuando estos son rotos, los niños reaccionan, suelen ser más flexibles en sus visiones y aceptan que hombres y mujeres tengan ocupaciones no tradicionales. En las investigaciones se ha observado que las niñas son más receptivas a estos cambios, aceptan los roles no tradicionales tanto en los demás como en ellas mismas (Op. cit.).

Programas televisivos de contenido estereotipado pueden desarrollar un sentimiento de no pertenencia y rechazo por parte de los demás niños, en pequeños que tienen una vida diferente a los patrones establecidos. Con respecto a las influencias positivas, el niño adquiere una base más sólida en su aprendizaje, en dependencia de cómo interpreta y se apropia de la información. También es importante destacar que la televisión permite, por medio de programas culturales, el conocimiento del mundo, de los diferentes países y sus culturas.

La investigadora española Magdalena Albero Andrés, profesora de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona, sostiene que los niños están aprendiendo de todos los elementos que conforman su entorno. El aprendizaje se da, por tanto, de forma global, desordenada, multidireccional, interrelacionado y vehiculado de distintas formas. *Así, los mensajes que aparecen en televisión tienen el atractivo de la imagen en movimiento, pero lo que se aprende en familia tiene la fuerza del componente afectivo, fundamental en todo proceso de desarrollo humano* (Albero, 2001a).

Los cambios desde el punto de vista cognitivo tienen lugar en el niño a lo largo de su desarrollo en los que la experiencia ante la televisión juega un papel importante, se

reflejan en una creciente competencia por construir un significado y conocimiento a partir del mensaje televisivo, es decir, para procesar, interpretar y evaluar ese mensaje.

Con el desarrollo ocurren cambios en los patrones de atención, selección y decodificación del mensaje que permiten establecer el progreso en esta habilidad.

Según argumenta Manuel Cebrián:

Los más pequeños aprenden de la TV que existen cosas y lugares distintos a los que le rodean. Toman conciencia de su status y obtienen las claves que le servirán para interpretar ciertas situaciones del mundo social. De tal forma, que a veces proyectan estos esquemas y claves conseguidas en la TV, a situaciones cotidianas de su propia vida real (Cebrián, s.f.; citado en Aguaded, 1997:88).

Maya Götz (2005), presidenta del Prix Jeunesse², destaca que resulta sencillamente imposible que los niños no aprendan de la televisión.

Para promover la calidad en los programas y asistir a los niños en la adquisición del conocimiento, necesitamos una mayor comprensión del proceso del aprendizaje. Lo primero es aceptar que el aprendizaje es un proceso activo donde los niños construyen sus conocimientos. Los programas televisivos pueden ser parte de esto si se relacionan con la construcción que hacen los niños de la realidad y proporcionan espacios específicos de educación (Götz et al., 2005:2).

Valerio Fuenzalida (2005) resalta la necesidad de que la televisión infantil se renueve en sus programas, contenidos, estrategias de producción y comunicación. Con este fin propone, como desafío a enfrentar, la aplicación de nuevos esquemas de contenido o modelos ficcionales lúdico-dramáticos en el texto televisivo. Estos nuevos esquemas no funcionan por memorización ni transmisión de contenido, sino por medio de la enseñanza de capacidades para vivir en el mundo real y permiten la identificación emocional del niño con los personajes, el reconocimiento de sus capacidades, la compensación de sus frustraciones y el fortalecimiento de su autoestima.

² Prix Jeunesse: Premio Internacional a los Audiovisuales para Niños y Adolescentes. Dado en Alemania.

La televisión es parte de la vida cotidiana del niño y por tanto de su proceso educativo. La forma en que la utiliza no está necesariamente modelada por los contenidos televisivos, sino por el uso y la comprensión individual de esos contenidos.

El dibujo animado: realidad y fantasía en el discurso audiovisual

Entre códigos visuales y auditivos que construyen significados, el cine de animación recrea la ilusión del movimiento con una serie de dibujos. Se denomina *dibujo animado* a las películas, en general de corta duración, realizadas con la técnica de dibujar a mano o en computador cada uno de los cuadros, hechas principalmente para televisión, aunque también se exhiben en los cines y se ven cada vez más en pantallas de computadora, distribuidas por la Internet.

También se ha considerado a los dibujos animados como un género más dentro del cine, al igual que la comedia, el drama o el western pero los dibujos animados son más que un género, son una forma audiovisual autónoma que se separó del cine a principios del siglo XX, cuando necesitó otro tipo de industria para desarrollarse (Hidalgo y Pertíñez, 2005a).

Así, la televisión adoptó al dibujo animado como otro de sus géneros y el más gustado por los niños.

Los creadores de la animación, inicialmente, importaron recursos de diferentes medios visuales, como el cine de imagen real, el comic, el teatro o la fotografía. Con el tiempo y la experiencia, los animadores adaptaron esos elementos a los condicionamientos técnicos y narrativos del cine animado. Finalmente concibieron técnicas expresivas propias que, junto con las anteriores, conforman el lenguaje del cine de animación, con características teórico-metodológicas exclusivas y definitorias.

Una variedad de elementos estructurales del animado se integran en un discurso coherente con la finalidad de expresar ideas; potencian la intencionalidad del autor, al conferir sentidos a un esquema dramático de base, elemento fundamental y

absolutamente necesario como eje conductor de la historia (Copote, 2003; citado en Valdés, 2007).

Algunos principios básicos han surgido producto de la experimentación constante, una característica siempre evidente en la producción de dibujos animados. Cada realizador, de acuerdo a su contexto sociocultural y económico, pone sus recursos a disposición de crear un producto que no se aparte de los elementos y procedimientos elementales que exigen el género y el medio audiovisual.

Sean cuales sean las películas de dibujos animados, en todas existe en común la continua agitación de las imágenes, en las que los personajes siempre gesticulan, hablan con palabras o diálogos no verbales y actúan, aparentando su flexibilidad y un “movimiento” que, normalmente, no se puede conseguir en las películas clásicas de imagen real. La base será el movimiento. Para que un objeto o sujeto sea protagonista de un movimiento y provoque una acción, es necesario disponer de un mínimo de tres dibujos y así descubrir la dirección que ha tomado su movimiento.

En la realización de filmes animados la relación entre tiempo y desplazamiento es básicamente importante para determinar en cuántas imágenes fijas deberá ser compuesto un movimiento, para conseguir reflejar en la pantalla el efecto real del mismo, en el momento de su reconstrucción o proyección. El carácter de cada movimiento determina la imprescindible subdivisión de las fases de una determinada acción, así como el número de imagen que deberá intervenir en cada fase, para conseguir el adecuado ritmo de la animación.

Más que sinónimo de movimiento en el espacio, la animación es en realidad un concepto más amplio, ya que además, debe cubrir todos los cambios que producen un efecto visual, incluyendo la situación en el tiempo, la forma, el color, la transparencia, la estructura, la textura de un objeto, los cambios de luz, la posición de la cámara, la orientación, el enfoque e incluso la técnica de presentación.

Lo que distingue a la animación de las técnicas de adquisición de imágenes en movimiento, es que los fotogramas son generados uno a uno, bien por métodos tradicionales de dibujado o bien generando las imágenes en un computador.

Para introducir la sensación de realidad en la animación, se han determinado algunos principios a considerar:

- Difuminado del movimiento: si las imágenes no son refrescadas con la suficiente velocidad se produce lo que se conoce como *efecto electroboscópico*, las imágenes parecen que se suceden a saltos. Para evitar este fenómeno cada fotograma es una interpolación de una imagen anterior y la siguiente.
- Anticipación: preparación de la siguiente acción. Permite preparar los músculos para la acción; preparar al espectador y captar la atención hacia la acción principal e indicar la velocidad de la acción.
- Estiramiento y compresión: para conseguir movimientos fluidos y sensación de elasticidad se usan deformaciones como el estiramiento y la compresión. Los objetos se deforman en la dirección del desplazamiento para dar sensación de peso y gravedad. La deformación es perpendicular a la trayectoria de los impactos. La regla básica consiste en mantener constante el volumen de los objetos. Con estas deformaciones se evita el efecto electroboscópico de forma semejante al difuminado por movimiento.
- Solapamiento y continuación de las acciones: el solapamiento consiste en comenzar la siguiente acción antes de terminar la anterior. La continuación significa que los movimientos no se detienen bruscamente, sino que continúan más allá de su posición final (Hernán et al., 2004).

Con el desarrollo de los medios de comunicación electrónica, en especial las tecnologías de la computación, los procesos de producción tradicionales de dibujos animados se orientaron a la animación por ordenador o, como también se le conoce, animación computarizada. En este tipo de animación el computador es una pieza clave, no una herramienta más en la que apoyarse. Todo el proceso se realiza a través del computador y controlado por él.

En el caso de la computadora (...) la unidad elemental manejada, el píxel, es mucho más pequeña que el fotograma. El resultado es que el animador tiene el control total tanto del espacio –el objeto filmado- como del tiempo –el movimiento de las imágenes (Minzi et al., 2004b).

Tilmann Kohlhaase, profesor de animación en el Instituto Superior de Darmstadt, en Alemania, advierte que la animación tridimensional, conocida popularmente como 3D, sigue los mismos principios de la animación en 2D y representa una posibilidad de facilitar la experiencia espacial y diseñar los objetos de una manera mucho más realista (VER ANEXO II).

Cada vez son más las películas animadas en 3D –advierte Kohlhaase- y lo más interesante es ver qué cosas nuevas traen desde el punto de vista tecnológico. Las perspectivas que tiene la animación 3D son las mejores, pues permitirá un desarrollo cada vez más profundo y rápido de las técnicas de animación.

La Dra. Paula Sánchez Ortega (2005a), docente titular de la Universidad Pedagógica Enrique José Varona y asesora nacional de la Televisión Educativa, en Ciudad de La Habana, considera la música creada para una película un elemento funcional cuya razón de ser no es complacer estéticamente a un auditorio, sino servir como apoyo por su expresividad al relato cinematográfico.

Teniendo en cuenta las consideraciones de varios especialistas sobre la función de la música en los audiovisuales, puede resumirse que el valor de una música para un filme animado está determinado por sus niveles funcionales en relación con la dramaturgia y sirve de apoyo al relato.

Rafael Lechuga (1980a) refiere que la música dada su fuerza de sugestión se incorporó a la representación como un arte, determinando en la intensidad y en el ritmo de una obra. Al llegar el cine silente, se acentuó el empleo de la música sirviendo de acompañamiento de las películas.

La música podemos indicar que es el elemento más difícil de expresión en una historia (cómica o dramática), puede que la música forme parte de la misma y es natural que ella aparezca en otras, puede que el sentimiento reclame el fondo musical discretamente, en ocasiones obligará el acorde fuerte, dada la intensidad del momento, y quizás igualmente quede marcado el comentario irónico; su efecto puede ser el de ambientar con acordes neutros, o simple relleno para el pase a otra escena (Lechuga, 1980b:84).

Con respecto al dibujo animado, la música insinúa, matiza, apoya, contrasta y contrapone a la imagen y/o a la palabra hablada; permite difuminar la precisión propia de las imágenes y contrarrestar su realismo; se ajusta a los objetivos propuestos; puede aparecer de golpe o introducirse lentamente; terminar en un clímax o perderse paulatinamente; mantenerse en el fondo de diálogos o suprimirse; mezclarse con otros sonidos y fragmentos musicales o mantenerse alejada de ellos.

Música, diálogos, ruidos o efectos sonoros, música incidental (música para ilustrar un hecho, situación o personaje), música en directo o de acompañamiento y silencios. La música en un dibujo animado prepara al espectador para lo que va a ocurrir; contribuye a la comunicación interna de las emociones de los personajes; influye poderosamente en los sentimientos y emociones del espectador oyente y cuando se presenta como tema del personaje, transmite al espectador la psicología del mismo, su mundo interior. También cumple una función unificadora en la trama.

El silencio puede ser una vía de expresión dramática independiente de la música y tiene un alto valor expresivo en un contexto determinado.

Ya hablando de música propiamente, debe partirse de sus dos elementos esenciales, el ritmo y la melodía y a continuación los restantes medios expresivos de este lenguaje musical como: dinámica, tempo o aire, metrórritmo o compás, medio sonoro, tonalidad, textura, forma, armonía y en sentido más general la factura de la obra. Según el tratamiento que le conceda el compositor a estos medios expresivos, se obtendrá diferentes tipos de música con funciones diferentes, que en el contexto audiovisual puede comunicar mensajes diversos como: sentimientos, descripción de cosas, hechos, situaciones, o de ambientes naturales. Una obra musical afecta emocionalmente a la persona que la escucha, produciendo tristeza, melancolía, alegría, temor, pasión. También puede sugerir imágenes mentales de la realidad: paisajes, lluvia, viento, momentos como amanecer o atardecer, etc. (Sánchez, 2005b).

En el animado el uso de varios lenguajes (musical, icónico, verbal...) contribuye a la clarificación y enriquecimiento del mensaje, y su impacto sobre el receptor es mucho mayor que si utilizáramos un solo código. Por ellos debe existir una relación entre imagen y música, ya sea de similitud o antitética.

Las historias y las narraciones que nos proponen los dibujos animados, son una sucesión de relatos que revelan una estrecha relación con la vida y el mundo real, aún cuando muchos de estos relatos son ciertamente de ficción. En estas narraciones, además, el sentimiento ocupa un papel fundamental” (Minzi et al., 2004c).

Al observar de cerca lo que sucede del lado del mundo ficticio, ha de admitirse que ciertas ficciones parecen más ficcionales que otras, según si la distancia con el mundo real es empujada al máximo o, al contrario, reducida lo más posible (Jost et al., 2005).

Tratándose de los dibujos animados, se pueden distinguir las ficciones *naturalizadas*, es decir, aquellas que intentan reducir la distancia minimizando lo más posible las situaciones del mundo real y su apariencia física. También figuran las ficciones *abiertamente ficticias*, como aquellas que se desarrollan en un mundo maravilloso, donde todos los seres cohabitan, tienen la misma escala cualquiera que sea su especie y hablan la misma lengua. Las ficciones *lúdicas* sirven de pretexto para desarrollar convenciones de los dibujos animados o para poner en escena “atracciones”, donde el interés viene de escenas puramente energéticas de enfrentamiento.

Consideraciones sobre los dibujos animados para niños

El éxito de los dibujos animados entre los niños no es un fenómeno reciente. Desde la década de los 60's del pasado siglo son sus programas preferidos, debido al hecho de que una de las principales características de los dibujos animados es el lenguaje lúdico. Más que entretenimiento cinematográfico o televisivo, ellos portan discursos a través de personajes o sus aventuras, que se pueden traducir en juegos.

Thomas y Johnston (1981a), al contar los secretos de los animados de Disney, revelan que el éxito de un dibujo animado depende en gran medida de la participación de la audiencia a la que va dirigido el producto.

Comenzamos con algo que el público conoce y que le gusta. Puede tratarse de una idea o de un personaje, tan familiar y atractivo como sea posible. Puede ser una situación que todos hayan experimentado, una reacción emocional

universalmente compartida, una faceta de la personalidad de alguien fácilmente reconocible o la combinación de todas esas ideas. Pero debe haber algo que es conocido y entendido si el film logra la participación de la audiencia (Thomas y Johnston, 1981b:19).

Rodolfo Sáenz Valiente (2005), destacado ilustrador argentino y realizador de cine de animación, plantea la existencia de tres pasos fundamentales para escribir un guión de dibujos animados para niños. El primero de ellos, el tema, debe expresar algo que se quiera decir y que sea de interés para el público infantil. La premisa, como segundo paso, ha de expresar el tema y luego se plantea el argumento.

Uno de los problemas de los guionistas –acota Sáenz- es que primero piensan en términos de argumento, e invierten el camino. Una vez que tienes el argumento es muy difícil infundir en él un tema, porque este no resulta una expresión natural del argumento: por eso se debe comenzar por el tema y no por el argumento.

Para el realizador cubano Ernesto Padrón, de reconocida trayectoria como director de dibujos animados de los Estudios de Animación del ICAIC, lo esencial en un dibujo animado, para que sea bien recibido por los niños, es la historia basada en un tema de su interés y estructurada en dependencia del audiovisual y de las edades.

En la medida que las edades son menores, la trama tiene que ser lo más sencilla posible, no sólo desde el punto de vista de la estructura sino también conceptualmente. Igual sucede cuando se trata de un corto. Si el animado es de mayor duración y está dirigido a niños más grandes, la estructura dramática puede ser más compleja, puede tener subtramas. Esto permite desarrollar mejor los personajes y enriquecer el universo de la historia (VER ANEXO III).

Los investigadores españoles María del Carmen Hidalgo Rodríguez y Jesús Pertíñez López (2005b) en un análisis de la calidad de los dibujos animados en televisión, distinguieron cinco categorías para clasificar los temas tratados en los mensajes:

1.- Realista: Temas relacionados con la cotidianidad del niño. Lo constituyen historias estrictamente reales y aportan muy poco más, historias de hoy que ocurren en un mundo habitado por gente común, personajes que el espectador puede encontrar en las calles

todos los días. Nada se distorsiona para que todo sea reconocible. El núcleo argumental procede de los elementos que alteran la rutina y hacen imposible que un día se parezca a otro.

2.- Realismo mágico: Sus temas entran dentro de la realidad, dentro de lo posible, pero que no suelen ocurrir nunca. Son historias que cuentan también cosas cotidianas pero tienen un tratamiento fantástico e incluso introducen un elemento mágico como uno más de la realidad diaria, por lo que es integrable y moldeable por la acción de las personas; lo fantástico no es ni la última solución ni algo inevitable sino sólo otra perspectiva, una nueva dimensión.

3.- Non-Sense: Temas fantasiosos donde se deja volar la imaginación mezclada con un humor disparatado, inesperado, rompedor. Las historias “nonsense” unen fantasía y humor para divertir, relajar, descubrir, y también criticar, castigar y ridiculizar todo aquello que no gusta de lo que se cree que es importante.

4.- Fantástico: Temas que no corresponden a la realidad, que son producto exclusivo de la imaginación. Dentro de este apartado pueden englobarse los cuentos populares clásicos que remontan a épocas y a pueblos primitivos, o intemporales, recopilados y divulgados posteriormente.

5.- Realidad zoomorfa: Historias cuyos protagonistas están caricaturizados por animales, o cosas, aunque su argumento se pudiera clasificar como realista. La utilización de animales permite al animador saltarse todos los convencionalismos humanos e ir más allá de los problemas de estereotipos: no hay problemas de sexo ni de roles.

La utilización del color constituye una de las particularidades de los dibujos animados para niños, dotadas de policromías atractivas que despiertan el interés y captan la atención. El tratamiento peculiar de la imagen y el sonido produce efectos reconocidos: entretenimiento, distracción, desarrollo de la imaginación, emociones.

Al reflejar de forma especial la realidad con recursos fantásticos o construir mundos inexistentes, los dibujos animados conforman un mensaje diferente y atractivo.

Los movimientos bruscos y los efectos sonoros repentinos ejercen un rol fundamental al captar la atención de los pequeños. La banda sonora, en sentido

general, resulta imprescindible para lograr la coherencia global del discurso audiovisual, al enfatizar la intensidad dramática de cada escena y en la caracterización de los personajes. El montaje de las acciones debe seguir predominantemente un orden cronológico. La narración no puede poseer saltos que obliguen a remontar a episodios diferentes, en detrimento del proceso inferencial del niño (Torres, 2006; citado en Valdés, 2007:19).

En las películas de dibujos animados cada vez más se utilizan los efectos especiales y la intertextualidad para atrapar la atención del público infantil. Y aunque ellos no sepan discernir el sentido de los *signos* y mucho menos puedan teorizar sobre el *significado*, ahí están los códigos, los elementos visuales y sonoros que les abren puertas a la imaginación, al conocimiento de lo que les rodea, a la búsqueda de nuevas maneras de expresión.

Un elemento inseparable de la producción animada para niños ha de ser la fantasía, pues siempre ha estado presente en sus juegos, en sus conversaciones y en los cuentos de la literatura infantil. La animación puede producir mundos ficticios, imaginarios y, en definitiva, puede constituirse en una maquinaria al servicio de la imaginación.

Conservando la idea básica de que el ritmo es el resultado de una actividad perceptiva, al implementar un modelo para describir la organización del movimiento de las superficies visuales del cuadro, importa saber, lo más pronto posible, si hay aspectos o características en las transformaciones de la imagen –en el movimiento visual- que puedan venir a ser relevantes desde el punto de vista de la percepción del sujeto receptor. La figura resalta más, atrae la mirada, es de lo que nos ocupamos normalmente, a lo que prestamos mucho más atención que al fondo.

Los personajes de dibujos animados para niños, de acuerdo a su configuración icónica, se destacan en el espacio audiovisual. *El personaje es sujeto virtual (agente o paciente) de las acciones, atributo o situaciones del nivel discursivo y que goza además, de un estatuto antropomórfico más o menos acentuado (Prada, 1989; citado en Valdés, 2007:14).*

Uno de los factores a tener en cuenta será las proporciones corporales de cada uno de los personajes, en sí mismo y en relación con los demás. La práctica profesional de la animación ha llegado a establecer de forma concreta e inamovible, dos principios:

- Sea cual sea el ángulo desde donde se vea el personaje, en todos los casos debe ser posible captar su identidad visual y sus características distintivas.
- Resulta imprescindible que el diseño de un personaje sea tan simple y fácil de reproducir, que no cree problemas en el momento de la animación masiva.

Padrón señala que el diseño de los personajes ha de corresponderse con la complejidad de la historia: *Si la temática es humorística, por ejemplo, el diseño de los personajes puede ser de una forma más sencilla. Todo es cuestión de experimentación (VER ANEXO III).*

Los niños, a través de la imitación, incorporan a sus conocimientos una gran cantidad de conductas, imágenes, actitudes y valores. En los mensajes audiovisuales, los personajes devienen modelos con los que los pequeños se identifican en diversas ocasiones. Si la identificación da paso a la empatía, resulta más probable que ocurra la imitación.

Existe una premisa comprobada que establece lo siguiente: un ser humano corriente, un animal vulgar o un objeto clásico, difícilmente llegará a convertirse en personaje destacado de una película de dibujos animados.

La fuerza de atracción de un personaje se basa en que sepa destacar por sí mismo, haciendo bien patente las peculiaridades físicas o temperamentales que le diferencian del mundo común aunque la personalidad física o social de un personaje pueda llegar a ser muy extraña y antinatural, gracias a distorsiones y exageraciones. Si sabe reflejar un tipo determinado, y es fácilmente asimilado por el espectador, su éxito está asegurado.

Dibujos animados para aprender

Los efectos reconocidos de los dibujos animados: entretenimiento, distracción, desarrollo de la imaginación, emociones, así como la facilidad con que captan la atención y despiertan el interés de los niños, han sido considerados por varios realizadores para transmitir conocimientos sobre diversas áreas del saber.

Walt Disney expresó: *La animación puede explicar cualquier cosa que la mente del hombre pueda concebir* (Disney, s.f.; citado en Thomas y Johnston, 1981c).

