

5.- RESULTADOS

5.1.- INVESTIGACION DOCUMENTAL

Dentro de este apartado se exponen los resultados arrojados por la investigación documental.

Para iniciar, se examina la situación de la televisión en México, y su influencia en los niños mexicanos.

La socialización de los niños consiste en un aprendizaje de integración como miembros de una sociedad. En este proceso de socialización existen agentes influenciadores dentro de la vida diaria de los niños. Uno de estos agentes son los medios de comunicación, dentro de los cuales, la televisión representa el medio más recurrido, gracias a su impacto sensorial y su fácil acceso. Los niños mexicanos ocupan más horas en la televisión que en la escuela, en una exposición sin control de programación e imágenes. La violencia, la sexualidad, y otros factores considerados no aptos para niños, han aumentado en los programas televisivos durante los últimos años. Esto significa que los menores pueden ser expuestos fácilmente a este tipo de imágenes. La televisión infantil mexicana posee actualmente una programación pobre que no resuelve las necesidades básicas de los niños, como son la educación, la difusión de valores, la identificación y el contexto nacional. Existe una gran falta de calidad en la elaboración de la misma, principalmente por la falta de exigencia y por el interés comercial predominante.

La televisión educativa se ha perdido en la trayectoria de la televisión mexicana, y actualmente, es una alternativa poco frecuente y menos recurrida por la audiencia infantil.

Asimismo, la mayor parte de los programas infantiles son de creación extranjera (principalmente

por los Estados Unidos y por Japón). Este tipo de programas reflejan un contexto ajeno y valores distintos a los nacionales, además de ser considerados como de alto nivel de violencia y sexismo.

La programación infantil de más rating en México, realmente no aporta nada al desarrollo humano de los niños, ya que no enfatiza las creencias y valores de nuestro país. Esta es una realidad dominante y creciente que afecta la integración de los niños en materias como educación y moralidad.

Dentro de la historia de la televisión en general se han originado un sinnúmero de teorías que buscan explicar los efectos e influencias que este medio puede tener sobre la audiencia. Un acercamiento inicial es aquel de la aguja hipodérmica, el cual suponía que los medios podían moldear directamente a su audiencia. Esta teoría fue rechazada y surgió la teoría de la catarsis, la cual supone que la exposición de escenas dramáticas y violentas decrecen la sensibilidad de estas mismas emociones en el espectador.

Sin embargo, gracias a la revolución cognitiva, un nuevo enfoque se abrió paso y dejó de considerar a la audiencia como una masa pasiva. El enfoque cognitivo consideraba que el espectador es activo, esto es, que escoge, procesa, interpreta, y evalúa lo que ve. Dentro de esta visión surgió la teoría de los usos y gratificaciones, la cual propone que el espectador busca experiencias en los medios de comunicación para gratificar ciertas necesidades. Asimismo, la teoría del cultivo se interesó en cómo la televisión influencia las imágenes mentales de los niños sobre su sociedad. A medida que pasaba el tiempo, las teorías buscaban demostrar que la televisión en efecto podía tener cierta influencia sobre los espectadores. Otra teoría, la constructivista, deducía que el niño lucha por dar sentido a su mundo físico con el fin de ser

exitoso. Por lo tanto, la televisión puede afectar a la audiencia infantil, por ser utilizada como información útil. Estas teorías abrieron el camino al modelo de efectos de violencia y a la investigación en laboratorios que se llevó a cabo para comprobar que la violencia televisiva causa agresión en el comportamiento de los niños. Se demostró que los mensajes televisivos causan una fascinación que influye su comportamiento, mismo que depende de la personalidad, medio ambiente y contexto del espectador. Por lo tanto, la correlación entre la violencia y la agresión en el comportamiento resulta positiva.

Sin duda, la teoría del aprendizaje social es una de las más completas en el campo cognitivo. Este acercamiento indica que la televisión aporta modelos de comportamiento. Los niños adquieren una fascinación inmediata hacia la violencia televisiva, y construyen sus personalidades de acuerdo con experiencias e interacciones dentro de las cuales, se incluye la televisión. Esta teoría dicta que los niños construyen significados de lo que ven dentro de su experiencia aislada o social con la televisión. Sin embargo, pueden construir significados equivocados si no cuentan con el apoyo o experiencia suficiente para darles sentido. La televisión puede llegar a afectar la información, actitud y conocimientos de los niños, lo cual ha sido siempre una preocupación y un motivo de estudio.

Puesto que los niños se vuelven espectadores vívidos desde los dos o tres años, la preocupación se enfoca en los efectos negativos que puedan resultar de su exposición televisiva, como son violencia, decesión de valores, inquietud social, sexismo, etc. El primer mecanismo de aprendizaje de los niños se da por medio de la imitación y la búsqueda de héroes que imitar, lo cual los hace vulnerables ante las imágenes de la televisión. Algunos efectos que causa la exposición televisiva son la fascinación, imitación y moldeado de valores. La televisión, por ende,

sí se considera un agente importante e influenciador en la socialización y formación de un niño. En la actualidad, la televisión desempeña un fuerte papel en las vidas infantiles. Un niño debe aprender de sus experiencias y crecer gracias a ellas. Por lo tanto, requiere de programas televisivos que le enseñen cómo las experiencias influyen en su vida, relaciones diarias, eventos, creatividad, etc. Considerando que los niños buscan a la televisión como un factor de esparcimiento y diversión, el contenido educativo debe combinarse con el entretenimiento, con el fin de mantener la atención de los espectadores. Los niños tienen una gran apertura al aprendizaje, por lo tanto, son fácilmente vulnerables a las imágenes televisivas. La televisión debe transmitir información real y creíble centrada en una cultura y contexto nacional que sea fácilmente identificada por la audiencia. Se debe abogar por la transmisión de emisiones con más sentido, esto es, hacerlas más comprensibles y claras para los niños.

Se puede constatar que en México no existe una caricatura nacional educativa que satisfaga las necesidades de los niños. Asimismo, y considerando que la televisión puede ejercer influencia sobre su audiencia, se requiere de una programación efectiva y clara que ayude a aportar efectos positivos en las vidas infantiles. Los resultados obtenidos en general aportan un marco para la propuesta de una caricatura nacional educativa. Sus características son:

-Una audiencia meta bien definida descrita como niños preescolares cuyo rango de edad se encuentra entre los 