Al reflejar de forma especial la realidad con recursos fantásticos o construir mundos inexistentes, este género audiovisual conforma un mensaje atractivo e interesante.

Marshall McLuhan sentenció: *Quien trata de encontrar las diferencias entre educación y entretenimiento, mostrará su total ignorancia en ambas materias* (McLuhan, s.f.; citado en Martínez, 1999).

Este planteamiento resulta acertado cuando se refiere a los contenidos de la televisión o de cualquier medio audiovisual a los cuales los niños tienen acceso y donde reciben una amplia información que muchas de las veces retienen mejor que las enseñanzas que reciben en la escuela.

Los dibujos animados representan otra alternativa de enseñanza-aprendizaje en la que el niño o la niña pueden aprender conceptos, procedimientos, actitudes y normas, a través de sus héroes favoritos, aunque resulta indispensable la función reguladora de los maestros y de los padres (Rajadell et al., 2005:5).

Las series animadas, por ejemplo, favorecen la comprensión de la realidad, ya que se presentan como un dibujo caricaturizado precisamente para facilitar su recuerdo, junto a unas palabras y expresiones no verbales que refuerzan el concepto básico (Op. Cit.)

Vale aclarar que lo educativo no es, de ninguna manera, sinónimo de aburrido. Si se piensa así es porque existen prejuicios contra los contenidos educativos; lo conveniente es dejar en el pasado esos ritmos de edición lentos, tomas o encuadres monótonos y poco movimiento de los programas añejos para dar paso a las innovaciones llenas de ritmos dinámicos, estilo y perfil fresco, que pueda atraer la atención del público meta.

Bates (1981; citado en Canales, 2003) plantea la conveniencia de hacer una distinción entre las funciones de enseñanza y de aprendizaje para la televisión para comprender el papel que juega el receptor ante los mensajes televisivos.

Las funciones de enseñanza consisten esencialmente en seleccionar información, estructurar experiencias, modelar una habilidad y proporcionar oportunidades para la práctica de la misma. Las funciones del aprendizaje llevadas a cabo por el televidente

consisten en percibir y seleccionar información, memorizarla, relacionar nueva información y experiencias con las ya existentes, y dominar una habilidad.

Desde el punto de vista educativo, corresponde alentar la imaginación de valores auténticamente humanos, una imaginación creada para una comunidad en la que se comparta la misma sensibilidad.

La preparación de un buen animado didáctico para niños requiere conocer el contexto en que va a ser utilizado este programa y adaptarse a sus características. Así, se ha de tener en cuenta que la televisión, como principal medio audiovisual con el que interactúa la audiencia infantil, se utiliza básicamente en el tiempo de ocio, que ese tiempo de ocio se comparte cada vez más con otras tecnologías de la comunicación y que el uso de todas estas tecnologías ocurre mayoritariamente en el hogar. De aquí se desprende que un buen animado educativo no debería pretender la adquisición de unos conocimientos concretos sino más bien despertar el interés por estos contenidos, estimular la curiosidad y la búsqueda.

Particularmente, los dibujos animados para orientar a los pequeños en el aprendizaje de determinados conocimientos, requieren una dramaturgia particular en relación con los objetivos y el tema, así como la utilización óptima de los recursos expresivos del medio audiovisual.

Otro de los aspectos a tener en cuenta es la identificación con los niños. Esta puede hacerse a partir de los elementos que resulten más acertados para despertar el interés en los jóvenes telespectadores.

En estos procesos de identificación con la audiencia y su contexto juega un papel importante el humor. Buscar situaciones cómicas pero respetuosas, provocar malentendidos que permitan la sonrisa pero no la ofensa.

Sin duda alguna, muchos de los comportamientos cotidianos, de los juicios y valoraciones éticas y estéticas manifiestos en nuestros niños –y en nosotros mismos-, son conformados por los universos sýgnicos promovidos por los medios. Universos impuestos desde una perspectiva adulta, muchas veces ajenas a las necesidades del desarrollo infantil (Ramos, 2002).

El diseño y caracterización de los personajes, además de responder a los gustos e intereses de los infantes, deben estar en correspondencia con los objetivos del animado. De esa forma, se logra promover con mayor efectividad conductas, valores, ideas y comportamientos.

Un film de animación puede explotar la necesidad del niño de ser libre, de ser el mejor, o bien el deseo de responder a esa capacidad que tiene el niño para generar preguntas de manera continuada y que los adultos muchas veces no contestan.

El elemento fantástico constituye una parte importante de la cultura infantil y debe estar presente en cualquier programa educativo. La fantasía no consiste en crear un muñeco animado más o menos gracioso que introduzca unos contenidos educativos, sino en crear personajes fantásticos, cuya personalidad y acciones sean el elemento conductor del programa. Los elementos fantásticos son los pilares a partir de los cuales se organiza el contenido.

La fantasía puede ser el hilo conductor de una historia anodina (...) o la forma más adecuada para introducir las letras y números o los valores de convivencia, o los principios básicos de la física (Albero, 2001b:119).

Paralelamente al uso de la fantasía nos encontramos también con la utilización de la narrativa. La narrativa es, además, algo presente en todas las culturas. La televisión recoge para sus historias elementos fundamentales de toda narrativa: la lucha entre el bien y el mal, los héroes, los obstáculos, los momentos de clímax, la resolución de conflictos. Personajes con poderes extraordinarios para hacer el bien o el mal han sido elementos fundamentales de las narrativas pre-televisivas. La televisión no ha hecho más que adaptarlas a un nuevo medio.

El uso de la narración en los animados con un fin educativo podría hacerse contando una historia o utilizando algunos de los elementos que están presentes en las historias. Entre estos elementos encontramos la superación de obstáculos, el suspense y la sorpresa. Sin un héroe que deba superar obstáculos no hay narrativa y el interés por seguir la historia desaparece.

Los cuentos, las leyendas, las novelas, el cine y la televisión han utilizado y utilizan el suspense como forma de involucrar al receptor. El suspense mantiene el interés, implica al espectador en la historia y lo estimula para seguir hasta el final.

Se dice que aprender es una aventura. La aventura es precisamente otro de los elementos fundamentales de la narrativa que está presente en los animados. Aventura es, por ejemplo, encerrarse en una casa o un autobús y dejar que las cámaras graben tu vida cotidiana. Pero también es una aventura conocer cómo funciona el aparato digestivo, cómo se inventó la luz o de qué manera viven los niños de otros países. Se trata de hacer participar al espectador en la aventura, no de explicársela (Albero, 2001c).

La inteligencia del público infantil no ha de subvalorarse. Por tanto, el respeto a sus derechos debe estimular su curiosidad por el aprendizaje, el desarrollo de su capacidad estética y la posibilidad de aprender a exigir en el futuro productos audiovisuales de calidad.

Síntesis de una travesía

Con el lanzamiento en 1927 de *El cantor de jazz*, la productora Warner Brothers, de Estados Unidos, introdujo el primer sistema sonoro eficaz para la grabación de las bandas sonoras musicales y los sistemas hablados de las películas.

La integración de la imagen y el sonido en el cine marcó un hito en la expresión de las artes visuales. Desde entonces, el audiovisual devino medio para suscitar emociones, sensaciones y representar de diversas formas la realidad.

En Cuba, la creación audiovisual llegó poco después de la aparición del cine sonoro y antes que la televisión, en 1928, con la creación del Cine Club Habana, por el periodista y profesor José Manuel Valdés Rodríguez.

Luego del triunfo revolucionario, las producciones audiovisuales no sólo reflejan las propuestas de los institutos de Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC) y de Radio y Televisión (ICRT). El movimiento de aficionados al cine y la televisión encuentran un espacio en los cine clubes, canteras de jóvenes realizadores con muestras interesantes.

Santa Clara, capital provincial de Villa Clara, representa una de las primeras ciudades del interior de la Isla donde se realizaron exhibiciones del cinematógrafo. La historia recoge el intento de crear un cine club cinematográfico entre 1945 y 1946. Felizmente, la idea se materializa el 2 de noviembre de 1976 con la fundación del Cine Club Cubanacán, importante difusor del quehacer audiovisual del centro del territorio cubano.

El Cine Club Cubanacán ha estimulado la realización de géneros como ficción, documental, videoarte y en especial, el dibujo animado, casi ausente este último en el resto de los cine clubes del país. Desde 1976 a 2007, Cubanacán ha realizado un total de 440 obras, de las cuales 422 han recibido premios en eventos nacionales e internacionales.

La creación de Telecubanacán, el 5 de noviembre de 1984, constituyó un estímulo a la realización de los creadores audiovisuales de la región. Desde sus inicios, el telecentro abrió sus puertas a los cineclubistas, a través de espacios donde se promueve e incentiva la obra de estos realizadores.

Entre las instituciones que han apoyado la labor del Cine Club Cubanacán figura la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas (UCLV). Profesores y estudiantes de la casa de altos estudios han fomentado espacios para la muestra de las obras y forman parte del movimiento creador de cineclubistas. En la UCLV actualmente existe un Cine Club Universitario de apreciación y creación cinematográfica, asesorado por el Cine Club Cubanacán y miembro de la Federación Nacional de Cine Clubes.

De la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas al Centro de Desarrollo Electrónico y su proyección hacia la comunidad

La Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas (UCLV), tercera universidad pública de Cuba, fue fundada el 22 de noviembre de 1949 y comenzó sus actividades académicas el 30 de noviembre de 1952. Desde sus inicios, se constituyó en un importante centro de educación, ciencia y cultura, con la misión de formar profesionales cada vez más preparados, competitivos y comprometidos con el desarrollo científico-técnico del país.

En la actualidad, la UCLV representa la institución de mayor amplitud disciplinaria en sus programas de pregrado con más de 20 carreras en las cinco áreas básicas del saber: Ciencias Agropecuarias, Ciencias Sociales y Humanísticas, Ciencias Económicas y Empresariales, Ingenierías y Arquitectura y Ciencias Naturales, Exactas e Informática.

La célula fundamental del trabajo académico la constituyen los Departamentos Docentes y los Centros de Estudios e Investigaciones, como polos de creación y desarrollo científico claramente interrelacionados en el seno de la Facultad Universitaria.

Entre las instituciones del plantel universitario figura el Centro de Desarrollo Electrónico (CDE), fundado en 1992. El CDE es una Dirección con autonomía financiera subordinada al Vicerrectorado de Gestión Administrativa; brinda servicios técnicos especializados en la comunidad universitaria; ha dado sus primeros pasos en el proceso de Perfeccionamiento Empresarial del Ministerio de Educación Superior y desarrolla una política de Calidad con Acciones de Mejora y Gestión del Conocimiento, encaminada a lograr la Certificación ISO-9000.

La producción de equipos con componentes electrónicos para el diagnóstico de enfermedades cardiovasculares, así como el equipamiento y asesoría técnica de laboratorios donde se ejecutarán pruebas de estrés a partir de estudios moleculares, en el centro de Bioactivos Químicos y en el Instituto Superior de Ciencias Médicas de Villa Clara, propician el desarrollo de una línea investigativa relacionada con el diagnóstico y prevención de la Hipertensión Arterial, por parte del CDE en coordinación con el Instituto Superior de Ciencias Médicas y el Sectorial de Salud del municipio de Santa Clara.

Con el objetivo de desarrollar acciones de investigación y aplicación mediante un programa sobre riesgo, diagnóstico y tratamiento de la Hipertensión Arterial (HTA) en el municipio cabecera provincial, fue aprobado el Proyecto Internacional PROCDEC (Proyección del Centro de Desarrollo Electrónico hacia la Comunidad) en mayo de 2000, en el marco del hermanamiento entre las ciudades de Oviedo de España y Santa Clara de Cuba.

PROCDEC potencia la actividad científica y de servicios técnicos del Centro de Desarrollo Electrónico de la Universidad y la cooperación entre instituciones académicas y científicas, nacionales e internacionales, a través de esfuerzos desarrollados inicialmente en 3 años, y extendidos a 6 años, debido a los resultados alcanzados, al impacto social y al retraso de algunos rubros.

Se realizó primeramente el Proyecto TENSODIAG, financiado por el Ministerio de Educación Superior, para el diagnóstico y control de la HTA, con una muestra de la población universitaria y en colaboración con el Instituto Superior de Ciencias Médicas de Villa Clara (ISCMVC), el Policlínico “Ramón Pando” de la propia UCLV, y la Dirección Municipal de Salud de Santa Clara. Los resultados de la investigación fueron excelentes en los 309 casos que fueron atendidos y de ellos, los 42 hipertensos detectados recibieron sus tratamientos.

Entre las extensiones del proyecto vale destacar la participación en cuatro congresos internacionales y el establecimiento de vínculos de trabajo con España y México; la inauguración de una Consulta Especializada en HTA en el Policlínico José R. León y la

organización de cuatro simposios internacionales sobre Hipertensión Arterial y de dos talleres sobre Riesgo Vascular.

Actualmente, PROCDEC cuenta con el Comité de Expertos en HTA, integrado por clínicos, fisiólogos, cardiólogos, neurólogos, psicólogos, genetistas, bioestadísticos, cibernéticos, ingenieros y especialistas de Medicina General Integral (MGI). Por otra parte, patentiza los programas computacionales TENSOFIT I, II y III, de los cuales, TENSOFIT II se ha estado aplicando con buenos resultados a la población de los policlínicos de Santa Clara incorporados al proyecto, aunque se ha trabajado en la concepción de una versión más depurada con base de datos distribuida, un sistema experto basado en casos, un sitio WEB y el aumento del rigor científico.

Más de 70 profesionales han recibido formación y capacitación profesional, con la intervención del Comité de Expertos, el hospital Hermanos Ameijeiras y con el apoyo de varios miembros de la Comisión Nacional de HTA.

El estudio de la HTA en niños ha permitido el diseño de un software para determinar la Hipertensión en edades tempranas. Igualmente, se desarrolla una campaña promocional contra la HTA para influir en los hábitos sanos de la población, fundamentalmente a través de la intervención en la comunidad infantil santaclareña con el animado educativo *Hipertensito*.

Grupo de Diseño y Animación Digital *AnimCDE*

La Proyección del Centro de Desarrollo Electrónico hacia la Comunidad (PROCDEC) destina recursos tecnológicos y humanos para el diagnóstico y prevención de la Hipertensión Arterial (HTA) en Santa Clara. Como parte de sus acciones, desarrolla una campaña de promoción de estilos de vida sana donde interviene el Grupo de Diseño Gráfico y Animación Digital del Centro de Desarrollo Electrónico de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas (UCLV), *AnimCDE*, creador y promotor del animado educativo *Hipertensito*.

Constituido a inicios de 2002, *AnimCDE* está integrado actualmente por dos trabajadores del CDE con experiencia en el diseño gráfico y la realización audiovisual y cuatro

estudiantes de distintas carreras universitarias, todos de formación artística autodidacta. La producción creativa contempla audiovisuales, carteles promocionales y multimedias para eventos, fundamentalmente relacionados con la Salud Escolar y la Hipertensión Arterial.

Una de las características del trabajo desarrollado por el equipo es la vinculación de la investigación científica con las ventajas que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), a través de los softwares 3DStudio Max, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Macromedia Fireworks y Sound Forge.

La ubicación física de *AnimCDE* en la Universidad Central permite un nutrido intercambio de información y conocimientos con estudiantes, profesores e investigadores de diversas especialidades. Psicólogos, periodistas, comunicadores sociales, telecomunicadores y cibernéticos, entre otros, han participado de forma activa en el proceso de creación y evaluación de las producciones. De igual forma, el grupo mantiene un estrecho vínculo con el Cine Club Cubanacán.

AnimCDE ha participado en diversos certámenes de carácter científico, pedagógico y cultural, entre ellos el Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán y el Festival Internacional del Audiovisual para la Niñez y la Adolescencia (VER ANEXO VIII). Sus presentaciones han merecido varios premios y reconocimientos (VER ANEXO IX).

Hipertensión Arterial y niños: motivos para una serie de dibujos animados

La Hipertensión Arterial (HTA) constituye una de las principales causas de muerte a nivel mundial. Por sí misma representa una enfermedad y guarda estrecha relación con el surgimiento y desarrollo de padecimientos cardiovasculares y cerebrovasculares de mayor letalidad que desencadenan anualmente en 7.2 millones de muertes por enfermedades coronarias y 4.6 millones por enfermedad vascular encefálica.

Al cierre del 2006, el 30% de la población cubana mayor de 15 años se diagnosticó como hipertensa. Villa Clara representa la segunda provincia con respecto a la prevalencia de casos diagnosticados y en Santa Clara las enfermedades cardiovasculares constituyen la segunda causa de muerte y las cerebrovasculares la tercera.

Los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial se caracterizan por ser

modificables la mayoría, como el consumo de alcohol y cigarro, la alimentación inadecuada y el estilo de vida sedentaria.

El enfoque de riesgo asume que a mayor conocimiento sobre los eventos negativos, mayor posibilidad de actuar sobre ellos con anticipación para evitarlos, a través del cambio de las condiciones que exponen a un individuo o grupo a adquirir la enfermedad.

Los niños no están exentos de padecer la Hipertensión Arterial. Estudios recientes revelan que la enfermedad tiene su origen en la edad infantil y las investigaciones de prevalencia de HTA en la población pediátrica plantean que la presión sanguínea se ha incrementado en relación a la década pasada (Chávez et al., 2008).

El crecimiento, el desarrollo y la exposición a diferentes factores de riesgo, como la obesidad, durante años anteriores a la edad adulta, pueden influir en la aparición de enfermedades de mayor letalidad como la cardiopatía coronaria, enfermedades cerebrovasculares y renales. Los riesgos para la salud a largo plazo pueden ser sustanciales. La mayoría de los autores publican cifras entre 2-3% de prevalencia de la población menor de 18 años.

Por tanto, resulta eficaz conocer los factores de riesgo que se relacionan con la presión arterial desde edades tempranas en la vida con el fin de actuar en forma precoz sobre los mismos y evitar así la aparición de complicaciones futuras. El niño con factores de riesgo de HTA debe considerarse como marcador de una predisposición que puede afectar a toda la familia. Es importante involucrar a todo el núcleo familiar en los cambios de estilo de vida, lo que facilita la adherencia del niño a ellos y previene o retarda la afección en otros hermanos predispuestos.

La prevención de la HTA puede lograrse con un grupo de medidas conocidas como "cambios de estilo de vida", que incluyen una alimentación adecuada y evitar el consumo de ciertas sustancias tóxicas como el cigarro y el alcohol. La educación para la salud en edades tempranas deviene una necesidad inmediata.

De acuerdo a las teorías o los modelos del cambio de comportamiento, la adopción de conductas sanas es un proceso en el cual los individuos avanzan, a través de diversas etapas, hasta que el nuevo proceder se convierta en parte de la vida diaria. *El uso de los medios informativos y los multimedia, además de otras innovaciones tecnológicas para difundir información sobre salud entre la población, aumenta la concienciación sobre*

aspectos específicos de la salud individual y colectiva y sobre la importancia de la salud en el desarrollo (OMS, 1998).

El Centro de Desarrollo Electrónico de la Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas, de conjunto con un equipo multidisciplinario de expertos que incluye clínicos, fisiólogos, cardiólogos, neurólogos, psicólogos, genetistas, bioestadísticos, cibernéticos, educadores, ingenieros y especialistas en Medicina General Integral (MGI), estimula el programa de salud relacionado con el riesgo y diagnóstico de la HTA en una parte de la ciudadanía de Santa Clara.

La necesidad de acometer acciones para la prevención de la enfermedad condicionó la producción de la serie *Hipertensito*. El animado tuvo como antecedente una versión inicial realizada también en 3D, pero con otro diseño. El personaje protagónico, del mismo nombre, representaba a un joven de unos 20 años que padecía de Hipertensión Arterial; intervenían, además, otros personajes y existían diálogos verbales.

Aquella primera versión, por sus características, respondía a los intereses del público adolescente y juvenil, pero no cumplía con los indicadores de calidad del género de dibujos animados y del medio televisivo. La experiencia sirvió para que los integrantes de *AnimCDE* iniciaran una preparación intensiva en el dominio de las herramientas computarizadas para el modelado y animación de los personajes y demás elementos de la puesta en escena, así como adentrarse en el mundo de la comunicación audiovisual.

Los diagnósticos realizados por PROCDEC en la ciudad de Santa Clara evidenciaron la presencia de niños hipertensos y el desconocimiento de los pequeños sobre la Hipertensión Arterial, los factores de riesgo asociados y los estilos sanos de vida para evitar el padecimiento. Desde entonces, el equipo de realización de *Hipertensito*, dirigido por Mario Arturo Prieto Rodríguez, perfiló su sistema de trabajo a la producción de dibujos animados para orientar sobre la HTA a los niños de las edades comprendidas entre los 6 y 12 años.

Hipertensito encabeza la campaña promocional contra la Hipertensión Arterial en la población infantil de Santa Clara, desarrollada por el Proyecto Internacional PROCDEC. Actualmente la serie está conformada por dos cortos animados; cada uno aborda una temática específica, en correspondencia con el tema central del audiovisual.

Una fuente genuina de educación, información y entretenimiento constituyen, sin dudas, los audiovisuales para niños, en especial los dibujos animados. A través de imágenes atractivas y de colores brillantes, sonidos y personajes carismáticos, los pequeños reciben múltiples conocimientos, aprenden comportamientos y se divierten al interactuar con el material.

La serie *Hipertensito* aborda, a través de distintas situaciones protagonizadas por un personaje de dibujos animados, los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial. Aunque el tema revierte gran importancia por su contenido, no existen investigaciones respecto a la serie en calidad de producto audiovisual.

Hipertensito, producción del Centro de Desarrollo Electrónico de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas, se ajusta a los requerimientos técnicos del formato NTSC (30 fotogramas por segundo). Sus presentaciones en festivales y en espacios de la televisión local y nacional, motivaron a un acercamiento a través de la presente investigación.

Abrir el camino a futuros estudios devino la consideración principal. Por tanto, determinar cómo se manifiestan en la serie de dibujos animados *Hipertensito* las funciones educativa, informativa y lúdica de los audiovisuales para niños de acuerdo a sus características teórico-metodológicas, sugirió la investigación desde una perspectiva cualitativa.

Margarita Alonso e Hilda Saladrigas (2000) destacan las bondades de este tipo de pesquisas, pues *a través de sus métodos, técnicas y diseño específicos, permite enfocar el proceso investigativo en la vida cotidiana, con profundidad de comprensión, datos ricos y profundos, así como el estudio de motivaciones, percepciones y significados, desde los propios agentes sociales.*

Flexible y abierto, con capacidad para adaptarse en cada momento y circunstancia en función del cambio que se produce en la realidad que se está indagando, el diseño cualitativo se caracteriza, además, por su interdisciplinariedad, pues vincula conocimientos derivados de la sociología, la antropología, la filosofía, entre otros.

La búsqueda por comprender lo complejo y el interés por un escenario social concreto (Janesick, 1994; citado en Rodríguez et al., 2004:91), rasgos particulares de los estudios cualitativos, permiten la obtención y el análisis de resultados subjetivos que dan respuesta

al problema y a los objetivos.

El diseño cualitativo de la investigación permitió determinar la muestra como no probabilística, con un criterio de selección intencional por criterio. En tal sentido se realizará el estudio de los dos animados que constituyen el universo de la serie *Hipertensito*: “Mi nueva amiga” y “Cigarro: Toma 1”. Para el desarrollo de la investigación se consideraron las siguientes premisas:

- La serie de dibujos animados *Hipertensito*, orientada a la prevención de la Hipertensión Arterial en los niños, se corresponde con las características teórico-metodológicas de los audiovisuales para niños.
- Las funciones educativa, informativa y lúdica de los audiovisuales para niños se manifiestan de acuerdo a sus características teórico-metodológicas.

En el análisis de los resultados se empleó la Triangulación Metodológica, por las posibilidades que ofrece al combinar métodos y técnicas en el procesamiento de los datos.

Categorías analíticas. Definición conceptual y operacionalización

➤ Características teórico-metodológicas de los audiovisuales para niños.

La definición del término *audiovisual*, del *Diccionario de términos más utilizados en televisión*, de Freddy Moros, refiere que *se conoce por audiovisual la combinación de la imagen y el sonido en televisión. La sincronización de ambos elementos de forma perfecta da lugar al ‘complejo audiovisual’ que tanto se requiere, en especial, en las emisiones informativas. En algunos tipos de programas o fragmentos de estos se producen asincronismos del complejo audiovisual, tal es el caso de los video-clips* (Moros, 2006:26).

Sobre la categoría *Características teórico-metodológicas de los audiovisuales para niños*, Pär Lundgren argumenta:

En teoría, las características de los audiovisuales se definen a través de la lectura de las técnicas de narración empleadas en el cine, de la semiótica en el análisis de las imágenes, así como de la comprensión del término “audio” como “teatro de la mente”. Metodológicamente, en mi trabajo con las Naciones Unidas, la alfabetización en los medios de comunicación es la definición de la forma de abordar la comprensión de los audiovisuales para niños y de cómo desarrollar habilidades necesarias para su utilización en el mundo mediatizado de hoy (VER ANEXO I).

En la presente investigación se conceptualiza *Características teórico-metodológicas de los audiovisuales para niños* como las cualidades de los audiovisuales para niños determinadas por los principios y métodos específicos para su creación y producción.

Determinadas a su vez por:

- 1.- Medio audiovisual.
- 2.- Género audiovisual.
- 3.- Objetivo predeterminado.
- 4.- Recursos del lenguaje audiovisual.
- 5.- Características del público meta.
- 6.- Contenido.

➤ **Funciones de los audiovisuales para niños:**

De acuerdo a las funciones de los usos que hacen las audiencias de los medios de comunicación (hipótesis de los “usos y gratificaciones”), Wright (1974; citado en Wolf, 2005:39) plantea que *las funciones [se refieren] a las consecuencias de algunos elementos regulares, estandarizados y rutinizados por el proceso comunicativo. En cuanto tales se diferencian de los efectos deseados o de las finalidades del comunicador y de los usos o de las motivaciones de los destinatarios (...) Incluso diferenciando las necesidades de las funciones, es posible concebir en términos funcionales la gratificación de las necesidades percibidas por los individuos.*

En la presente investigación se conceptualiza la categoría *Funciones de los audiovisuales para niños* como las capacidades de los audiovisuales, determinadas por sus características teórico-metodológicas, para informar, divertir y educar a los niños de acuerdo a sus gustos, preferencias e intereses.

A continuación se especifican las funciones de los audiovisuales para niños, consideradas para la investigación:

❖ **Función informativa:**

Capacidad de los audiovisuales para informar a los niños de la existencia de determinados conocimientos, sucesos y acontecimientos que se producen en el mundo, en los diferentes campos de la vida del ser humano.

Determinada por:

✓ Contenido.

- Tema.

- Tipo de tema.³

- Conocimientos que se ofrecen.

- Género audiovisual a través del cual se presenta el contenido.

- Utilización de los recursos audiovisuales para representar los conocimientos.

❖ **Función lúdica:**

Capacidad de los audiovisuales para motivar a los niños al juego, la diversión y el entretenimiento, como actividades gratificadoras que se muestran a través de la anticipación y la simulación de situaciones potenciales reales, pero que carecen de la ansiedad o tensión que pudieran generar en sus auténticos contextos.

Determinada en la presente investigación por:

✓ Recursos empleados para propiciar el entretenimiento.

✓ Recursos empleados para propiciar la diversión de los niños.

³ Se tendrá en cuenta para el tipo de tema la clasificación de Hidalgo y Pertíñez (2005).

❖ **Función educativa:**

Capacidad de los audiovisuales de dirigir, encaminar y desarrollar conocimientos en los niños. Esta función educativa tiene lugar desde el momento en que se brindan mensajes acerca de las diferentes áreas del saber.

Determinada por:

✓ **Relación del contenido con los gustos e intereses del público:**

Se expresa mediante la selección de contenidos del entorno cercano, la vida familiar, de otras personas, de la naturaleza y de los objetos que le rodean, con una adecuada extensión y profundidad.

✓ **Normas de relación con el mundo:**

Se refiere a determinadas normas de comportamiento social; ajuste de las actuaciones de esas normas, mostrar cualidades personales y a la relación de lo afectivo y lo cognitivo, mediante el vínculo estrecho entre toda acción educativa y el tratamiento afectivo y tierno que requieren las características de la edad.

✓ **Intencionalidad educativa del mensaje.**

Métodos y técnicas empleados en la investigación

1.- Método bibliográfico y documental:

En estrecha relación con la técnica de la revisión bibliográfica, el método bibliográfico y documental constituyó uno procedimiento esencial en el acceso a la información necesaria para construir el soporte teórico de la investigación.

Las fuentes primarias consultadas: libros, folletos, publicaciones periódicas, informes científicos y conferencias, ofrecieron datos actualizados. De igual forma, las fuentes secundarias como revistas de resúmenes, reseñas, catálogos de biblioteca y publicaciones electrónicas, aportaron informaciones valiosas para la fundamentación del estudio. Vale destacar la colaboración de las fuentes vivas.

2.- Fenomenología:

La utilización del método fenomenológico posibilitó el énfasis sobre lo individual y sobre la experiencia subjetiva, así como la comprensión y el análisis de la realidad humana. De esa forma, se cuestionó la verdadera naturaleza de los fenómenos relacionados con el objeto de estudio y se explicaron y describieron los significados que se presentan en la vida cotidiana.

En la presente investigación, la fenomenología adquiere una importancia relevante pues, como afirma Melich (1994; citado en Rodríguez et al., 2004), trata de *develar qué elementos resultan imprescindibles para que un proceso educativo pueda ser calificado como tal y qué relación se establece entre ellos.*

3.- Entrevista:

La entrevista resulta vital en una investigación, pues con el análisis e interpretación de los resultados, el entrevistador sistematiza, ordena, relaciona y extrae conclusiones relativas al problema estudiado.

Con la entrevista en profundidad no estructurada se obtuvo información y valoraciones sobre ciertas ideas desde la perspectiva y experiencias de los entrevistados.

Entre los entrevistados figuran:

- **Dr. Emilio González Rodríguez:** director del Centro de Desarrollo Electrónico de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas y del Proyecto Internacional PROCDECC.
- **Mario Arturo Prieto Rodríguez:** creador y director de la serie de dibujos animados *Hipertensito*. Director del Grupo de Diseño y Animación Digital *AnimCDE*.

La entrevista en profundidad semi-estructurada permitió conocer el criterio de expertos desde sus perspectivas profesionales sobre el tratamiento concedido en la serie de dibujos animados *Hipertensito* al tema de la prevención de la Hipertensión Arterial en los niños. Además, los entrevistados aportaron elementos que permitieron validar algunas consideraciones derivadas de la teoría.

Los expertos consultados son:

- **Tilmann Kohlhaase:** Profesor de la Facultad de Medios de Animación y Producción de Juegos. Universidad de Ciencias Aplicadas. Darmstad, Alemania. Especialista en Animación 3D. Invitado al II Festival Internacional del Audiovisual para la Niñez y la Adolescencia. La Habana, Cuba. Junio 2006.
- **Pär Lundgren:** Profesor de Estudios de la Comunicación y los Medios de la Universidad de Karlstad, Suecia. Director de la “Cumbre Mundial de los Medios para la Niñez y la Juventud, Karlstad, Suecia, 2010”. Invitado al Vigésimo Primer Encuentro del Universo Audiovisual del Niño Latinoamericano, como parte de las actividades de la 29 edición del Festival del Nuevo Cine Latinoamericano. La Habana. Diciembre, 2007.
- **Ernesto Padrón:** Periodista, realizador audiovisual y director de dibujos animados de los Estudios de Animación del ICAIC.
- **Guillermo Ochoa:** Director de Animación de los Estudios de Animación del (ICAIC).
- **Dra. Osana Molerio Pérez:** Doctora en Ciencias Psicológicas. Máster en Psicología Médica y Máster en Psicología de la Salud, especializada en el tema de la Hipertensión Arterial.
- **Dr. Raúl Lombana Rodríguez:** Doctor en Ciencias Pedagógicas.
- **MSc. Yakelín Luna Carvajal:** Especialista en Medicina General Integral (MGI). Máster en Psicología de la Salud. Miembro del Comité de Expertos del Proyecto Internacional PROCDEC.

5.- Grupo focal.

La técnica del grupo focal permitió evaluar las funciones educativa, informativa y lúdica de los audiovisuales para niños en la serie *Hipertensito*, de acuerdo a los criterios ofrecidos por pequeños de cuarto y sexto grado de la escuela primaria Marcelo Salado, del Reparto Universitario de la ciudad de Santa Clara y aledaña a la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas.

Morgan (1997) define un grupo focal como *una reunión de un grupo de individuos seleccionados para discutir y elaborar, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación.*

Para la constitución de los grupos de discusión se tuvieron en cuenta la edad y el nivel de escolaridad de los participantes en el intercambio. Al formar parte de un mismo grado, los niños se identifican con una etapa común de desarrollo psicosocial; comparten un mismo espacio en las actividades escolares y se interrelacionan entre sí, por lo que existen entre ellos características similares.

Como resultado, se formaron cuatro grupos con un total de 42 niños: dos grupos de cuarto (4to.) grado, del destacamento 4to. A, cada uno con seis integrantes 9 y 10 años de edad; y dos de sexto (6to.), de 15 participantes cada uno, con edades de 11 y 12 años.

El grupo focal, dispositivo diseñado para investigar los lugares comunes que recorren la subjetividad a través de una situación discursiva o conversación, determinada por un investigador, permitió la obtención de criterios y valoraciones de los niños ante dos situaciones diferentes:

- 1.- Dos de los grupos, uno de 4to. y uno de 6to., se enfrentaron a la observación de la serie con un intercambio previo sobre el tema principal de los animados de *Hipertensito*.
- 2.- Los dos grupos restantes se enfrentaron a los animados que conforman el objeto de estudio sin intercambio previo sobre el tema.

Los locales escogidos para la proyección del animado fueron las aulas donde reciben las clases, por reunir las condiciones tecnológicas necesarias: un video y un televisor, ambos equipamiento del Programa Audiovisual que se aplica en el Sistema Nacional de Educación.

Al inicio de la actividad fue necesario crear un ambiente de confianza a través de una dinámica de grupo para conocer los nombres y principales gustos de los presentes. Luego, se dividió cada grupo en dos subgrupos mixtos de niñas y niños, respetando el criterio de los pequeños respecto a la formación de los equipos.

Para conocer la percepción de los niños sobre la serie, se realizaron varias preguntas de control (VER ANEXO X). La duración aproximada de cada grupo focal fue de 30 minutos en los grupos de 4to. grado y de 45 minutos en los grupos de 6to.

6.- Análisis de contenido cualitativo:

El análisis de contenido cualitativo aportó elementos notables para la caracterización y evaluación de la serie de dibujos animados *Hipertensito* y para determinar cómo se manifiestan las funciones educativa, informativa y lúdica de los audiovisuales para niños, de acuerdo a los recursos audiovisuales y estilísticos empleados y al tratamiento concedido al tema en cada animado.

Se consideraron como:

- Unidad de análisis: serie de dibujos animados *Hipertensito*.
- Universo: dibujos animados que conforman la serie *Hipertensito*: “Mi nueva amiga” y “Cigarro: Toma 1”.

Para la realización del análisis de contenido se aplicó el Modelo de desarrollo de categorías deductivas de Mayring (2000) adaptado, ya que las categorías se formulan a partir de la teoría (Ver Anexo XI).

Categoría:

- ***Dibujo animado:*** película, en general de corta duración, realizada con la técnica de dibujar a mano o en computador cada uno de los cuadros. Hecha principalmente para televisión, aunque también se exhibe en los cines y se ve cada vez más en pantallas de computadora, distribuida por la Internet.

Subcategorías:

- ***Tratamiento del tema:*** modo en que se expone el asunto del audiovisual en correspondencia con las características del público meta.
- ***Recursos audiovisuales:*** elementos del lenguaje y la comunicación audiovisual necesarios para representar el tema.

Operacionalización de las subcategorías del Análisis de Contenido Cualitativo

I.- Tratamiento del tema.

1.- Tema.

1.1.- Tema central que aborda.

1.2.- Caracterización del tema.

2.- Estructura narrativa.

2.1.- Planteamiento.

2.2.- Nudo.

2.3.- Desenlace.

3.- Caracterización de los personajes.

3.1.- Rol que desempeñan en la historia.

3.1.1.- Protagonistas.

3.1.2.- Secundarios.

3.2.- Conducta.

3.2.1.- Ejemplos de cualidades personales.

3.2.1.1.- Positivas.

3.2.1.2.- Negativas.

4.- Tiempo.

4.1.- Tiempo de presentación del tema.

4.2.- Tiempo dado al desarrollo del conflicto.

4.3.- Tiempo dado a la solución del conflicto.

5.- Redundancia.

5.1.- Utilización de códigos o procedimientos para reiterar ideas relevantes.

6.- Elementos de fantasía.

7.- Elementos de nuestra cultura nacional.

8.- Elementos y vivencias relacionados con el mundo infantil.

8.1.- Elementos del entorno familiar.

8.2.- Elementos del entorno escolar.

9.- Elementos de humor.

10.- Elementos de sorpresa.

II.- Recursos audiovisuales.

1.- Imagen.

1.1.- Proyección de las imágenes.

1.2.- Claridad, nitidez, contraste.

1.3.- Color.

1.4.- Composición.

1.5.- Encuadre.

1.5.1.- Grandes planos.

1.5.2.- Planos medios.

1.5.3.- Primeros planos.

1.6.- Equilibrio.

1.7.- Movimientos de cámara.

1.8.- Iluminación.

1.9.- Diseño.

2.- Sonido.

2.1.- Banda sonora.

2.1.1.- Música.

2.1.2.- Presencia del tema básico que confiere unidad e identidad al audiovisual.

2.2.- Efectos.

2.3.- Silencios.

3.- Técnica de animación utilizada.

3.1.- Animación 3D por ordenador.

3.2.- Edición.

3.2.1.- Ritmo.

3.2.1.1.- Secuencia de imágenes.

3.2.1.2.- Desenvolvimiento gradual de las ideas.

La interacción con los realizadores de *AnimCDE* permitió descubrir las particularidades del proceso de creación de la serie de dibujos animados *Hipertensito*.

El quehacer de los jóvenes técnicos y estudiantes de varias especialidades que dan vida al animado, transcurre en el Centro de Desarrollo Electrónico de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Lejos de la apariencia formal de un estudio de animación o de audiovisuales, el local funge como punto de encuentro de *AnimCDE* y también donde acontece el desarrollo de programas computacionales para el diagnóstico y control de la Hipertensión Arterial, como parte del Proyecto Internacional PROCDEC.

La ejecución de los softwares para el modelado y animación de los personajes transforma la presencia de los ordenadores Pentium 4 en el pequeño salón. Gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) también es posible dibujar los fondos de cada escena, combinar colores, mezclar la música... El intercambio constante distingue a los integrantes del grupo; la confrontación de opiniones sobre qué resultará mejor para lograr la aceptación del público al que dirigen el producto final.

El proceso de producción de *Hipertensito* transita por varias etapas. Primeramente, la idea queda plasmada en el guión literario. El debate entre los integrantes de *AnimCDE* en torno al argumento propicia la realización del guión dibujado o storyboard. Listas las escenas que conforman el relato, le siguen el modelado y animación de los personajes y el dibujo de los fondos en el ordenador. A continuación, en las puestas en escena o Layout se llevan a escalas los planos del guión. El color se define de acuerdo a los elementos que integran el mensaje. Mediante la composición se unen fondos, personajes, efectos y movimientos de cámara y la edición permite crear una secuencia lógica de imágenes al ritmo de la música seleccionada.

Un animado puede realizarse de tres meses a un año, o más. Todo depende de las condiciones que tengamos: si los estudiantes que pertenecen al grupo no están en período de evaluaciones; si contamos con la música adecuada para el guión... Hasta el estado de ánimo influye, porque esta es una actividad que alternamos con otras responsabilidades- comenta Mario Arturo Prieto Rodríguez, director de *AnimCDE* y creador de *Hipertensito*.

En ocasiones, sólo una o dos computadoras deben asumir el modelado, animación y render, así como la edición; los desperfectos técnicos se solucionan en la medida de las

posibilidades. La interacción con factores ajenos al proceso de creación también repercute en el ritmo y calidad del trabajo. Ante las dificultades se impone una buena dosis de esfuerzo, dedicación y entrega.

Cualquier horario puede sorprender a los realizadores en plena acción. El resultado se traduce en dibujos animados para niños orientados a la prevención de la Hipertensión Arterial.

Hipertensito: una serie de dibujos animados

Un corazón latiendo al ritmo de la música; venas, arterias y un instrumento médico para medir la presión arterial advierten, en la presentación, sobre el tema de *Hipertensito*.

La revisión de los principios y métodos fundamentales que rigen en el mundo la creación audiovisual, permitió caracterizar la serie de acuerdo a la teoría y la metodología empleadas para su realización.

El diseño general de la puesta en escena, la utilización de los recursos audiovisuales como los planos, movimientos de cámara, encuadres y composición de las imágenes, así como la orquestación del sonido, constituyen elementos que definen a *Hipertensito* como un audiovisual del género de dibujos animados en formato NTSC⁴.

Las investigaciones a nivel mundial sobre la creación y producción de audiovisuales para niños, adolescentes y jóvenes, entre ellas las desarrolladas por el Centro Internacional de Intercambio sobre Niños, Jóvenes y Medios de Comunicación (en inglés, *The International Clearinghouse on Children, Youth and Media*), radicado en Suecia, consideran distintos rangos de edades para el estudio de los públicos y el tratamiento de los contenidos de los mensajes audiovisuales. De acuerdo a la graduación de la información y su planteamiento en las imágenes, la serie se dirige a la audiencia enmarcada entre los 6 y los 12 años de edad.

⁴ NTSC: *National Television System Committee*. En español: *Comisión Nacional de Sistemas de Televisión*. Sistema de codificación y transmisión de Televisión a color analógica desarrollado en Estados Unidos en torno a 1940, y que se emplea en la actualidad en la mayor parte de América y Japón, entre otros países. Este sistema consiste en la transmisión de 30 imágenes por segundo. (<http://es.wikipedia.org/wiki/NTSC>)

El objetivo de *Hipertensito* es orientar a los niños en el aprendizaje de los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial, así como la forma de prevenirlos. La doctora en Ciencias Psicológicas y especialista en el tema que aborda el animado, Osana Molerio Pérez, advierte que *muchos de esos factores de riesgo (...) tienen su origen en las edades más tempranas, por eso la importancia de tratar estos aspectos y de que los niños los conozcan* (VER ANEXO V).

Al hacer referencia al contenido del animado, debe advertirse que en el mismo figuran elementos y vivencias relacionados con el mundo infantil. Esta distinción guarda una vinculación estrecha con el objetivo de los mensajes y los recursos audiovisuales, narrativos y estéticos empleados en la realización. No obstante, constituye un factor esencial en la caracterización teórico-metodológica de *Hipertensito* pues contempla, además, componentes como la intencionalidad del mensaje, el tipo de tema y la relación con los gustos e intereses del público meta.

De las características teórico-metodológicas de los audiovisuales para niños identificadas en la serie de dibujos animados *Hipertensito*, emergen las especificidades del producto. Entre ellas figura la ausencia de diálogos verbales, por tanto corresponde a las imágenes y a los sonidos expresar toda la información referente a conocimientos, emociones, además de guiar la secuencia lógica del relato. La técnica de animación en tercera dimensión (3D) recrea el diseño de los personajes y demás elementos del audiovisual con una mayor definición de los espacios y las formas.

La música de presentación de la serie fue creada por el músico y compositor Leonardo García, representante de la novísima trova santaclareña. Atractivo, contagioso y fácil de identificar, el tema principal de la Banda Sonora constituye una propuesta acorde a la ética y la estética del género de dibujos animados, lo que potencia sus posibilidades comunicativas.

Dos capítulos integran actualmente *Hipertensito*. “Mi nueva amiga” representa al personaje protagónico como un niño regordete de hábitos inadecuados de alimentación, que desarrolla una vida sedentaria. En “Cigarro: Toma 1” se plantea un tema polémico: el consumo del cigarro. Cada historia deviene oportunidad para enfrentar de forma positiva los conflictos expuestos y dejar un mensaje aleccionador.

“Mi nueva amiga”:

"Mi nueva amiga" constituye el primer corto animado de la serie *Hipertensito*. El capítulo presenta al protagonista como un niño de malos hábitos alimentarios. En la escuela conoce a una niña con quien comparte su merienda; nace una linda relación y con ella los personajes mejoran su dieta.

Hipertensito se caracteriza por ser pasivo, de hábitos sedentarios y movimientos lentos; representa a un niño de unos 9 ó 10 años de edad. Con respecto a las cualidades positivas que manifiesta, se destacan la amistad, la cortesía, la amabilidad y el respeto. Como aspecto negativo en el personaje, se evidencia el egoísmo al expresar disgusto cuando alguien, sin saber aún de quién se trata, le pide de lo que come.

La amiga de Hipertensito desempeña un papel co-protagónico, pues acompaña al protagonista en la lucha por alcanzar el objeto e influye en su comportamiento. Se distingue por ser una niña alegre, amistosa, de la misma edad que el pequeño y, además, comparte su afición por los dulces.

El animado, desde la amistad y la atracción, muestra la alimentación inadecuada de los protagonistas. La escena inicial presenta a Hipertensito desayunando con muchos dulces y los consume todos. La exageración, propia de los dibujos animados, deviene recurso para expresar el exceso y causar el asombro.

Precisamente, la relación de amistad entre el protagonista y su compañera de clases conduce el relato. La obesidad de los personajes les impide mostrar el afecto que sienten en un beso. Tal conflicto simboliza el objeto que motiva a los personajes a dar un giro a la historia para lograr lo que desean.

El desenlace se presenta a través de un cambio en la conducta de los personajes: ambos deciden llevar una dieta con alimentos saludables y finalmente solucionan el problema, pues bajan de peso y la niña puede besar a Hipertensito.

Al referirse al guión del animado, Ernesto Padrón señala que estructuralmente deben ajustarse algunos detalles, como es el punto de giro: *Cuando caen del banco, la transición para el cambio de conducta es muy pequeña. La solución es muy rápida y no queda muy clara porque, además, luego siguen comiendo en abundancia* (VER ANEXO III).

Rodolfo Sáenz (2005), en *Cómo hacer un buen guión para animación*, manifiesta la importancia de la preparación de una anticipación mental previa para realizar una transformación importante en la personalidad de un individuo.

Durante el transcurso de “Mi nueva amiga” Hipertensito experimenta un cambio interno notable que lo conduce a adoptar una conducta a favor de su salud. La distancia entre las actitudes contrapuestas asumidas no resulta lo suficientemente grande para que el protagonista sea capaz de superarla. El conflicto expuesto muestra un salto y esto revela una orquestación deficiente del personaje.

De los grupos focales realizados en la escuela primaria “Marcelo Salado” surgieron opiniones interesantes al respecto. Los niños de 4to. grado manifestaron:

- *Se cayeron porque estaban gordos.*
- *Se pusieron flaquitos porque comieron vegetales y pescado.*
- *Bajaron de peso y resolvieron el problema.*
- *Yo no vi cuando bajaron de peso; no lo pusieron.*

La interpretación de las situaciones revela el principio de que el lenguaje audiovisual moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Si bien los criterios evidencian una percepción objetiva del conflicto y la solución planteados, el final adolece de elementos en la imagen que propicien una mayor comprensión del mensaje.

Por su parte, los niños de 6to. grado percibieron el contenido de la historia a partir de la asociación cognitiva de la puesta en escena y las experiencias vivenciadas en su entorno sociocultural:

- *Los dos amigos empezaron a comer mucho y se pusieron gorditos. Después, al final, para bajar de peso, tuvieron que ingerir alimentos como el pescado y vegetales.*
- *A mí la parte que no me gustó fue cuando el muchachito estaba comiendo dulces y pan, y muchas cosas que lo engordaban. Por eso fue que le recomendaron las frutas y el pescado.*
- *El médico les recomendó comer todo eso para bajar de peso. Eso no aparece ahí, pero se supone.*
- *Además de la dieta adecuada también debieron hacer ejercicios.*

- *Lo de los ejercicios no lo presentaron, pero se supone que los hicieron.*

Luego de comparar las opiniones de los niños puede afirmarse que la estructura narrativa contiene los elementos mínimos para una comprensión efectiva del mensaje. No obstante, la solución exige un planteamiento visual que responda a las necesidades de cada edad. ¿Qué hizo Hipertensito para resolver su problema? ¿Quién le recomendó asumir un comportamiento diferente? Esas son algunas de las interrogantes que precisan de un esclarecimiento en la representación audiovisual.

El criterio de Ernesto Padrón sobre la estructuración de las historias en los dibujos animados para niños, aporta argumentos consistentes:

La historia está conformada por una trama principal, que tiene un inicio, un desarrollo y un final y en la medida en que las edades son menores, esa trama tiene que ser lo más sencilla posible. Igualmente cuando se trata de un corto. A menor edad y a menor duración, esa trama tiene que ser muy sencilla, no sólo desde el punto de vista de estructura, sino también conceptualmente. O sea, si no hay claridad conceptual nadie va a entender la historia (VER ANEXO III).

Los 2:00 minutos concedidos al audiovisual permiten mantener la atención y el interés por el desarrollo de los acontecimientos. Los elementos primarios, como personajes, situaciones y contexto se exponen en la presentación en un tiempo adecuado, sin acciones innecesarias que atenten contra la comprensión del planteamiento de la historia. El desarrollo del conflicto ocurre en un lapso apropiado, sin embargo, el tiempo concedido al punto de giro para llegar al desenlace de la historia resulta muy corto e impide percibir con claridad la solución.

En las imágenes, la composición predominante es por selección; permite destacar aspectos claves para la comprensión de la historia, como son las expresiones y situaciones en que se desarrollan los personajes cuando asumen una conducta inadecuada con respecto a la alimentación; los alimentos perjudiciales para la salud y aquellos que son beneficiosos.

Con respecto a los colores, se utilizaron tonos cálidos como el rojo, el amarillo, el marrón y fríos como el azul y el verde. El libro *En torno a la televisión* (C. A, s.f.) plantea uno de los principios del color en su relación con la imagen: los colores más oscuros y saturados

parecen más cercanos que los más claros y desaturados. Al aplicar este principio en el animado, se puede comprobar que los colores más oscuros y saturados corresponden a los alimentos, sobre todo los que constituyen una dieta inadecuada. Esto posibilita enfatizar en ellos, para llamar la atención del público receptor.

También se aprecia un equilibrio entre colores cálidos y fríos, como por ejemplo, en los empleados en el personaje de Hipertensito. El contraste de los colores de los objetos con el fondo es adecuado. Los colores luminosos, como los rojos, amarillos intensos y naranjas están dosificados y no causan desconcierto pues no están desenfocados.

Los objetos y elementos que resultan familiares, como mesas, sillas, el cielo y árboles han sido representados con colores previamente conocidos o asociados a ellos, lo que influye en la evaluación general del color como satisfactoria, de acuerdo al efecto ilusorio de la constancia aproximada del color. Además, posibilita que sean identificados por los niños al asociarlos con su universo vivencial.

De acuerdo a la persistencia de las imágenes, después de mirar a un color durante mucho tiempo, con frecuencia se experimenta un breve lapso de color al pasar a la siguiente toma. En “Mi nueva amiga” existe un equilibrio en la utilización de los colores, lo que garantiza que luego de la exposición a tonos rojos, naranjas, amarillos o azules, por citar algunos, las imágenes remanentes no persistan y se evita así la fatiga visual.

Vale destacar la función denotativa de los colores para indicar, dentro del canon estereotipado, el sexo de los personajes: en Hipertensito se utiliza el azul y en el personaje de la niña se emplea el rosado.

Al analizar el encuadre, se tiene en cuenta que la pantalla aísla totalmente a los sujetos, el espectador no puede ver más allá de lo que capta y la imagen resultante es plana. De esa forma se generan relaciones parciales que no están presentes en la escena original.

Otro de los aspectos a tener en cuenta al encuadrar o alinear un plano, es que se está eligiendo exactamente lo que el espectador va a ver, lo que se va a incluir dentro de la imagen (dentro del encuadre) y lo que se va a excluir (fuera de encuadre, fuera de toma). Esta selección se hace o bien para concentrar la atención y evitar distracciones, o para mostrar un mayor detalle del sujeto.

El centro de la pantalla es por lo general la zona más débil para mantener la atención del espectador y el uso continuado o sostenido de la imagen en esa locación resulta

monótono (C.A., s.f.). Los encuadres en “Mi nueva amiga” persisten al centro de la pantalla, no obstante los movimientos de la cámara le confieren a la imagen dinamismo y continuidad. Los márgenes superiores de los encuadres son adecuados y logran un equilibrio pictórico. La colocación del personaje principal del animado en el centro de la pantalla en la mayoría de las tomas enfatiza la idea de que resulta importante seguir su comportamiento, pues conduce a una solución del conflicto planteado.

Los grandes planos son empleados en “Mi nueva amiga” para mostrar y describir los espacios exteriores, así como para ubicar espacial y geográficamente al personaje. Por ejemplo, para expresar que el personaje está en la escuela, primeramente se muestra una vista panorámica de la escuela, donde la imagen tiene en cuenta además, en su composición, otros elementos que, junto a la toma, permiten identificar el lugar. Ej.: la bandera cubana frente a la edificación (Ver Fotograma 1).



Fotograma 1

Se utilizan también planos conjuntos para establecer relaciones entre los personajes, como es el caso de la escena en que los niños de la historia caminan unidos al salir de la escuela (Ver Fotograma 2).



Fotograma 2

Los planos enteros se emplean para resaltar al personaje en movimiento y para expresar acciones, como ocurre cuando Hipertensito está desayunando.

El uso de los planos generales en el animado es adecuado, pues describen los contextos y locaciones donde se desarrolla la historia y ubican de forma oportuna a los espectadores en el seguimiento lógico del relato.

Se aprecia el predominio de planos medios que muestran los gestos, expresiones y movimiento de los personajes. Puede citarse como ejemplo el plano medio corto de la escena en que Hipertensito mira hacia la niña cuando ella le pide un dulce. Este plano permite concentrar más la atención en la expresión facial del personaje (Ver Fotograma 3).



Fotograma 3

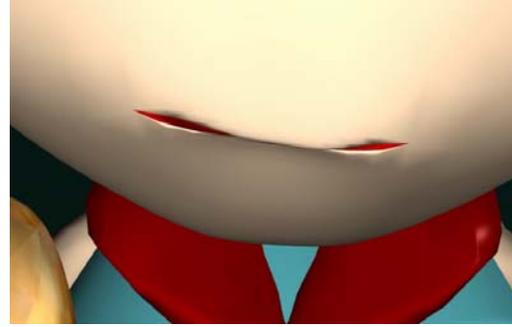
Al considerar la función narrativa de los planos medios en el animado, se aprecia una adecuada utilización de los mismos, pues logran conducir la historia mediante el énfasis en situaciones donde sobresalen los personajes, sus expresiones, características y comportamiento.

En “Mi nueva amiga” se destaca, además, la utilización de los primeros planos para expresar cuestiones relativas a las expresiones de los personajes y sus emociones. Por ejemplo, se emplea el **primer plano**, para destacar a Hipertensito al inicio del animado cuando está desayunando (Ver Fotograma 4). El **plano detalle** de la boca al masticar permite una puntualización sobre un segmento corporal (Ver Fotograma 5).

Los primeros planos alternan con planos medios y generales adecuadamente; se emplean de manera satisfactoria en el capítulo de acuerdo a su función psicológica de mostrar la expresividad de los personajes, sus emociones y estados de ánimo. Por tanto, su utilización permite el desarrollo armonioso de la narración.



Fotograma 4



Fotograma 5

De forma general, las imágenes mantienen un equilibrio expresado en el tamaño apropiado de los personajes y los objetos que lo rodean, el contraste y posición de los mismos dentro del encuadre y la interrelación de los objetos dentro de la toma.

Los movimientos de la cámara son apropiados, controlados con suavidad y a velocidad adecuada. En el animado predominan los *zoom*, para distorsionar la escala, la distancia y la forma. El *zoom in*, o *zoom* de acercamiento, se utiliza para dirigir la atención. Así ocurre en la escena en que la mamá de Hipertensito se acerca a él para darle la mochila llena de dulces antes de que se vaya para la escuela.

El *zoom out*, o *zoom* de alejamiento se emplea de manera atinada para presentar en su totalidad a los personajes, sobre todo cuando se muestra alguna acción. Un ejemplo representativo es la secuencia de imágenes en que Hipertensito le da la flor a la niña, se hace un plano detalle de la flor y se abre la imagen con un *zoom out* para presentar a los personajes juntos, sentados en el corazón que flota.

Otros movimientos de cámara apreciados en menor escala son el *panning* o paneo horizontal y el *tilt* o paneo vertical (de arriba hacia abajo, o viceversa), empleados fundamentalmente para describir espacios exteriores.

La iluminación de las imágenes resulta apropiada, pues destaca la forma de los personajes y otros objetos. Se observa una iluminación brillante, de gran intensidad que permite definir el ambiente y acentuar los colores.

El diseño de las imágenes está acorde con las exigencias del género y del público al que se dirige el animado. Se emplean formas sencillas y colores conocidos por los niños.

Con respecto a la música de “Mi nueva amiga” se utiliza un tema musical único que acompaña todas las secuencias de imágenes y cumple una función expresiva importante,

si se tiene en cuenta que no existen diálogos verbales. *Danza Lucumí*, de la Camerata Romeu, permite dar matices y sentido a las imágenes visuales; armoniza con las emociones de los personajes e imprime intensidad a las escenas que lo requieren.

Los efectos sonoros se emplean para matizar los movimientos, acciones y expresiones de los personajes. Por ejemplo, a la sonrisa de los personajes corresponde un efecto; el abrir y cerrar de los ojos se identifica con otro efecto sonoro y al movimiento al caminar también se le ha aplicado una sonoridad distintiva.

El silencio, aunque necesario en algunas creaciones audiovisuales, no tiene una función predominante en el animado “Mi nueva amiga”, pues el tema musical que guía la historia ocupa prácticamente la totalidad de espacios sonoros.

La orquestación del sonido en “Mi nueva amiga” se corresponde con las exigencias básicas de las imágenes visuales. La música y los efectos se emplean adecuadamente de acuerdo a las situaciones y estados de ánimo de los personajes.

Guillermo Ochoa, director de Animación de los Estudios de Animación del ICAIC, advierte que el ritmo de la animación en “Mi nueva amiga” se comporta un poco lento y debe corresponderse más con el ritmo de la música.

La edición demuestra que el movimiento de los personajes, sus expresiones faciales y el cambio de una acción a otra se presentan densos y poco balanceados. El tiempo de las acciones y las poses se muestran un poco lentas (VER ANEXO IV).

En el animado predominan los cortes directos y para mostrar la última escena se empleó un corte con efecto y disolvencia para dar la intención de un cambio en el ambiente y el comportamiento de los personajes.

De forma general, la secuencia de las imágenes facilita la percepción y comprensión del contenido y las ideas se desenvuelven gradualmente.

“Cigarro: Toma 1”

“Cigarro: Toma 1” se ajusta a una estructura narrativa singular con la reiteración de una misma idea a través de cuatro escenas que bien funcionan como cortos independientes. La presentación del título que identifica a la serie y al protagonista, con letras inclinadas ligeramente y una estela de humo en la segunda “i” de Hipertensito, adelanta que el tema

se relaciona con el cigarro. El recurso de la claqueta de cine prepara al espectador para observar al personaje del relato en su encuentro repetido con el cigarrillo y el hábito tóxico de fumar.

En la primera escena, Hipertensito es atraído por un cigarro que encuentra en su camino; decide llevarlo a la boca e inhalar el humo. Tose, los ojos se dilatan, el corazón late más fuerte, pero aún así el protagonista insiste hasta que el cigarro se consume y lo carboniza. La segunda escena muestra una situación parecida, sólo que esta vez el personaje ve desaparecer su cuerpo al tiempo que fuma el cigarro.

Una gran caja de cigarrillos interactúa con Hipertensito en la tercera escena. Impresionado, el niño pretende tomar un cigarro de la cajetilla y esta lo enfrenta, lo introduce en su interior y luego lo expulsa mostrándose vencedora.

Las tres primeras escenas presentan un comportamiento constante del personaje con respecto al sujeto oponente, el cigarro. Ya en la cuarta parte del relato se evidencia una conducta positiva de Hipertensito cuando decide aplastar el cigarrillo.

El personaje protagónico se distingue en esta historia por desconocer los perjuicios que puede ocasionar el cigarro para su salud. Por las características del relato, se hace énfasis en la conducta de Hipertensito al enfrentarse al acto de fumar y en la posición que asume para solucionar los problemas que le ocasiona el cigarro, devenido este personaje secundario opuesto al protagonista de la historia.

Al analizar el tiempo concedido a la exposición del mensaje, 2 minutos y 46 segundos en total, se aprecia una prolongación del nudo para llegar a la solución definitiva en el desenlace, que se representa en un espacio temporal muy corto.

La reiteración de códigos y elementos que indican redundancia de una misma idea se manifiesta en todo el animado: la tos, el caminar hacia el cigarro y encontrarlo casualmente en el piso, así como el personaje carbonizado en dos ocasiones y el color gris de fondo en las tres primeras escenas.

Esta vez se destacan elementos de fantasía vinculados con el humor negro y la sorpresa como sucede, por ejemplo, con la desaparición de Hipertensito al fumar y la presencia de una caja de cigarrillos gigante que puede saltar e interactuar con el protagonista.

Las imágenes, en movimiento y diseñadas en tres dimensiones, con la ayuda de las herramientas computarizadas, presentan una composición sencilla por diseño, con pocos

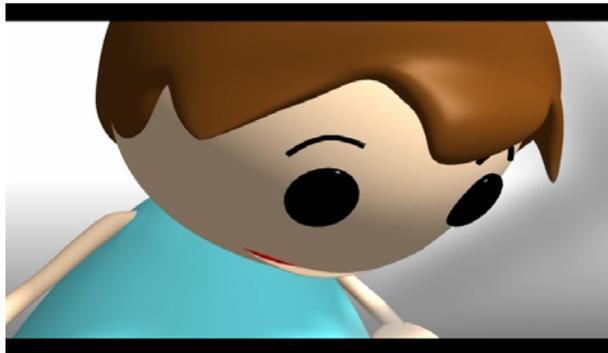
elementos en escena.

El director de la serie, Mario Arturo Prieto, argumenta que *el objetivo perseguido con este tipo de diseño visual para contar la historia es destacar los dos elementos o figuras que intervienen de forma decisiva en una situación como el acto de fumar: el fumador y el cigarro. De esa manera se enfoca la atención del espectador en las acciones de estos dos personajes opuestos.*

Un recurso que se destaca por su utilización en el capítulo “Cigarro: Toma 1” es el color. En las tres primeras escenas predominan los grises en el fondo entremezclados con el blanco. Al tener una superficie lisa, el fondo parece saturado por el color y la iluminación se muestra más intensa. Esto provoca que el rostro de Hipertensito se confunda en ocasiones con el fondo.

Ya en la cuarta parte del relato, el ambiente se colorea de azul y verde, aplicación que sugiere tranquilidad, serenidad. Justamente, con ese fondo, el animado asume una actitud positiva al aplastar el cigarro, por lo que se realza la función expresiva de los colores empleados. En su diseño cromático, Hipertensito no presenta variaciones.

El encuadre generalmente posiciona al personaje en el centro de la pantalla, no obstante se aprecia una variedad de ángulos en las tomas. Se destacan las vistas en perspectiva, donde la forma de hipertensito y las líneas de posición cambian con el ángulo de la cámara. De igual forma, se observa un acercamiento del protagonista al borde de la pantalla, lo que produce una impresión de agrandamiento (Ver Fotograma 6).



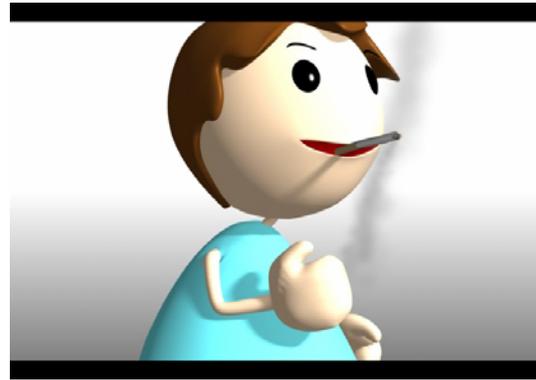
Fotograma 6

Los planos se combinan en dependencia de los detalles y acciones a enfatizar. Por ejemplo, predominan los primeros planos cuando se muestran las expresiones faciales del

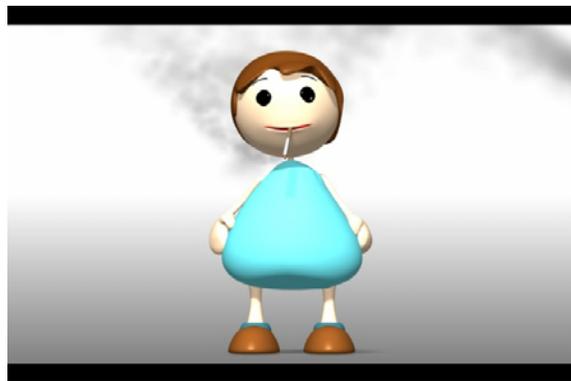
personaje al fumar (Ver Fotograma 7); los planos medios se utilizan para graficar a Hipertensito en su interacción con el cigarro (Ver Fotograma 8) y los grandes planos se emplean fundamentalmente para representar el encuentro con el cigarrillo y el efecto final que este produce en el protagonista (Ver Fotograma 9). Al tratarse de secuencias repetitivas, prevalece un orden sistemático: plano general-plano medio-plano detalle-plano general.



Fotograma 7



Fotograma 8



Fotograma 9

En el análisis de la utilización de los planos vale precisar la adecuada implementación de los mismos al narrar las situaciones, describir al personaje y expresar emociones y conductas.

El equilibrio de las imágenes resulta satisfactorio, por los variados encuadres, la composición sencilla y las dimensiones del personaje dentro del encuadre. Por su parte, la

iluminación, al mostrarse intensa en ocasiones, atenta contra la definición de los contornos del personaje, su contraste con el fondo y algunas sombras.

Los movimientos de cámara que se destacan en este animado son el *travelling*, el *zoom in* y el *zoom out*. El *travelling* se emplea para seguir el caminar del personaje cuando va al encuentro del cigarro; el *zoom in* se utiliza para realizar acercamientos expresivos al cuerpo y al rostro del protagonista, sobre todo cuando el cigarrillo lo está afectando y el *zoom out* se manifiesta en el alejamiento de la cámara para mostrar a Hipertensito de cuerpo entero, fundamentalmente cuando es vencido por el cigarro.

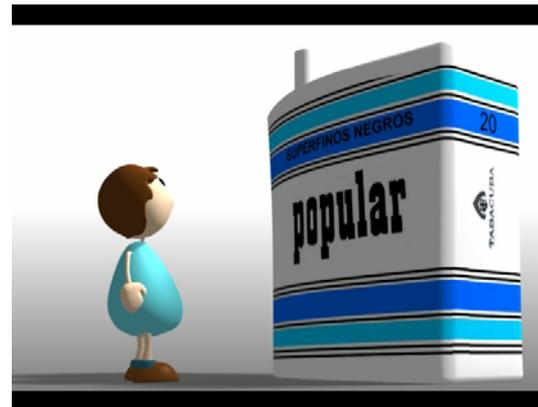
De forma general, el diseño de las imágenes está en correspondencia con las exigencias del tema: colores apropiados en función de dar matices valorativos, encuadres expresivos y planos diversos.

El sonido en la obra tiene un tratamiento adecuado. La música de Vivaldi confiere unidad al audiovisual y se corresponde con los estados emocionales representados: confianza y seguridad del personaje en sí mismo antes de su encuentro con el cigarro; curiosidad, satisfacción, desilusión, derrota, alegría y victoria.

Los efectos sonoros se destacan en las acciones y expresiones de Hipertensito, como personaje protagónico y en la caja de cigarrillos, objeto animado devenido sujeto opuesto al protagonista. Por ejemplo, los pasos del niño al caminar tiene un efecto de sonido, al igual que los saltos de la caja de cigarrillos.

Casi imperceptibles, los silencios se evidencian en el cambio de escena con una función preparatoria para lo que habrá de acontecer seguidamente. De igual forma, se manifiesta ligeramente al término de las tres primeras escenas.

La técnica de animación en 3D por ordenador mostró, entre sus ventajas, la posibilidad de crear objetos muy cercanos a la realidad. Tal es el caso de la caja de cigarrillos (Ver Fotograma 10).



Fotograma 10

Guillermo Ochoa insiste en la necesidad de propiciar mayor agilidad a los movimientos de los personajes, así como pulir el modelado para lograr una mejor animación. “Del

modelado depende en gran medida la calidad de la animación y esto, por supuesto, influye decisivamente en el ritmo de las imágenes. Hay que trabajar más las poses y el tiempo de las acciones” (VER ANEXO IV).

En “Cigarro: Toma 1” prevalecen los cortes directos y se destacan en el paso de una escena a otra los fundidos de salida/entrada para dar una pausa en el fluir de la acción. El orden y duración de los planos resultan apropiados.

Las imágenes tienen una secuencia lógica, facilitan la percepción del contenido y las ideas se desarrollan de forma gradual. El recurso de la reiteración contribuye a la continuidad de la idea.

Un producto audiovisual para los niños

¿La serie responde a los gustos, necesidades e intereses del público infantil?

Prieto Rodríguez advierte que para la realización de los cortos animados de *Hipertensito* se tuvieron en cuenta las particularidades de la comunicación gráfica de algunos niños de la escuela primaria “Marcelo Salado”. El criterio de selección de las formas icónicas para el planteamiento audiovisual del contenido estuvo en correspondencia con los dibujos realizados por los pequeños, donde se apreció la sencillez de los objetos, con formas geométricas simples y espontáneas, en especial las empleadas para representar la figura humana.

Los teóricos de la Psicología consultados en la investigación, refieren como característica de los niños de la edad escolar pequeña (de 6 a 12 años), la evolución gradual de los procesos cognitivos (percepción, memoria, atención...) Así, el desarrollo psicográfico y la capacidad de representación del mundo se ajustan a la edad y al contexto vivencial.

De acuerdo al planteamiento anterior, vale objetar sobre la efectividad del procedimiento empleado para la determinación de las formas y colores a utilizar en *Hipertensito*, al igual que los recursos para captar la atención de los niños y despertar su interés. Los argumentos considerados por los realizadores de la serie para orientar la producción se sustentan en muestras no representativas de un público que, a pesar de presentar similitudes, resulta heterogéneo.

Por ejemplo, los niños de los grupos de discusión realizados en el 4to. A se mostraron conformes ante el diseño general de ambientes y personajes. Aunque no supieron expresarlo directamente, por las particularidades de la edad en cuanto a la descripción de lo que observan, algunas opiniones lo demuestran:

- *Me gustó el animado porque estuvo lindo.*
- *Me gustó porque los niños eran amigos y eran gorditos.*
- *Me gustaría parecerme a la niña.*
- *Me gustaría parecerme al niño.*

La atracción por la variedad de formas y colores, así como la identificación de géneros y roles prevalecieron sobre la caracterización psicológica y conductual de los personajes. En cambio, los niños de los grupos focales realizados en el sexto grado del mismo centro escolar, reflexionaron sobre el diseño visual de los animados:

- *El cuerpo de los niños está bien hecho.*
- *Me gustan los colores utilizados, porque son claros y oscuros.*
- *No me gusta la forma de caminar de los personajes porque dan brincos.*
- *Yo cambiaría el tamaño de la cabeza de Hipertensito porque es muy cabezón.*
- *No me gusta que los personajes sean tan gordos.*

Si bien los criterios difieren con las edades, se aprecia la capacidad de los mensajes para captar la atención y motivar a la reflexión. El diseño general de ambientes y personajes gradúa los aspectos técnico-formales y evidencia un acercamiento a los niños y su manera particular de ver e interpretar el mundo que les rodea.

La Dra. Osana Molerio considera que la serie *es un producto bien logrado que parte de conceptos de valores muy importantes en esta etapa de la vida que es la niñez, como son la amistad, la atracción... El uso de los colores es adecuado. Los tópicos para motivar y llamar la atención han tenido un buen tratamiento y se tienen en cuenta aspectos emocionales.*

De acuerdo a la opinión de la Doctora Molerio, vale precisar que en la puesta en escena se destaca la técnica del diseño y la animación en tercera dimensión (3D) como recurso para reflejar los elementos relativos al universo infantil, sus intereses, gustos y preferencias.

Tilmann Kohlhaase advierte sobre las ventajas de la animación 3D en el diseño detallado de los rostros y la expresión de las emociones más profundas (VER ANEXO II). De acuerdo a tal planteamiento, ha de señalarse que en *Hipertensito* el aprovechamiento de las posibilidades de la técnica 3D para lograr tales fines resulta limitado.

Ernesto Padrón destaca la necesidad de pulir los diseños para una comunicación audiovisual más acertada (VER ANEXO III). Por su parte, Guillermo Ochoa sugiere valorar otro tipo de diseño para los ojos de los personajes, con el objetivo de lograr mayor expresividad (VER ANEXO IV).

De los grupos focales realizados en el sexto grado de la escuela “Marcelo Salado”, resaltaron algunas apreciaciones sobre la música.

En relación con la música empleada en “Mi nueva amiga” comentaron:

- *Me gustaría que pusieran una música más suave, más romántica, cuando el niño le da la flor a la niña.*
- *Me gusta la música porque es alegre.*

Sobre el acompañamiento musical de “Cigarro: Toma 1” expresaron:

- *Yo pondría una música más rápida. Así sería más emocionante y yo le pondría un poquito más de atención.*
- *Cuando fuma, yo pondría una música de algo malo, misterioso.*
- *Me gusta la música; es adecuada para este animado.*

La bibliografía consultada refiere que la música de los dibujos animados ha de corresponderse con la intención de la historia, las características de los personajes y la intensidad de cada escena.

En el caso de *Hipertensito*, el sonido constituye un recurso de suma importancia, fundamentalmente la Banda Sonora, pues esta debe dar matices, contrastar y apoyar las imágenes ante la ausencia de diálogos verbales. Excepto el tema de presentación, la música que narra cada historia no es producida originalmente para el animado. Este inconveniente trae consigo limitaciones como el tener que ajustar la creación a las sonoridades disponibles. Aún así, la selección musical no ha sido desacertada.

En la proyección de las imágenes se destacan la claridad, la nitidez y el contraste. La composición por selección evidencia el posicionamiento de la cámara en ángulos elegidos por el realizador a fin de mostrar al sujeto principal de forma más efectiva; se compone el plano utilizando los objetos que realmente se encuentran en la escena y al ajustar el ángulo de la toma y la distancia, se modifican las proporciones.

Los colores empleados, planos y expresivos, recurren a la motivación afectiva. El espacio se organiza con la superposición de elementos a partir de la representación de la línea del horizonte; los planos se elaboran de manera progresiva y varía el tamaño de los elementos representados. De esa manera se preparan la profundidad y la distancia en la superficie, para lograr una mayor conciencia visual.

El intercambio con los niños demostró la preferencia de estos por los dibujos animados:

- *Me gustan los dibujos animados porque me divierten.*
- *Me gustan los muñequitos porque me entretienen.*
- *Con los dibujos animados aprendo cada día más.*
- *Lo que más me gusta de los dibujos animados es la creatividad, porque tienen cosas fantásticas que no existen en la vida real como tal.*

Como respuesta a las exigencias de los niños, en la conformación de las historias de *Hipertensito* se tuvieron en cuenta acciones lúdicas con imágenes no verbales que favorecen la percepción y develan otras formas de comunicación. La fantasía también ocupa un espacio, acompañada de la sorpresa, el humor y vivencias relacionadas con el mundo de los pequeños.

Informar desde la imagen y el sonido

La Hipertensión Arterial alude a todos, niños, jóvenes y adultos. En especial los niños han de conocer en qué consiste tal padecimiento y cómo pueden evitarlo, pues el mismo tiene su origen en las edades más tempranas de la vida.

Imagen y sonido posibilitan el tratamiento del tema a través de una narrativa audiovisual en correspondencia con la realidad. El género de dibujos animados pone sus recursos al servicio de una representación atractiva del asunto para el público infantil. De esa forma, *Hipertensito* aborda la prevención de la Hipertensión Arterial a partir de factores de

riesgo modificables asociados a la enfermedad.

Según la clasificación de los investigadores españoles Hidalgo y Pertíñez (2005), el tema es de tipo realista, en correspondencia con la realidad del niño; las historias ocurren en un mundo habitado por gente común y los personajes pueden parecerse, en cuanto a la caracterización psicológica, a cualquier persona. Nada se distorsiona para que todo parezca reconocible y el núcleo argumental procede de los elementos que alteran la rutina.

La obesidad, producto de una dieta inadecuada, y el hábito nocivo de fumar han sido bien abordados en la serie Hipertensito, porque enfatizan en conductas que pueden ser transformadas a través de un cambio de estilo de vida – refiere la doctora Yakelín Luna Carvajal, Especialista en Medicina General Integral (MGI) e integrante del Comité de Expertos de PROCDEC (VER ANEXO VII).

Para lograr que los niños identificaran con facilidad el problema que enfrenta Hipertensito en “Mi nueva amiga”, se empleó un diseño apropiado para el cuerpo del personaje, en semejanza con un niño obeso. Además, se acudió al exceso como recurso expresivo en la representación de alimentos no saludables, fundamentalmente dulces. El desarrollo de la historia también contribuyó a que la audiencia de los grupos de discusión percibiera la existencia de un conflicto, sus causas y resultados.

Los niños de 4to. grado expresaron:

- *Cuando uno está muy gordo eso trae problema para la salud.*
- *Comer mucho hace daño porque engorda.*

Los niños de 6to. grado manifestaron:

- *La niña quería darle un beso al niño cuando él le dio una flor, pero no pudo porque estaban muy gordos y las barrigas les chocaron. Por eso se cayeron.*
- *No me gustó que Hipertensito estuviera comiendo comida que no lo beneficiaba y lo disfrutaba, porque a los niños nos gustan mucho las chucherías.*
- *Para estar saludable hay que estar bien alimentado, comer frutas, vegetales, carne pero no en exceso. Nada se debe comer en exceso porque te hace daño y engordas.*

- *Hipertensito se da cuenta de que tiene que mejorar su dieta cuando la niña no puede darle el beso. Ahí él mismo piensa que tiene que comer vegetales, frutas y pescado.*

La Doctora en Ciencias Psicológicas y especialista en el tema que trata el animado, Osana Molerio Pérez, considera que los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial deben tratarse mejor en la serie, relacionados con esa enfermedad en específico.

En “Mi nueva amiga”, por ejemplo, al niño le queda clara la importancia de mejorar la dieta en función de mejorar el peso para lograr algo que quiere. Este animado puede utilizarse para la promoción de hábitos dietéticos saludables de forma general que para promover hábitos dietéticos saludables para prevenir la Hipertensión Arterial. Tal vez en el lugar de dulces (que puede sugerir diabetes si el receptor no conoce cuál es el objetivo del animado) pudiera usarse como elemento un cucurucho de rositas de maíz con mucha sal, ya que el consumo exagerado de la sal constituye un factor de riesgo asociado a la Hipertensión Arterial (VER ANEXO V).

El consumo excesivo de dulces y la obesidad como resultado, constituyen los recursos empleados en “Mi nueva amiga” para representar un factor de riesgo asociado a la Hipertensión Arterial. En el animado no se tiene en cuenta la vinculación entre el tipo de alimento y la enfermedad que se trata. La acotación de la Doctora Molerio resulta acertada para lograr una información más completa sobre el tema. Por tanto, han de aprovecharse las potencialidades de la imagen en una mayor correspondencia con la afección abordada.

El intercambio con los niños, luego de la proyección del capítulo “Cigarro: Toma 1”, demostró la efectividad de las imágenes para transmitir ideas sobre los daños que ocasiona el cigarro y la conducta de Hipertensito en su enfrentamiento al hábito de fumar.

De los grupos focales de 4to. grado son estas opiniones:

- *El cigarro ya estaba fumado.*
- *El cigarro le hizo muchas cosas.*
- *Al final botó el cigarro.*

- *Cuando Hipertensito se encontró el cigarro, se lo fumó y se quemó.*

Los niños de 6to. grado afirmaron:

- *Cuando Hipertensito se estaba fumando el cigarro se fue desapareciendo.*
- *La caja lo estaba llamando a él para que fumara.*
- *En vez de fumar, se lo fumó la caja a él.*
- *Al principio empezó a fumar mucho.*
- *Al final se arrepintió porque sabía que iba a coger una enfermedad mala. No quiso fumar más; quiso cuidar su salud y lo aplastó.*

Al igual que en “Mi nueva amiga”, se aprecia un tratamiento insuficiente en la imagen del consumo del cigarro como factor de riesgo asociado a la Hipertensión Arterial. Los niños identifican diversas consecuencias derivadas del hábito tóxico de fumar, pero no las relacionan directamente con la enfermedad.

La redundancia de una idea a través del recurso de la repetición de situaciones constituye una de las características de “Cigarro: Toma 1”. Al respecto, el Doctor en Pedagogía, Raúl Lombana Rodríguez, comenta:

Creo que no se le debe poner a la gente así seguido, o sea, las 4 tomas estilo claqueta cinematográfica para presentar varias situaciones donde el cigarro afecta al personaje hasta que este decide no fumar. Pienso que puede salir con un espacio de tiempo, cada toma con una información o reflexión intercalada. Esto sería en un programa que aborda el tema, por ejemplo (VER ANEXO VI).

Sin embargo, durante la observación del animado los niños se sintieron motivados por el recurso de la repetición; criticaban el comportamiento inadecuado de Hipertensito y lo alentaban a asumir una conducta adecuada:

- *¡No, no lo fumes! (niño de 4to. grado)*
- *¡Apágalo, apágalo! (niña de 4to. grado)*
- *¡Ay, pobrecito! (niña de 6to. grado)*
- *¡Está fumando! (niño de 6to. grado)*

- *¡No lo recojas!* (niña de 6to. grado)

Los comentarios anteriores demuestran la efectividad de la reiteración para incitar a los niños a la participación y la interacción con el animado.

De forma general, la información ofrecida en la serie está regulada de acuerdo a la capacidad de asimilación de los pequeños y resulta veraz, fiable y creíble. Los conocimientos abordados permiten identificar la relación entre la conducta inapropiada de Hipertensito y los daños que ocasiona a su salud, pero no queda suficientemente esclarecida la relación entre los comportamientos representados y el riesgo de Hipertensión Arterial.

Una situación especial aconteció en los grupos focales de sexto grado. Cuando escucharon el nombre de Hipertensito, inmediatamente lo relacionaron con los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial y con la afección en específico:

- *Eso quiere decir que está muy gordo.*
- *Es un niño que no puede comer mucha sal.*
- *Tiene que ver con que le sube la presión.*
- *Es un niño hipertenso.*

Tales valoraciones sugieren una comprensión más efectiva de la información que transmite el animado a medida que las edades son mayores. Aunque el detalle resulta alentador, vale una revisión de las temáticas y del planteamiento audiovisual para que los conocimientos lleguen a todos de la mejor forma posible.

Fantasia, entretenimiento y diversión

Los dibujos animados traen consigo una invitación al juego, la diversión y el entretenimiento; *Hipertensito* no es la excepción. Los recursos propios del género posibilitan un tratamiento ameno de un tema poco abordado como lo es la Hipertensión Arterial.

El uso armonioso de los colores, el diseño singular de los personajes, la música y la animación de objetos como la caja de cigarrillos motivan el interés de los niños, captan su

atención y los entretiene a la vez. La fantasía, ingrediente indispensable de los animados, está presente y despierta la imaginación. El humor, sutil, alterna con la sorpresa. La caída inesperada del banco constituye un ejemplo (Ver Fotogramas 11 y 12).



Fotograma 11



Fotograma 12

La función lúdica de la serie *Hipertensito* se manifiesta a través de la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción en un espacio de tiempo determinado. Estas acciones persiguen la satisfacción de las curiosidades, emociones y necesidades de los niños mediante la interacción con los personajes. Durante la recepción de los capítulos, los integrantes de los grupos de discusión alternaban sonrisas, comentarios y expresiones de aceptación. Las opiniones así lo confirman:

- *Me gustó porque estaba cómico.* (niño de 4to. grado)
- *Me gustó porque estuvo interesante. Me pareció interesante la cosita de la presión que daba vueltas.* (niña de 4to. grado)
- *Me gustó porque estaba gracioso.* (niño de 4to. grado)
- *Me gustó porque nunca había visto a un niño con la presión alta.* (niña de 4to. grado)
- *Me gusta mucho porque es alegre y divertido.* (niño de 4to. grado)
- *Me gustó porque tenía colores diferentes, claros y oscuros.* (niño de 6to. grado)

Sobre “Mi nueva amiga”, los niños de los grupos focales de 4to. grado refirieron:

- *Me gustó porque hablaba de un niño que tenía una amiga.*

- *Me gustó la parte en que se cayeron del banco.*
- *Me gustó mucho cuando estaban tomando helados.*
- *Al final estaban comiendo pescado frito y ensalada.*

Los niños de 6to. grado añadieron:

- *Me gustó cuando el niño le dio el dulce a la niña. Eso demostró que ella era una nueva amiga y que él iba a compartir lo suyo con ella.*
- *Me gustó cuando el niño le dio la flor a la niña.*
- *La parte que más me gustó fue cuando la niña al final le dio el beso a Hipertensito.*

Acerca del capítulo “Cigarro: Toma 1”, los pequeños de los grupos focales de 4to. grado expresaron:

- *La parte que más me gustó fue cuando se carbonizó.*
- *Me gustó el final cuando Hipertensito apagó el cigarro.*

De los niños de 6to. grado son los siguientes comentarios:

- *Me gustó cuando salió volando de la caja de cigarros, porque salió negro.*
- *Me gustó cuando estaba fumando el cigarro y se fue desapareciendo.*
- *A mí la aparte que más me gustó fue cuando iba por el campo, se encontró el cigarro y lo botó. Me gustó porque fue una buena acción; porque él no debió haber fumado tantos cigarros porque le pudo haber dado cáncer u otra enfermedad.*
- *Yo aplastaría todos los cigarros hasta el final.*

Las expresiones manifiestan una atracción por los efectos especiales, el reconocimiento de situaciones y la evaluación de las mismas. En la identificación de objetos o situaciones reales los niños demostraron una gratificación inmediata y una libertad en el ejercicio del criterio desde la percepción, sin la ansiedad o tensión que pudieran generar esas situaciones en sus auténticos contextos.

Desde su experiencia, Guillermo Ochoa sugiere:

Para que el mensaje sea efectivo debe ser más atractivo. Los chistes ágiles, rápidos y la exageración de las reacciones de los personajes permitirán un mayor acercamiento de los niños al mensaje del animado. Lo otro tiene que ver con el guión y su estructura. Este aspecto es muy importante, al igual que el tiempo de las acciones. Son cuestiones de detalles relativas al género de dibujos animados que deben tenerse en cuenta, sobre todo cuando ese animado va dirigido al público infantil (VER ANEXO IV).

Si bien los elementos utilizados en la serie para propiciar la diversión y el entretenimiento resultan válidos en la comunicación con los niños, deben aprovecharse mejor. De acuerdo a la sugerencia del especialista Guillermo Ochoa, un aspecto a considerar es el guión; las deficiencias en cuanto al punto de giro de la historia ya han sido mencionadas.

Hipertensito combina de manera adecuada los recursos y demás aspectos técnico-formales del género de dibujos animados para asegurar la atención y el interés de los niños sobre el mensaje.

Hipertensito y su función educativa

La serie de dibujos animados *Hipertensito* tiene una intencionalidad educativa bien definida, dado el tema que aborda y el objetivo por el que fue creada. El aprendizaje de los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial y de las conductas saludables para combatirlos, está determinado por la estructura narrativa de las historias y los recursos audiovisuales empleados.

El contenido de los animados refleja elementos del entorno cercano a los niños. En “Mi nueva amiga”, el tratamiento de los gustos e intereses del público infantil resulta apropiado. Los aspectos relativos al mundo infantil y sus vivencias se manifiestan en la representación del ambiente familiar, con la introducción de la historia desde el hogar y la aparición intencional de la figura materna.

La realidad del salón de clases destaca el contexto escolar. La bandera, el escudo de la patria, la fotografía del Héroe Nacional José Martí y la pañoleta roja de los pioneros cubanos, aportan la singularidad de nuestra cultura. Las normas de comportamiento

social, sentimientos como la amistad y cualidades personales como la cortesía y la generosidad se representan a través de los personajes.

“Cigarro: Toma 1” constituye una propuesta atrevida al caracterizar a un niño que se enfrenta al consumo del cigarro. En este capítulo no se aprecian elementos que enmarquen al protagonista en un contexto determinado o que relacionen el entorno con el universo de intereses de los niños; el énfasis se realiza en la conducta de Hipertensito respecto al hábito de fumar.

La historia, insólita de acuerdo a las vivencias que experimentan los pequeños en su mundo, logra movilizar al público a un intercambio con el personaje donde lo incitan a adoptar un comportamiento saludable.

El Doctor Raúl Lombana afirma sobre la serie:

Como medio está perfecta en cuanto a lo estético, lo técnico y lo didáctico, que depende del medio audiovisual. Su efectividad depende de la higiene con que se maneje y esto tiene que ver con el horario en que se proyecte, las condiciones del clima, el estado de ánimo del público... Son muchos los factores que influyen en la efectividad de un producto de este tipo (VER ANEXO VI).

La consideración del Doctor Lombana resulta pertinente en el análisis de las opiniones emanadas de los grupos de discusión realizados en la escuela primaria “Marcelo Salado” luego del debate en dos situaciones diferentes: con intercambio y sin intercambio antes de la observación de *Hipertensito*.

El intercambio previo a la proyección permitió explorar los conocimientos que poseen los niños sobre la Hipertensión Arterial y los factores de riesgo asociados.

Los niños de 4to. grado hablaron de sus alimentos preferidos, las dietas saludables y los daños que ocasiona el hábito de fumar. Las intervenciones demostraron que reconocen la importancia de los vegetales y otros alimentos saludables como el pescado, pero no gustan de ellos. Sobre la Hipertensión Arterial refirieron la información que poseen acerca de la presión alta y el instrumento para medir la tensión arterial, pero no pudieron relacionar factores de riesgo como la alimentación inadecuada y el sedentarismo con la enfermedad.

Al dialogar acerca del consumo del cigarro, los niños ejemplificaron con situaciones muy cercanas a ellos: familiares, vecinos y maestros que fuman y contaminan el ambiente con el humo. Luego de la proyección de la serie, expusieron sus ideas y percepciones.

Sobre el capítulo “Mi nueva amiga”, plantearon:

- *Se cayeron porque estaban gordos.*
- *Yo, a partir de ese día hubiera hecho ejercicios. No comería tanto.*
- *Cuando uno está muy gordo eso trae problemas para la salud.*

Posterior a la observación de “Cigarro: Toma 1”, comentaron:

- *Lo que hizo Hipertensito con el cigarro estaba incorrecto, porque él se fumó un cigarro, es un niño y eso no se debe hacer.*
- *Ni los niños ni los adultos deben fumar porque eso daña la salud y la de los demás.*
- *Lo que hizo Hipertensito está mal porque al fumar se dañan los pulmones.*
- *Hipertensito recogió el cigarro del piso y eso no está bien.*

Los niños del grupo focal realizado en 6to. grado, con intercambio antes de la proyección de la serie, mostraron un mayor conocimiento de la Hipertensión Arterial y algunos factores de riesgo como son la obesidad y el consumo excesivo de sal. Respecto a las conductas saludables para evitar la enfermedad, mencionaron el consumo de vegetales, pescado, frutas y la realización de ejercicios físicos. No tenían conocimientos de la relación entre el hábito nocivo de fumar y la aparición del padecimiento, pero sí hicieron referencia a otras afecciones como el cáncer, la fatiga y los daños al medio ambiente y al corazón.

Del debate sobre “Mi nueva amiga”, son estas opiniones:

- *Lo que a mí no me gustó fue cuando estaban en el aula y la niña le pidió dulce en medio de la clase. Eso no se puede hacer porque hay que esperar a la hora de receso o a la hora del almuerzo.*
- *Al final actuó bien. Al principio comía mucho.*

- *Para cambiar su actitud del principio, Hipertensito comió frutas vegetales y pescado, porque eso es lo que recomienda el médico.*
- *Con este animado aprendí que no se debe comer en exceso.*
- *Si comes mucho la presión te puede subir.*

Luego de ver el animado “Cigarro: Toma 1”, expresaron:

- *Al final actuó bien, porque en vez de fumarse un cigarro, lo aplastó.*
- *El hábito de fumar es muy malo, es muy dañino para la salud. Fumar puede atraer hasta la muerte.*
- *El cigarro destruye y va destruyendo a los demás a tu alrededor, porque el humo se dispersa por todas partes.*
- *El que fuma te convierte en un fumador pasivo.*
- *Si fumar es malo y tú estás fumando al lado de un niño u otra persona, también puedes convertir a ese niño en un fumador. Y eso es malo, porque si lo que estamos evitando es que las personas fumen, ¿cómo vas a fumar al lado de una persona para que siga la acción de fumar?!*
- *No se debe fumar al lado de las personas, porque si hay alguien a quien no le gusta el humo del cigarro puede darle fatiga.*
- *El cigarro no sólo daña a la persona que fuma, sino a todo el mundo.*

El intercambio antes de la observación de la serie permitió un reforzamiento de la función educativa de la misma, pues los niños pudieron llegar a conclusiones objetivas y reflexionaron sobre las historias y los conflictos desarrollados, en dependencia de las particularidades de cada edad.

Los niños del grupo focal de 4to. grado, que se enfrentaron a los animados sin intercambio previo sobre el tema, demostraron poseer conocimientos relacionados con la Hipertensión Arterial, principalmente con las expresiones populares que aluden a la enfermedad: “tengo la presión alta”, “le subió la presión”. No obstante, desconocen la correspondencia entre una dieta sana y evitar el consumo del cigarro con una tensión arterial normal.

Luego de observar el capítulo “Mi nueva amiga”, refirieron:

- *Si yo fuera él hubiera dejado la mitad de la comida para otro día.*
- *Comer mucho hace daño, porque engorda.*
- *Se pusieron flaquitos porque comieron vegetales y pescado.*

Después de la proyección de “Cigarro: Toma 1” argumentaron:

- *No se puede fumar porque afecta el corazón.*
- *Fumar es malo.*
- *Desde el principio yo apagaría el cigarro, porque si no nos enfermamos.*

En el grupo focal realizado en 6to. grado sin intercambio previo a la observación de la serie, los niños destacaron los perjuicios que ocasionan a la salud el consumo excesivo de alimentos no saludables y el hábito nocivo de fumar, pero no relacionaron de un primer momento estos factores de riesgo con la Hipertensión Arterial. Sólo a través del debate posterior y una guía de preguntas (VER ANEXO X) pudieron establecer una vinculación entre las situaciones presentadas y el tema de la serie.

Acerca de “Mi nueva amiga”, comentaron:

- *Con este dibujo animado aprendí que no se puede comer mucho. No es que no se pueda comer mucho, sino mucha chuchería. También hay que comer comida saludable como vegetales, pescado... como pusieron ahí.*
- *Para estar saludable hay que estar bien alimentado, comer frutas, vegetales, carne pero no en exceso. Nada se debe comer en exceso porque te hace daño y engordas.*
- *Aprendí también que hay que compartir.*
- *Cuando le dio la flor, el niño le demostró a la niña su cortesía.*
- *La actuación del niño fue correcta al final, no en todo el animado. La primera parte no fue correcta por la cantidad de chucherías, la comida chatarra que no alimenta. Sin embargo, después tuvo una buena actuación y pensó que le podría hacer daño tanta chuchería y comió vegetales.*

- *Si yo pudiera cambiar algo, sería eso de comer tanto dulce. Aunque para mí así está bien porque él debe tener un problema para entonces al final resolverlo.*

Del capítulo “Cigarro: Toma 1”, expusieron:

- *No me gustó porque estaba fumando y eso daña a su salud.*
- *No sólo daña a su salud, sino a los que están a su alrededor.*
- *Solamente en la toma 4 Hipertensito actuó bien. En las demás tomas fumó.*
- *Si fumas puedes ser hipertenso, puedes morir.*
- *Hipertensito fue avaricioso al coger la caja de cigarros completa. Además, él no puede fumar porque es un niño y si fuma se puede dañar los pulmones con el humo tóxico.*
- *Las cajas de cigarros tienen mensajes, pero los que fuman, lo menos que hacen es mirar el mensaje que les dan para no fumar.*
- *Entonces, ¿para qué hacen los cigarros?*
- *Yo cambiaría las primeras tres tomas, que hubiera una persona que le explicara que no se debe fumar, igual que con la comida.*

Las opiniones de los niños extraídas de los grupos focales evidencian la comprensión de los conflictos planteados en cada capítulo de la serie, pero no establecen un vínculo directo entre las conductas inadecuadas de los personajes y el riesgo de padecer la Hipertensión Arterial. El debate dejó entrever que los pequeños de edades mayores, por sus características, perciben la serie desde una posición más reflexiva y evaluadora; en cambio, los niños de edades menores reconocen lo mal hecho, pero refieren como principales aspectos, los elementos relativos a la diversión y el entretenimiento.

En la serie se manifiesta el modo de aprendizaje a través de situaciones y modelos explicitados a través de los personajes. Valerio Fuenzalida (2004) referencia que este modo de aprendizaje ha sido destacado por Werner Jaeger en “Paideia” como la forma más antigua de educación, realizada en Grecia a partir de los textos de Homero, los cuales fueron usados por siglos como la forma narrativo-testimonial para la formación infanto-juvenil.

De forma general, *Hipertensito* transmite conocimientos útiles para el cuidado de la salud y motiva a los niños a la reflexión ante conductas inadecuadas mediante la exploración de situaciones cotidianas y la evaluación de modelos en forma dramatizada.

Pienso que la serie trasciende el plano de la Hipertensión Arterial y se orienta hacia un objetivo más general, el de la educación para la salud- afirma la doctora Osana Molerio (VER ANEXO V).

El Doctor Raúl Lombana advierte:

Considero que la serie depende de una guía didáctica para quien lo va a emplear. Si se va a transmitir por un medio, debe estar inserto en un sistema de objetivos. Sólo se tiene en cuenta un elemento de la didáctica, el medio audiovisual, y de forma general debe conllevar a una reflexión (VER ANEXO VI).

Las valoraciones de los expertos resultan oportunas en el análisis de la proyección educativa de la serie. *Hipertensito* alude a experiencias, conocimientos y motivaciones de los niños para garantizar la comprensión y disfrute de los mensajes por parte de los mismos. No obstante, para un acercamiento mayor al tema específico que aborda, este debe ser tratado con una notable claridad conceptual en las imágenes y una representación de las situaciones desde los intereses más cercanos a los pequeños.

El estudio de la serie de dibujos animados *Hipertensito*, para determinar cómo se manifiestan las funciones educativa, informativa y lúdica de los audiovisuales para niños de acuerdo a sus características teórico-metodológicas, permitió arribar a las siguientes conclusiones:

- 1.- La serie *Hipertensito* presenta características teórico-metodológicas que la identifican como un audiovisual en formato NTSC, del género dibujos animados, dirigido a niños de la edad escolar pequeña (de 6 a 12 años).
- 2.- El contenido de los dibujos animados de la serie *Hipertensito* se presenta de acuerdo a los gustos, exigencias e intereses del público infantil, con un volumen regulado de la información según las edades de los niños y a través de recursos del lenguaje audiovisual propios de los dibujos animados.
- 3.- El tratamiento del tema de la prevención de la Hipertensión Arterial se realizó desde factores de riesgo modificables como los hábitos alimentarios inadecuados y hábitos tóxicos como el consumo del cigarro.
- 4.- En los animados que conforman la serie no quedan explicitados con suficiencia los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial.
- 5.- En la serie de dibujos animados *Hipertensito* la función educativa se refuerza con el intercambio con los niños sobre el tema que aborda.
- 6.- En la serie *Hipertensito* se destaca la función lúdica de los audiovisuales para niños pues los animados logran captar la atención de los pequeños, despiertan su interés y los motivan a interactuar con los personajes y las situaciones representadas, así como ofrecer soluciones a los conflictos planteados.
- 7.- La serie *Hipertensito* orienta a los niños en el aprendizaje de conductas adecuadas para las relaciones interpersonales y para el cuidado de la salud.

Recomendaciones

De acuerdo a los resultados de la investigación, se decidió realizar las siguientes recomendaciones:

- 1.- Se recomienda al Instituto Cubano de Radio y Televisión (ICRT) la inclusión de la serie *Hipertensito* en la programación infantil televisiva para motivar la realización de otros estudios que orienten su producción y evalúen su recepción en diversos contextos.
- 2.- Se recomienda al Proyecto Internacional PROCDEC considerar los resultados de la presente investigación en la orientación de la campaña de prevención de la Hipertensión Arterial en los niños.
- 3.- Se sugiere a los realizadores de la serie *Hipertensito* replantear en próximos animados el tratamiento de los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial.

Aguaded, J. (1997) *La otra mirada a la tele. Pistas para un consumo inteligente de la televisión*. Junta de Andalucía. Consejería de Trabajo e Industria.

Aguaded, J. y J. Cabero (1995) *Educación y medios de comunicación en el contexto iberoamericano*. [En línea] Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/rabida.pdf>. [Accesado el día 16 de abril de 2008]

Albero, M. (2001) *Infancia y televisión educativa en el contexto multimedia*. En Revista Comunicar. [En línea] Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/158/15801717.pdf> [Accesado el día 22 de febrero de 2008].

Alonso, M. e H. Saladrigas (2000) *Para investigar en Comunicación Social. Guía didáctica*. Editorial Pablo de la Torriente. La Habana.

Andréu, J. (2000) *Las técnicas de Análisis de Contenido: una revisión actualizada*. [En línea] Disponible en: <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>. [Accesado el día 18 de enero de 2008].

Barredo, M. (2007) *Efecto de los dibujos animados en los niños*. [En línea] Disponible en: <http://www.abcdelbebe.com/?q=node/25228> [Accesado el día 14 de enero de 2008].

Berthier, A. (2007) *El sistema de Referencias Harvard*. En Conocimiento y Sociedad.com. [En línea]. Disponible en: <http://www.conocimientoysoiedad.com/Harvard.html>. [Accesado el día 22 de febrero de 2008].

Bonet, M. (2006) *Centralidad de la Comunicación Audiovisual en el entorno digital: propuesta desde la experiencia formativa*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol.3, número 002. [En Línea] Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx>

[Accesado el día 3 de marzo de 2008].

Bustamante, B. (Comp.) (2006) *Educación para la comunicación*. Fondo de Publicaciones Universidad Distrital de Caldas. Colombia.

Byrd, O.A. (2000). *La UNAM frente a la educación con tecnología*. Reencuentro. Análisis de problemas universitarios.

Cabero, J. (1994) *Retomando un medio: la televisión educativa*. [En línea] Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/118.pdf>. [Accesado el día 18 de enero de 2008].

Canales, M. (2003) *Propuesta de programa de televisión formativo para niños*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas. Puebla.

Chávez, A. (2004) *Televisión educativa o televisión para aprender*. [En línea] Disponible en: <http://www.comminit.com/en/node/149829> [Accesado el día 10 de enero de 2008].

Chávez, E. et al. (2008) *Asociación entre factores de riesgo y detección de Hipertensión Arterial en la infancia*. Memorias del IV Simposio Internacional de Hipertensión Arterial y II Taller de Riesgo Vascular. Santa Clara.

Colectivo de autores (2001) *Psicología del desarrollo. Selección de lecturas*. Editorial Félix Varela. La Habana.

Colectivo de autores (2003) *Psicología del desarrollo del escolar. Selección de lecturas. Tomo I*. Editorial Félix Varela. La Habana.

Colectivo de autores (s.f.) *En torno a la televisión*. Editorial Pablo de la Torriente. La Habana.

Cuadrado, T. (s.f.) *Características de la comunicación audiovisual*. [En línea] Disponible en: http://www.uned.es/intedu/espanol/master/primer/modulos/teoria-de-la-representacion/comu_audiovisual.pdf [Accesado el día 17 de enero de 2008].

Domínguez, L. (2007) *Psicología del desarrollo. Problemas, principios y categorías*. Editorial Félix Varela. La Habana.

Enciclopedia Wikipedia (2008) *NTSC*. [En línea] Disponible en: <http://es.wikipedia.com/NTSC>. [Accesado el día 17 de febrero de 2008]

Ferres, J. (1995) *Televisión, espectáculo y educación*. [En línea] Disponible en: <http://redalyc.uamemex.mx/redalyc/pdf/158/15800407.pdf>. [Accesado el día 13 de abril de 2008].

Forum Barcelona (2004) *Comunicación audiovisual global, diversidad cultural y regulación*. Barcelona.

Freire, P. (1970) *Pedagogía del oprimido*. Montevideo: Tierra Nueva.

Fuenzalida, V. (1985) *TV y recepción activa*. CENECA. Santiago.

_____ (1986) *Problemas y desafíos de la televisión chilena*. CPU. Santiago.

_____ (1997) *Televisión y cultura cotidiana. La influencia de la TV percibida desde la cultura cotidiana de la audiencia*. Santiago. Ediciones CPU.

_____ (2004) *Estudios de audiencia y recepción en Chile*. [En línea] Disponible en: <http://www.eca.usp.br/alaic/boletin20/valeriof.htm> [Accesado el día 6 de febrero de 2008].

_____ (2005) *Expectativas educativas de las audiencias televisivas*. Editorial Norma. Bogotá.

García, G. y López, A. (2007) *Dirección y producción de un corto de animación desde la perspectiva independiente*. Trabajo de diploma. Instituto Superior de Arte. Camagüey.

Gaudenzio, N. (1975) *Dialéctica y estructura de los medios audiovisuales*. Editorial Kapelusz, Buenos Aires.

Giddens, A. (2000) *Manual de sociología*. Alianza Editorial. Madrid.

Gilli, G. (1985) *Sociología de la comunicación de masas*. Tomo II. Monagas Spá. Barcelona.

Gómez, J.R. (s.f.) *La comunicación audiovisual*. [En línea] Disponible en: <http://boj.cnice.mecd.es/jgomez46/documentos/cav/0-ComAudv.pdf> [Accesado el 16 de diciembre de 2007].

González, V. (1994) *El arte de comunicarse*. Ediciones Poramor. La Habana.

_____ (2006) *Para entender la televisión*. Editorial Pablo de la Torriente. La Habana.

Götz, M. (2007) *Learning in television*. Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI).

Graber, D. (2005) *¿Sólo importan las palabras?* [En línea] Disponible en: http://fcom.altavoz.net/prontus_fcom/site/artic/20050620/pags/20050620193100.html

[Accesado el día 18 de enero de 2008].

Greenfield, P. (1985) *El niño y los medios de comunicación*. Ediciones Morata. Madrid.

Hernán, C. et al. (2004) *Animación computarizada*. [En línea] Disponible en: <http://eisc.univalle.edu.co/materias/multimedia/material/Exposiciones-GuiasLab/Animacion.pdf>. [Accesado el día 18 de enero de 2008].

Hernández, E. et al. (2005) *Hacia una educación audiovisual*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

Hernández, R. (2003) *Metodología de la investigación I*. Editorial Félix Varela. La Habana.

Hidalgo, M. y Pertíñez, J. (2005) *La calidad de los dibujos animados en televisión*. [En línea] Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx> [Accesado el día 7 de marzo de 2008].

Hoffman, L. et al. (1995) *Psicología del desarrollo hoy*. España: Mc Graw-Hill.

Jiménez, M. (2006) *Interacción y cultura en los medios de comunicación de masas*. [En línea] Disponible en: <http://www.tonosdigital.com/ojs/index.php/tonos/article/viewFile/28/35>. [Accesado el día 28 de febrero de 2008].

Jost, F. et al. (2005) *Padres-hijos: miradas cruzadas sobre los dibujos animados*. [En línea] Disponible en: http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/pdf/16/padres_hijos_jost_y_chambot_cy_m_16.pdf. [Accesado el día 17 de febrero de 2008].

Kaplún, M. (1992) *Procesos educativos y canales de comunicación. A la Educación por la Comunicación*. UNESCO-OREALC. Santiago de Chile.

_____ (1997) *De medios y fines en comunicación*. En Chasqui, No. 58. Junio. [En línea] Disponible en: <http://www.comunica.org/chasqui/kaplun.htm> [Accesado el día 6 de febrero de 2008].

Lechuga, R. (1980) *La información en televisión*. Editorial Oriente. Santiago de Cuba.

Marquès, P. (1995) *La alfabetización audiovisual. Introducción al lenguaje audiovisual*. [En línea] Disponible en: <http://dewey.uab.es/PMARQUES/alfaaudi.htm>. [Accesado el día 8 de enero de 2008].

Martín-Barbero, J. (2001) *Los oficios del comunicador*. En Renglones, año 16, No. 48, abril-julio. Guadalajara: ITESO .

_____ (2002) *La educación desde la comunicación*. Editorial Norma. [En línea] Disponible en: <http://www.eduteka.org>. [Accesado el día 23 de abril de 2008].

Martín, J. (s.f.) *Comunicación y cultura. Unas relaciones complejas*. En: Portal Moreno, Raysa et. al, (Comp.) : *Selección de lecturas sobre comunicación social. Curso de formación de trabajadores sociales*. La Habana.

Martínez, S. (2005) *Lenguaje audiovisual y manipulación*. Revista Comunicar , número 025. [En línea] Disponible en:<http://redalyc.uaemex.mx> [Accesado el 7 de marzo de 2008].

_____ (2000) *Las culturas en la comunicación de América Latina*. En: Revista *Caminos* no.20, La Habana.

Martínez, I. (1999) *Uso pedagógico de la televisión*. Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa. México, D.F.

Minzi, V. et al. (2004) *El cine de animación*. [En línea] Disponible en: www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimacion.pdf [Accesado el día 28 de febrero de 2008].

Morgan, D.L. (1997) *Focus groups as qualitative research*. 2nd Edition. Sage. London.

Moros, F. (2006) *Diccionario términos más utilizados en la televisión*. Editorial Pablo de la Torriente. La Habana.

Naumis, C. (2002) *La terminología en la clasificación temática para Videos educativos*. [En línea] Disponible en: <http://www.riterm.net/actes/7simposio/naumis.htm> [Accesado el día 18 de enero de 2008].

OMS (1998) *Promoción de la Salud. Glosario*. OMS. Ginebra.

Orozco, G. (2001) *Televisión, audiencias y educación*. Grupo Editorial Norma. Bogotá.

_____ (2002) *Mediaciones tecnológicas y des-ordenamientos comunicacionales*. [En línea] Disponible en: <http://www.javeriana.edu.co/signoyp/pdf/4103.pdf> [Accesado el día 13 de febrero de 2008].

_____ (2004): *Productos mediáticos y aprendizaje*. [En línea] Disponible en: <http://www.gacemil.com.ar/Detalle.asp?NotaID=623>. [Accesado el día 29 de octubre de 2007].

Portal, R. y M. Recio (Comp.) (s.f) *Lecturas sobre comunicación en la comunidad*. La Habana.

Quiroz, M. (2001) *Propuestas para la educación y la comunicación*. [En línea] Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/158/15800807.pdf>. [Accesado el día 18 de enero de 2008].

Rajadell, et al. (2005) *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*. En *Comunicar*, No. 025. [En línea] Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx>. [Accesado el día 22 de febrero de 2008].

Ramonet, I. (2000) *Propagandas silenciosas. Masas, televisión, cine*. Instituto Cubano del Libro. La Habana.

Ramos, P. (2002) *Para verte mejor. Para oírte mejor*. [En línea] Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/127.pdf> [Accesado el día 17 de febrero de 2008].

Reyes, M. et. al (2003) *Fundamentos conceptuales para el diseño de un noticiario en radio para niños y bases para su producción. Tesis de Licenciatura. Ciencias de la Comunicación* [En línea] Disponible en: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/reyes_v_m/capitulo2.pdf.

[Accesado el día 17 de febrero de 2008].

Ribes, X. (s.f.) *Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje.* [En línea] Disponible en: http://www.portalcomunicacion.com/esp/n_aab_lec_1.asp?

[Accesado el día 18 de enero de 2008].

Rizo, M (2001) *Se debe investigar para intervenir, en los procesos de interacción de los receptores con los medios para que estos resulten educativamente provechosos.* Entrevista a Guillermo Orozco Gómez. 7 de junio de 2001. Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona. [En línea] Disponible en: http://www.portalcomunicacion.com/esp/pdf/aab_ent/orozco.pdf. [Accesado el día 10 de marzo de 2008].

Rodríguez, A. (2006) *Desde, por y para los niños. Mirada a la Educomunicación en Cuba desde las tendencias actuales en América Latina.* Trabajo de diploma. Facultad de Comunicación. Universidad de La Habana.

Rodríguez, D. (2004) *Propuesta de requerimientos metodológicos para la realización de un Programa Audiovisual Educativo dirigido a la Edad Preescolar.* Tesis en opción al grado de Master en Educación Preescolar. Centro de Referencia Latinoamericano Para la Educación Preescolar. La Habana.

Rodríguez, G. et al. (2004) *Metodología de la investigación cualitativa.* Editorial Félix Varela. La Habana.

Rodríguez, J. L. (1978): *Funciones de la imagen en la enseñanza.* Barcelona, Gustavo Gili.

Sáenz, R. (2005) *Cómo hacer un buen guión de animación*. [En línea] Disponible en: http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/ [Accesado el día 22 de mayo de 2008].

Salgado, R. (2000) *Dibujo animado: mucho más que diversión*. [En línea] Disponible en: http://www.multirio.rj.gov.br/riomidia/Noticia/esp_17_1.asp. [Accesado el día 12 de marzo de 2008]

Sánchez, P.(s.f.) *Acerca de la banda sonora en los audiovisuales educativos*. [En línea] disponible en: http://www.ia.unesp.br/@rquivo@/pdf/Paula-texto_MUSICA.pdf. [Accesado el día 8 de enero de 2008].

Santibáñez, C. (2000) *La televisión en la vida cotidiana: elementos para comprender su importancia*. [En línea] Disponible en: <http://rehue.csociales.uchile.cl/publicaciones/mad/02/paper03.htm> [Accesado el 22 de abril de 2006].

Taylor, S.J. y R. Bodgan (1992) *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós, Básica. Barcelona.

Tejeda, L. (2001) *Ser y vivir*. Editorial pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.

Thomas, F. y O. Johnston (1981) *The Illusion of life. Disney Animation*. Walt Disney Productions. New York.

Thompson, J. (2003) *Comunicación y contexto social*. [En línea] Disponible en: <http://www.nombrefalso.com.ar/index.php?pag=105> [Accesado el día 17 de enero de 2008].

Torres, Y. (2006) *Televisión, ¿amiga o enemiga?* [En línea] Disponible en: <http://www.iceus.com/cgi-bin/ac/pu/TV.pdf> [Accesado el día 17 de febrero de 2008].

Tripero, T. (2006) *El desarrollo de la inteligencia fílmica. La comprensión audiovisual y su evolución en la infancia y adolescencia.* [En línea] Disponible en: <http://ares.cnice.mec.es/informes/15/documentos/37.htm> [Accesado el día 22 de abril de 2008].

UNICEF (1990) *Convención sobre los derechos del niño.* [En línea] Disponible en: http://www.unhchr.ch/spanish/html/menu3/b/k2crc_sp.htm [Accesado el día 15 de diciembre de 2007].

Urgoiti, C. (2005) *La televisión como medio educativo.* [En línea] Disponible en: <http://www.opinar.net/2005/enero/ccys03.htm>. [Accesado el día 20 de enero de 2008].

Valdés, M. (2007) *Hakunna Matata o simplemente Disneyworld. Walt Disney, bautismo ideológico en el audiovisual.* Tesis de Licenciatura en Periodismo. Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Santa Clara.

Vázquez, M. (s.f) *Historia y Comunicación Social.* Editorial Pablo de la Torriente. La Habana.

Vidal, J.R. et. al (2004) *Comunicación y educación popular. Selección de lecturas.* Editorial Caminos. La Habana.

_____ (2006) *Medios y públicos: un laberinto de relaciones y mediaciones.* Editorial Pablo de la Torriente. La Habana.

Wicks, R. (2001) *Understanding audiences.* Lawrence Elbaus Associates Publishers. New Jersey London.

Wolf, M. (2005) *La investigación en la comunicación de masas.* Editorial Félix Varela. La Habana.

Entrevista a Pär Lundgren

Profesor de Estudios de la Comunicación y los Medios de la Universidad de Karlstad, Suecia. Director de la *Cumbre Mundial de los Medios para la Niñez y la Juventud, Karlstad, Suecia, 2010.*

Observación: Entrevista realizada en dos partes: en una rueda de prensa en el Vigésimo Primer Encuentro del Universo Audiovisual del Niño Latinoamericano, durante la edición 29 del Festival del Nuevo Cine Latinoamericano, La Habana. Diciembre, 2007; y vía electrónica.

- ¿Qué importancia reviste para los niños de hoy la comunicación a través de audiovisuales?

Los niños viven en un mundo saturado por los medios y la concepción de las imágenes es fundamental en este mundo. La habilidad de analizar críticamente y crear mensajes en los medios tradicionales y en los nuevos es entendida hoy por las Naciones Unidas como una de las habilidades más importantes de los ciudadanos del siglo XXI.

La alfabetización audiovisual permitirá a los niños y jóvenes modernos entender la fuente de información y la diferencia entre lo objetivo y lo subjetivo, entre información y entretenimiento, entre lo falso y lo verdadero.

Los medios audiovisuales son los más poderosos para motivar nuestras emociones y crear ilusiones de la realidad. De ahí la importancia de crear puentes entre el tiempo libre y la escuela, ya que los niños y jóvenes están capacitados para usar los medios tanto en el tiempo de ocio como en la escuela.

- ¿Cómo ha de concebirse el audiovisual para lograr una comunicación más efectiva con los niños?

En la concepción del audiovisual deben tenerse en cuenta los principios clásicos de la comunicación: un emisor, uno o varios canales y un receptor, donde la decodificación e interpretación de los mensajes depende de las habilidades y competencias interpretativas del receptor.

Para que el audiovisual sea un arte en sí mismo y pueda entenderse correctamente, el realizador debe otorgarle la mayor importancia al diseño del mensaje y debe estar capacitado para predecir la interpretación de los receptores.

Los audiovisuales para niños deben considerar sus gustos, preferencias, intereses y emociones; reflejar el mundo como ellos lo perciben y combinar la magia del medio con la diversión y todos aquellos aspectos que puedan influir en su formación como seres humanos.

- ¿Qué determina que un audiovisual para niños tenga su propia identidad?

Los audiovisuales para niños tienen una larga tradición con las técnicas desarrolladas de la narrativa y el teatro y la imagen es el instrumento más poderoso en los medios de comunicación de hoy. Los animados y audiovisuales para niños son, en el mejor de los casos, la combinación de perspectivas de educación y didáctica con información y entretenimiento, teniendo una perspectiva holística sobre el niño y su bienestar. Esto da a los audiovisuales para los niños un papel singular y la identidad en los medios de comunicación a través de las diversas formas en que se manifiestan.

- ¿Qué caracteriza a los audiovisuales para niños que se realizan hoy en día en el mundo?

Atractivos y dinámicos. Sin embargo, existe una necesidad manifiesta de calidad en los audiovisuales para niños. No se trata de la falta de inclusión de los niños y de su participación en los medios. Desde la perspectiva holística se evidencia una necesidad de mejora de los productos audiovisuales para niños en los medios de comunicación a nivel mundial, con la intención de proporcionarles bienestar a través de las distintas representaciones.

- ¿Cómo definiría conceptualmente la categoría "características teórico-metodológicas de los audiovisuales para niños"?

En teoría, las características de los audiovisuales se definen a través de la estrecha lectura de las técnicas de narración en el cine, a través de la semiótica en el análisis de imágenes, así como la comprensión de "audio" como "teatro de la mente".

Metodológicamente, en mi trabajo con las Naciones Unidas, la alfabetización de los medios de comunicación es la definición de la forma de abordar la comprensión de audiovisuales para niños, y cómo desarrollar habilidades necesarias para su utilización en el mundo mediatizado de hoy.

La Educación y Alfabetización Mediática es un recién desarrollado enfoque pedagógico que tiene en cuenta las nuevas culturas emergentes de la Sociedad de la Información. Algunos prefieren los términos Educación para los Medios, Alfabetización Digital, Alfabetización Informacional, o Alfabetizaciones del Siglo 21.

En los Estudios Mediáticos y en la Ecología Mediática, investigadores de todo el mundo están contribuyendo al desarrollo de estas nuevas iniciativas educativas. El enfoque de la alfabetización y la educación mediática que aquí se describe es inclusivo y abierto.

La Alianza de Civilizaciones acoge con satisfacción las contribuciones de organizaciones, departamentos universitarios, asociaciones, grupos e individuos que están desarrollando nuevas herramientas pedagógicas, estrategias y teorías que tengan en cuenta los retos de la sociedad de la información.

La infancia y la juventud de las sociedades industrializadas gastan al menos el doble de tiempo inmersos en los medios de comunicación electrónicos (la televisión, Internet, juegos de vídeo, DVD, radio, teléfonos celulares, etc.) que lo que invierten en recibir una educación formal en las escuelas. Gran parte de los medios de comunicación que consumen están destinados a la venta de productos o ideologías. Con frecuencia, esta generación de jóvenes gasta la mitad de tiempo con respecto a las generaciones anteriores, que participaban en las conversaciones familiares. Estos acontecimientos plantean varias preguntas: ¿Quién está educando a nuestra juventud? ¿Quiénes imparten los valores éticos y sociales? ¿Qué les está suministrando los modelos a imitar?

La mayoría de los programas escolares no tienen en cuenta este nuevo paradigma. De hecho, en la medida en que evolucionan las nuevas tecnologías, las escuelas enseñan conocimientos técnicos (es decir, cómo usar las computadoras), pero rara vez estimulan el pensamiento crítico para el aprendizaje digital. Tan importante como la ampliación de acceso a Internet, también lo es el desarrollo de iniciativas educativas que enseñan a los consumidores de los medios de comunicación cómo interpretar críticamente la información que reciben.

- ¿Considera que cualquier audiovisual para niños pueden desempeñar un papel educativo? ¿Por qué?

Sí. En muchos países esta es una perspectiva muy importante y se plantea el reto de usar los medios de comunicación a favor del desarrollo y bienestar de los niños de hoy, así como evitar el efecto que produce en los niños la publicidad de los medios al considerarlos únicamente como consumidores.

- ¿Cómo se manifiesta la función educativa de un audiovisual para niños?

Creo que esto varía mucho entre las regiones en el mundo. Considero que iniciativas como la Alianza de las Naciones Unidas, conocida también como Alianza de Civilizaciones, que se centra en los medios de comunicación y los niños y la educación en los medios, ayudará a promover iniciativas que tengan en cuenta la educación como un actor clave en los audiovisuales para los niños.

- ¿Qué puede determinar la funciones educativa, informativa y lúdica de los audiovisuales para niños?

Creo que tiene que existir una combinación, un entrecruce entre todas las funciones. Los profesionales de los medios deben aumentar la calidad en los medios de comunicación para los niños. Educación y medios de comunicación deben estar integrados. El trabajo pedagógico debe utilizar los medios de comunicación como vías de información y entretenimiento.

Animaciones y otros audiovisuales pueden manifestar una función educativa, por ejemplo. Consideramos que esta sucediendo en muchos países. Por ejemplo, en los países de Escandinavia se aprecia el apoyo del gobierno al trabajo coordinado entre la industria cinematográfica nacional y la sociedad educativa, a través de la financiación de organizaciones no gubernamentales que contribuyen con las escuelas, los profesores y los alumnos en enseñarles cómo utilizar animaciones y otros audiovisuales con fines educativos, para contar historias locales y promover la cultura nacional. También ayudan a los maestros en la utilización de los medios de comunicación como una herramienta para un mejor aprendizaje a través de los audiovisuales.

En todas las sociedades es necesario el desarrollo de los audiovisuales como herramientas para la educación, la información y el entretenimiento. La alfabetización mediática es la herramienta dentro de la educación para mejorar la ciudadanía de los jóvenes y el trabajo de los maestros con los medios.

Debo aclarar que la alfabetización mediática es un proceso continuo, no una categoría. Hay grados en este proceso continuo y todos estamos ocupando alguna posición en los medios de comunicación. Se trata de un aprendizaje permanente: los medios de comunicación constituyen un potencial de habilidades y sus efectos se aprecian a través de la propia vida. La alfabetización mediática está relacionada a la edad y otros efectos personales y contextos sociales de los receptores de los mensajes de los medios. También, la alfabetización mediática es multidimensional, pues incluye las dimensiones cognitiva, emocional, estética y moral. El dominio cognitivo se refiere a procesos mentales y al pensamiento. El dominio emocional es la dimensión del sentimiento. La estética se refiere a la capacidad de disfrutar, entender y apreciar los contenidos de los medios artísticos. La moral se refiere a la capacidad para inferir los valores subyacentes a los mensajes. El objetivo de la alfabetización mediática es ofrecernos un control sobre la interpretación, porque todos los mensajes de los medios son interpretaciones.

La alfabetización mediática es la comprensión de las fuentes y tecnologías de comunicación, los códigos que se utilizan, los mensajes que se producen, y la selección, interpretación, y el impacto de esos mensajes. En otras palabras, es el conocimiento y la comprensión sobre la producción, recepción y representaciones de los medios.

Entrevista a Tilmann Kohlhaase

Profesor de la Facultad de Medios de Animación y Producción de Juegos. Universidad de Ciencias Aplicadas. Darmstad, Alemania.

Observación: Especialista en Animación 3D. Invitado al II Festival Internacional del Audiovisual para la Niñez y la Adolescencia. La Habana, Cuba. Junio 2006.

- En su opinión, ¿qué perspectivas tiene la animación 3D?

En última instancia la animación en 3D no se diferencia mucho en principio de la animación en 2D porque sigue los mismos principios. Es simplemente una ampliación de la dimensión 2D, una especie de enriquecimiento de las herramientas de la misma. Claro, que te presenta una posibilidad de facilitar mejor la experiencia espacial y diseñar las cosas de una manera mucho más realista de lo que se puede hacer con la dimensión 2D. Cada vez son más la cantidad de películas animadas en 3D que vemos en los cines y lo que más interesante resulta en ellas es ver qué cosas nuevas traen desde el punto de vista tecnológico, y los espectadores van a verlas para descubrir esas novedades y qué es lo que se puede hacer con ellas.

Lo cual significa que las perspectivas que tiene son las mejores; permitirá un desarrollo cada vez más profundo y rápido de las técnicas de animación; establecerá y profundizará nuevas técnicas de animación y se establecerá como una vertiente específica de la animación. Por ejemplo, en la mezcla de la animación 3D con la realidad las perspectivas son muy grandes y será cada vez más interesante, por ejemplo, ver cómo se incorporan personajes absolutamente virtuales a la realidad hasta llegar al punto en que no se puede diferenciar uno del otro.

Ahí hay una esfera de trabajo muy importante y con grandes perspectivas.

- ¿Qué posibilidades brinda la animación 3D con respecto al enriquecimiento de los códigos del lenguaje audiovisual en productos dirigidos para los niños?

De lo que se trata en este caso es simplemente de animación, independientemente de cómo se le quiera llamar. La animación, por sus características, es un medio típico

para los niños con el que los niños tienen una relación muy estrecha y por tanto, se trata de una fuente más en función de la animación, de los códigos del lenguaje dedicados a los niños. Se ve un enriquecimiento de los códigos del lenguaje que se utiliza en la relación con los niños.

- ¿Qué ventajas tiene la animación 3D en este diálogo con los niños, respecto a la animación tradicional?

La ventaja fundamental es que los rostros, a la hora del diálogo, se pueden diseñar de una forma mucho más detallada. En la animación en 3D se es capaz de animar hasta el más simple, más tenue detalle, por ejemplo, las cejas. Se puede ser capaz de, con movimientos muy sutiles, expresar las emociones más profundas.

En la animación tradicional, debido al grosor de las líneas, de los trazos, las posibilidades de lograr todo esto son mucho más limitadas; lo cual también tiene su encanto, ¿no? Pero bueno, si uno quiere expresar con más detalles determinados sentimientos, sensaciones, evidentemente, en tal sentido, si uno quiere entrar en más detalles, la animación en 3D ofrece muchísimas más posibilidades.

Entrevista a Ernesto Padrón Blanco

Periodista, realizador audiovisual y director de dibujos animados de los Estudios de Animación del Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC).

- ¿Qué no debe faltar en los animados dirigidos a los niños?

Lo principal es la historia; tener un buen tema que sea del interés de los niños. Esa historia hay que estructurarla en dependencia de la duración de la historia y de las edades. Hay que tener muy en cuenta las edades.

La historia está conformada por una trama principal, que tiene un inicio, un desarrollo y un final y en la medida en que las edades son menores, esa trama tiene que ser lo más sencilla posible. Igualmente cuando se trata de un corto. A menos edad y a menor duración, esa trama tiene que ser muy sencilla, no sólo desde el punto de vista de estructura, sino también conceptualmente. O sea, si no hay claridad conceptual nadie va a entender la historia.

En la medida en que ese audiovisual tiene más duración y está dirigido a niños con mayor edad, la estructura dramática se puede hacer más compleja, es decir, que puede tener subtramas y esto permite –que es la otra correlación que existe- desarrollar mejor los personajes y la propia historia. En la medida en que el tiempo es mayor, a uno le es posible hacer más rico el universo de la historia y de los personajes.

Por ejemplo, la subtrama que puede existir en una historia de amor o en una historia de ir a buscar un tesoro. Hay una subtrama que es una relación de amor entre una pareja, sólo eso es posible cuando la historia es larga, cuando tiene mucha duración, porque si no es imposible desarrollar la subtrama, que es una historia de amor entre los dos personajes. Y esa historia de amor enriquece y te da una característica de los personajes que están envueltos en la historia. De otra manera no es posible hacerlo.

Te estoy hablando de una correlación de edades, de tiempo en pantalla, de la claridad conceptual y de la importancia de escoger el tema. Creo que esos son los factores fundamentales. Lo otro tiene que ver con lo que llamamos la puesta en escena, que es cómo ese contenido se expresa en forma y ya es una cosa de experimentar qué tipo de puesta en escena es la apropiada para esa historia.

Si la historia es muy sencilla o la temática es humorística, el diseño de los personajes puede ser de la forma más sencilla. Todo depende de la complejidad de la historia que se está contando y del tipo de tema.

- ¿Qué parámetros se tienen en cuenta para realizar animados para los niños?

Muchos conocimientos vienen de las investigaciones. Es esto mismo de lo que te había hablado, de la correlación de las edades, del tiempo de la historia misma. Los conocimientos que uno tiene de investigaciones y de la teoría de la percepción y de las leyes de la narración, de la misma narrativa.

Y lo otro es investigar específicamente para lo que tú quieres lograr. Cada historia tiene sus peculiaridades. Por ejemplo, yo estoy haciendo ahora un largometraje que es una versión libre del cuento de Meñique y me preocupaba mucho la relación del tamaño de los personajes, porque no es lo mismo leerlo que verlo.

En la historia clásica se dice que Meñique cabe en la bota del padre, pero cuando fui a investigar con los niños, los niños actuales, incluso adultos, todo el mundo lo ve más grande. Nadie se imagina una relación de amor o de amistad o relación de personajes en una escena con un personaje tan chiquitico, al lado de una princesa. Se supone que habrá una relación de amor entre ellos. Hice una investigación y le dibujé a los niños distintos tamaños de Meñique, hasta que logré un tamaño que todo el mundo aceptaba. Es decir, que esa es una manera de llegar, a través de la investigación, a un objetivo, a una pregunta que uno se hace, cómo enfrentar la puesta en escena de una historia.

- ¿Qué caracteriza al dibujo animado cubano en cuanto a las formas de decir?

Nosotros tenemos el privilegio, en la tradición del dibujo animado cubano, que teníamos la tradición del dibujo norteamericano, de la manera de decir del dibujo animado norteamericano, y tuvimos después del triunfo de la Revolución el privilegio de ver toda la producción europea del campo socialista. Y no sólo del campo socialista, también de los japoneses y otros países, no sólo de Europa, sino de Asia también. Eso nos dio una panorámica mucho mayor de maneras de decir y esa fusión del estilo rápido norteamericano, del montaje rápido y las formas más poéticas, más plásticas de los europeos, fue un poco lo que creó la base de lo que tenemos hoy en el dibujo animado cubano, que por supuesto, no está estancado, se va revitalizando con las

nuevas cosas que se están haciendo ahora, sobre todo con la aplicación de las nuevas tecnologías también.

Pero creo que hay una liga del ritmo, de la manera de contar las historias de los muñequitos norteamericanos con la cosa plástica y el buscar mucho más arte en la manera de expresar la puesta en escena. Y las nuevas tendencias que hay ahora con las nuevas tecnologías, el 3D, la influencia también de la propuesta japonesa, del mismo diseño de la puesta en escena atrevida, de dónde poner la cámara.

Esas cosas también influyen, por ejemplo, cómo ven una escena de violencia o una escena de amor, o expresan un valor, un sentimiento a través de una imagen.

- ¿Qué opina de las producciones territoriales de dibujos animados?

He visto muy pocos. Creo que es una carencia nuestra que dentro de casa tampoco conocemos todo lo que se está haciendo.

- Luego de observar la serie *Hipertensito*, ¿cuál es su valoración?

La propuesta es buena, pero falta experiencia. En la estructura de la historia deben ajustarse algunos detalles, como es el punto de giro. Por ejemplo, en el corto “Mi nueva amiga”, cuando caen del banco, la transición para el cambio de conducta es muy pequeña. La solución es muy rápida y no queda muy clara, porque además, luego siguen comiendo en abundancia.

Pienso que la historia debe hacerse más directa, por el tema que aborda. Eso también depende de la idea con que se concibe el guión. Para que el mensaje sea más atractivo, debe combinar mejor las posibilidades que brinda el medio con lo que le gusta a los niños. El diseño general del animado determina su efectividad.

Creo que hay que pulir la edición, el guión y los diseños. El ritmo de la historia debe ir más al ritmo de la música. Noto el ritmo un poco lento.

Entrevista a Guillermo Ochoa

Director de Animación de los Estudios de Animación del Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC).

- ¿Qué opina de la serie de dibujos animados *Hipertensito* como audiovisual para niños realizado en una productora independiente a los medios de comunicación masiva?

Resulta admirable el trabajo que han hecho, porque es un animado bien dirigido y bien pensado. En Cuba existen algunas producciones independientes a los Estudios de Animación que merecen un reconocimiento por los medios. De Hipertensito puedo decirte que trata un tema interesante y el hecho de que esté realizado en 3D, una técnica de animación en desarrollo actualmente en el país, constituye un mérito. No es muy común abordar un tema como la Hipertensión en un dibujo animado para niños, pero es necesario. Los realizadores de la serie han sido muy valientes y han logrado un producto decoroso.

- ¿Cómo valora técnicamente la realización de los dos animados que conforman la serie?

Desde mi perspectiva, considero que el ritmo resulta un poco denso y este es un aspecto clave en la edición de los dibujos animados. En “Mi nueva amiga”, por ejemplo, la edición demuestra que el movimiento de los personajes, sus expresiones faciales y el cambio de una acción a otra se presentan densos y poco balanceados. El tiempo de las acciones y las poses se muestran un poco lentas.

Igual sucede con “Cigarro: Toma 1”, pero en este segundo capítulo veo un avance considerable en la edición.

Otro aspecto que en mi opinión debe trabajarse más es el guión, en cuanto a su estructura; saber bien dónde dar los puntos de giro para que la solución marque una diferencia. El tiempo de las acciones también debe tenerse en cuenta.

El diseño de los personajes es sencillo y al respecto sugiero valorar otro tipo de diseño para los ojos, con el objetivo de lograr más expresividad.

De forma general, los encuadres están bastante bien logrados. Sólo falta pulir un poco.

- ¿Qué sugiere entonces para lograr una mayor efectividad del animado *Hipertensito*?

Para que el mensaje sea efectivo debe ser más atractivo. Los chistes ágiles, rápidos y la exageración de las reacciones de los personajes permitirán un mayor acercamiento de los niños al mensaje del animado. Lo otro tiene que ver con el guión y su estructura. Este aspecto es muy importante, al igual que el tiempo de las acciones. Son cuestiones de detalles relativas al género de dibujos animados que deben tenerse en cuenta, sobre todo cuando ese animado va dirigido al público infantil.

Entrevista a Osana Molerio Pérez

Doctora en Ciencias Psicológicas.

Máster en Psicología Médica.

Máster en Psicología de la Salud.

Observación: La tesis de Doctorado y de la Maestría en Psicología de la Salud las hizo sobre el tema de la Hipertensión Arterial.

- Desde la Psicología, ¿qué factores influyen en la aparición de la Hipertensión Arterial?

Hay que partir de la sociedad y la existencia de determinantes psicosociales relacionados con la aparición de la Hipertensión Arterial. El factor subjetivo tiene un papel clave, en la adopción del estilo de vida que va a determinar el desarrollo o no de la enfermedad. El estrés y las emociones, sobre todo las emociones negativas, influyen además.

El modo de vida no es un determinante tan subjetivo pues está determinado también por la sociedad. Se expresa, por ejemplo, a través del nivel socioeconómico y su influencia. La familia, como institución social fundamental, determina el estilo de vida, qué se consume o no, incluso, si se fuma o no. Desde el punto de vista emocional, la familia determina, influye decisivamente.

El contexto escolar puede ser un espacio para propiciar elementos útiles para adoptar estilos de vida saludable. Por otra parte, los medios masivos de comunicación son canales que muestran, representan actitudes y comportamientos que pueden influir en la decisión de consumir sustancias como el alcohol o el cigarro, o de realizar ejercicios físicos.

- ¿Qué opina sobre el tratamiento del tema de la prevención de la Hipertensión Arterial en los medios audiovisuales, fundamentalmente la televisión?

El tema de la prevención de la Hipertensión Arterial se ha abordado en la TV, aunque diría mejor, se ha intentado hacer algunas presentaciones.

Los programas y espacios televisivos han estado focalizados a la enfermedad y a los adultos, enfocados en el consumo farmacológico. El día mundial de la Hipertensión Arterial sale algo en la radio o en la televisión.

No obstante, considero se necesita trabajar el tema, sobre todo dirigido a los niños y en horarios apropiados para ellos. Además, se manifiesta la necesidad de enfocar el tema en los factores de riesgo asociados a la aparición de la enfermedad y la adopción de estilos sanos de vida. Muchos de esos factores de riesgo, como una dieta inadecuada o el sedentarismo, tienen su origen en las edades más tempranas, por eso la importancia de tratar estos aspectos y de que los niños los conozcan.

- Con respecto a la serie de dibujos animados *Hipertensito*, ¿cómo valora el tratamiento de los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial?

Pienso que la serie trasciende el plano de la Hipertensión Arterial y se orienta hacia un objetivo más general, el de la educación para la salud. Creo que para tratar el tema concreto de la Hipertensión deben abordarse mejor los factores de riesgo asociados a esa enfermedad en específico.

En “Mi nueva amiga”, por ejemplo, al niño le queda clara la importancia de mejorar la dieta en función de mejorar el peso para lograr algo que quiere. Este animado puede utilizarse para la promoción de hábitos dietéticos saludables de forma general que para promover hábitos dietéticos saludables para prevenir la Hipertensión Arterial.

Tal vez en el lugar de dulces (que puede sugerir diabetes si el receptor no conoce cuál es el objetivo del animado) pudiera usarse como elemento un cucurucho de rositas de maíz con mucha sal, ya que el consumo exagerado de la sal constituye un factor de riesgo asociado a la Hipertensión Arterial.

Con respecto al capítulo “Cigarro: Toma 1” me sucede algo parecido que con “Mi nueva amiga”. Creo que se orienta a la educación para la salud de forma general.

Uno de los grandes problemas de los audiovisuales es que enfatizan en las consecuencias nocivas de los factores de riesgo, pero se censura que la mayoría de las conductas de riesgo tienen efectos inmediatos de placer. Eso entra en contradicción con lo que el sujeto siente y se produce lo que en Psicología se conoce como disonancia cognitiva: la información que se da de que la conducta asumida ocasiona algún daño entra en disonancia con lo que cognitiva y vivencialmente se experimenta cuando se

asume esa conducta. Por ejemplo, se dice constantemente que el cigarro daña la salud, pero lo que el fumador experimenta es relajación y placer.

La Psicología de la Salud está abogando por el énfasis en los efectos positivos que puede tener el abandonar una conducta de riesgo para la salud. En el caso de los programas de radio, de televisión, incluso de la prensa escrita o revistas de cualquier tipo, se pide incidir en otros reforzadores positivos que puede traer consigo, por ejemplo, el dejar de fumar, como es el beneficio que reporta para la salud, para los que nos rodean, incluso beneficios como mejorar el rendimiento físico y sexual o tener una dentadura saludable.

De forma general, creo que la serie Hipertensito es un producto bien logrado que parte de conceptos de valores muy importantes en esa etapa de la vida que es la niñez, como son la amistad, la atracción...

El uso de los colores es adecuado. Los tópicos para motivar y llamar la atención han tenido un buen tratamiento y se tienen en cuenta aspectos emocionales. La música resulta motivante.

Entrevista a Raúl Lombana Rodríguez

Doctor en Ciencias Pedagógicas.

- ¿Qué opina de la utilización de audiovisuales para la transmisión de conocimientos, ya sea en una escuela o mediante la TV que se consume en el hogar?

Le doy la más alta importancia. Considero que la total efectividad de la transmisión de conocimientos depende en un 50 % del método empleado y en un 50% de los medios.

En el caso de la utilización de los audiovisuales en la enseñanza escolar, por ejemplo, la imagen permite reforzar lo que en Pedagogía llamamos “conocimiento residual”, y es aquel que queda producto de percepciones muy fuertes. La imagen puede crearse a partir del método sólo a un 50% de efectividad.

- Según su criterio, ¿qué debe hacerse para reforzar la función educativa de los audiovisuales para niños?

Lo primero es destinar todos los fondos financieros posibles, pues la tecnología tiene un precio. Esto es en el plano objetivo. Ya en el plano concreto, con respecto a los recursos humanos, debe existir un alto grado de especialización por parte de los que se dedican a la realización de audiovisuales para niños, así como un nivel de selección depurado, con objetivos concretos.

Cuando los medios se mezclan con el arte no tienen un objetivo declarado. Los audiovisuales deben tener una directriz programática, sobre todo cuando están dirigidos a los niños. Se trata de poner el arte y el medio en función de un objetivo didáctico y no a la inversa.

- ¿Cuáles son los métodos empleados en la Pedagogía para orientar el aprendizaje de determinados contenidos?

Los métodos dependen del área disciplinaria a que pertenezca la ciencia o disciplina que se enseña. La didáctica de la Historia no tiene que ver con la de la Computación.

Como metodología de la enseñanza, la didáctica, de forma general, tiene dos leyes o principios esenciales. El primero de estos principios es la unidad entre los espacios formativos de la personalidad. Algunos le llaman “factores externos”. Por ejemplo, la unidad entre la familia, el grupo y la comunidad.

Como segundo principio está la unidad entre los componentes del proceso didáctico y estos componentes son: el contenido, lo que se enseña; el método, que determina cómo se aprende o cómo va a ser aprendido lo que se enseña; los medios, el soporte material y 50% de efectividad del método; la evaluación y las formas de organización.

Todos estos factores existen en cualquier proceso didáctico de cualquier área. Lo que cambia es la estructura del sistema de habilidades en función de la disciplina que concretamente se enseña.

- ¿Cómo valora la serie *Hipertensito* como audiovisual para educar, informar y entretener?

Como medio está perfecta en cuanto a lo estético, lo técnico y lo didáctico, que depende del medio audiovisual. Su efectividad depende de la higiene con que se maneje el audiovisual y esto tiene que ver con el horario en que se proyecte, las condiciones del clima, el estado de ánimo del público... Son muchos los factores que influyen en la efectividad de un producto audiovisual.

Considero que la serie depende de una guía didáctica para quien lo va a emplear. Si se va a transmitir por un medio, debe estar inserto en un sistema de objetivos. Sólo se tiene en cuenta un elemento de la didáctica, el medio audiovisual, y de forma general debe conllevar a una reflexión.

En el capítulo del cigarro se emplea el recurso de la repetición para reiterar una idea: el daño que ocasiona el hábito de fumar. Creo que no se le debe poner a la gente así seguido, o sea, las 4 tomas estilo claqueta cinematográfica para presentar varias situaciones donde el cigarro afecta al personaje hasta que este decide no fumar. Pienso

que puede salir con un espacio de tiempo, cada toma con una información o reflexión intercalada. Esto sería en un programa que aborde el tema, por ejemplo.

Primero que todo, creo que la serie Hipertensito es educativa y también informativa, pero en ese orden. La función lúdica no es tan fuerte.

Entrevista a Yakelín Luna Carvajal

Especialista en Medicina General Integral (MGI).

Máster en Psicología de la Salud.

Miembro del Comité de Expertos del Proyecto Internacional PROCDEC.

- ¿Qué técnicas se emplean en la atención primaria de salud para informar a los niños sobre los factores de riesgo asociados a la Hipertensión Arterial?

Los niños constituyen un segmento poblacional muy especial por sus características. Para informarles sobre cualquier aspecto relacionado con la salud debe entablarse primeramente una empatía. En el caso de la Hipertensión Arterial y sus factores de riesgo, se realizan terapias de participación, juegos didácticos y círculos de interés. El objetivo es convertir a los niños en promotores de salud.

- ¿Cómo deben ser tratado el tema de la Hipertensión Arterial en los medios de comunicación, en especial la televisión?

Se debería mostrar todo lo que es la Hipertensión Arterial y los factores de riesgo asociados a la enfermedad, así como enfatizar en la importancia de acudir al médico en caso de manifestarse algún síntoma que pueda sugerir una tensión arterial fuera de los parámetros normales. Pienso que el tema debe abordarse con mayor frecuencia. Tanto los medios como el Sistema de Atención Primaria de la Salud Pública deben asegurar que las personas conozcan en qué consiste el padecimiento y qué hacer para evitarlo. La cuestión está en asegurar una calidad de vida a la población.

- ¿Qué opina del tratamiento de la Hipertensión Arterial y los factores de riesgo asociados a la enfermedad en la serie de dibujos animados *Hipertensito*?

Creo que los animados están bien realizados porque enfatizan en factores de riesgo modificables como son el sedentarismo, los hábitos alimentarios y conductas nocivas como el consumo del cigarro.

En la serie Hipertensito queda claro el mensaje, pero se debería insistir más en esto ya que la Hipertensión Arterial condiciona la aparición de otras enfermedades de mayor letalidad como son las cardiovasculares y las cerebrovasculares.

Eventos en que ha participado el Grupo de Diseño y Animación Digital AnimCDE

Nacionales:

- Concurso *Buscando un Logotipo para el Sistema de Extensión Agraria*, 2002.
- XIX Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán, 2002.
- V Salón de Arte Digital, 2003.
- PROFILMS, 2003.
- XX Festival de Cine Plaza, 2003.
- III Evento de Matemática y Computación de las Provincias Centrales, 2004.
- XXI Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán, 2004.
- I Taller Nacional de Contabilidad de Costo y Gestión, 2005.
- IV Muestra Nacional de Nuevos Realizadores, 2005.
- PROFILMS, 2005.
- XVII Encuentro de Cine Clubes Yumurí, 2005.
- XXII Edición del Festival Caracol “Santamareare”, 2005.
- XXII Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán, 2005.
- XXII Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán, 2005.
- XVIII Festival de Cine y Video Yumurí, 2006.
- XXIII Festival de Cine Plaza, 2006.
- XXIII de Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán, 2006.
- XXIV Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán, 2007.
- XX Encuentro de Cine Clubes Yumurí, 2008.

Internacionales:

- I Simposio de Hipertensión Arterial, 2002.
- II Simposio de Hipertensión Arterial, 2004.
- III Simposio Internacional de Hipertensión Arterial y I Taller sobre Riesgo Vascular. Santa Clara, 2006.
- II Festival Internacional del Audiovisual para la Niñez y la Adolescencia, 2006.
- Congreso Iberoamericano de Medicina y Salud Escolar y Universitaria, 2006.
- IV Simposio de Hipertensión Internacional de Hipertensión Arterial y II Taller sobre Riesgo Vascular, 2008.
- III Festival Internacional del Audiovisual para la Niñez y la Adolescencia, 2008.

Premios obtenidos por el Grupo de Diseño y Animación Digital AnimCDE

- 1er. Lugar- XXI Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán, 2004. *Dibujo animado Hipertensito: “Mi nueva amiga”.*
- Mención- PROFILMS, 2005. *Spot del evento PROFILMS.*
- 1er. Lugar- XVII Encuentro de Cine Clubes Yumurí, 2005. *Dibujo animado Hipertensito: “Mi nueva amiga”.*
- Premio en Dirección- XXII Edición del Festival Caracol “Santamareare”, 2005. *Dibujo animado Hipertensito: “Mi nueva amiga”.*
- 1er. Lugar en Spot- XXII Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán, 2005. *Spot PROFILMS.*
- Mención en Edición- XXII Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán, 2005. *Spot PROFILMS.*
- Premio Relevante- XV FORUM Provincial de Ciencia y Técnica, 2006. *“Nuevas Tecnologías para la detección, diagnóstico, control y terapéutica de la Hipertensión Arterial.”*
- Premio al Mejor Póster- Congreso Iberoamericano de Medicina y Salud Escolar y Universitaria, 2006. *“Prevención de la Hipertensión Arterial en niños y adolescentes a través de dibujos animados educativos en Santa Clara.”*
- Premio Destacado- XV FORUM Nacional de Ciencia y Técnica, 2007. *“Nuevas Tecnologías para la detección, diagnóstico, control y terapéutica de la Hipertensión Arterial.”*
- 1er. Lugar- XXIV Festival de Invierno del Cine Club Cubanacán, 2007. *Dibujo animado Hipertensito: “Cigarro: Toma 1”.*
- Diploma de Reconocimiento del CITMA a nivel provincial por los resultados obtenidos en la Ciencia y la Innovación Tecnológica, 2007. *“Nuevas Tecnologías para la detección, diagnóstico, control y terapéutica de la Hipertensión Arterial.”*
- 1er. Premio en Spot- XI Encuentro de Cine y Video “José Casasús” y I Taller Nacional de Apreciación Cinematográfica, 2008. *Spot “XII Taller Nacional de Crítica Cinematográfica ‘Mario Rodríguez Alemán’.”*
- Mención- XX Encuentro de Cine Clubes Yumurí, 2008. *Dibujo animado Hipertensito: “Cigarro: Toma 1”.*

- Premio a Mejor Banda Sonora- XX Encuentro de Cine Clubes Yumurí, 2008.
*Dibujo animado **Hipertensito: “Mi nueva amiga”**.*

Guía de preguntas para los grupos focales

Preguntas formuladas a los grupos de discusión con los que se sostuvo un intercambio previo a la proyección de la serie Hipertenso:

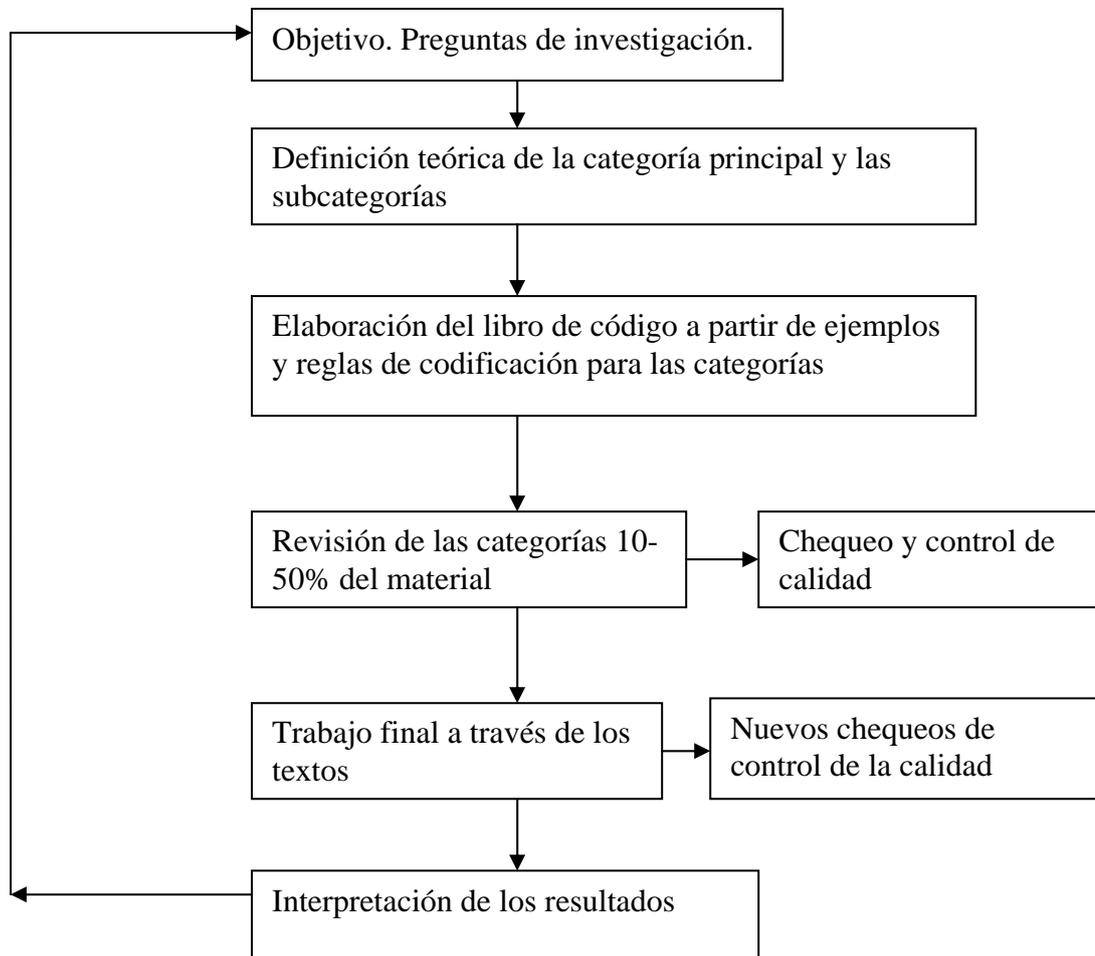
- ¿Les gustan los dibujos animados? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son los animados que más les gustan?
- ¿Qué aprenden con los dibujos animados?
- ¿Qué les dice el nombre de *Hipertenso*?
- ¿Ustedes saben lo que es ser hipertenso?
- ¿Conocen a alguna persona que padezca de presión alta?
- ¿Qué recomienda el médico para controlar la presión?
- ¿Qué creen le sucede a las personas que comen demasiado?
- ¿Cuáles son los alimentos necesarios para estar saludables?
- ¿Conocen a alguien que fume? ¿Quién, por ejemplo?
- ¿Qué creen del hábito de fumar?
- ¿Qué le dirían a una persona que estuviera fumando cerca de ustedes?
- ¿Ustedes saben si existe alguna relación entre la Hipertensión Arterial y el consumo del cigarro?

Preguntas formuladas a todos los grupos de discusión luego de la proyección de la serie Hipertenso:

- ¿Qué les pareció?
- ¿Qué fue lo que más les gustó?
- ¿Qué fue lo que menos les gustó?
- ¿Qué creen de la actuación de *Hipertenso*?
- ¿Qué opinan de la actuación de su amiga en el primer animado?
- ¿Qué harían si estuvieran en el lugar de los personajes?
- ¿Qué creen le sucede a las personas que comen demasiado?
- ¿Qué opinan del hábito de fumar?
- ¿Creen que lo que cuentan los animados guarda relación con la Hipertensión Arterial? ¿Por qué?

- ¿Les gustó la forma en que se hicieron los animados?
- ¿Qué les gustaría cambiar?
- ¿Qué les pareció la música?
- ¿Qué aprendieron con la serie *Hipertensito*?

Modelo de desarrollo de categorías deductivas de Mayring (2000) adaptado*



* Modelo fundamentado por el Dr. Jaime Andréu Abela en *Las técnicas de Análisis de Contenido: una revisión actualizada*. Disponible en: <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>.



CENDA

Centro Nacional de Derecho de Autor

Registro: 2016- 2005

CERTIFICACION DE DEPOSITO LEGAL FACULTATIVO DE OBRAS PROTEGIDAS.

La que suscribe, Lic. Belkis Delgado Núñez Subdirectora del Registro de Obras del Centro Nacional de Derecho de Autor, CENDA deja constancia de que, previa comprobación, ha sido admitida en el área de depósito legal de esta Institución la obra, protegida por la legislación vigente de Derecho de Autor en la República de Cuba cuyos pormenores se describen a continuación:

Título: "Hipertensivo V. 1.0".

Autor/es : Mario Arturo Prieto Rodríguez; Lidiexy Alonso Hernández; Yuniesky Coca Bergolla; José Jorge Lorenzo Vila; Yanko Islan Varela Zayas; José Antonio Castellón García; Noeslen Mendoza Morales; Emilio González Rodríguez.

Titular: Centro de Desarrollo Electrónico de la Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas.

Tipo de Obra: Audiovisual.

Característica: La obra en cuestión consiste en un dibujo animado educativo que trata sobre los malos hábitos alimenticios y los daños que estos pueden ocasionarnos en la salud. Tiene una duración de 4:52 min y está realizado con técnicas de animación 3D.

El presente documento que otorga la fe pública del acto de creación. La existencia y la titularidad originaria en esta fecha de la obra descrita, sólo constituiría prueba de primera vista ante cualquier litigio respecto a la autoría y explotación de la misma.

Dado en Ciudad de La Habana, a los 29 días del mes de septiembre de 2005.



[Handwritten Signature]
Autor

Para proteger la creación

Calle 15 N° 604 e/ B y C, Vedado, Apartado Postal 4133, Zona 4, Ciudad de La Habana, Cuba.
Teléfono: (53-7) 832 3571 – 73 Fax: (53-7) 66 2030 E-mail: cenda@cuba.cult.cu
<http://www.cenda.cu>

Registro del Derecho de Autor del animado que antecedió a la actual serie

Hipertensivo.

“Mi nueva amiga”



Ficha técnica:

NTSC/ 00:2:00/ Color/ 2004

Idioma original: Español

Director: Mario Arturo Prieto Rodríguez

Guión: Lorenzo Lunar

Música: Camerata Romeu

Producción: Emilio González Rodríguez

Sinopsis: Hipertensito es un pequeñín de malos hábitos de alimentación. En la escuela conoce a una niña con quien comparte su merienda. Nace una linda relación entre ambos y con ella los personajes de la historia cambian su dieta en beneficio de su salud.

Número de registro en CENDA*: 2017-2005

* Centro Nacional de Derecho de Autor.

“Cigarro: Toma 1”



Ficha técnica:

NTSC/ 00:2:46/ Color/ 2006

Idioma original: Español

Director: Mario Arturo Prieto Rodríguez

Guión: Mario Arturo Prieto Rodríguez

Música: Vivaldi

Producción: Emilio González Rodríguez

Sinopsis: Hipertensito se inicia en el consumo del cigarro. Luego de varios contratiempos decide enfrentarse al hábito tóxico de fumar.

Número de registro en CENDA: 1690-2007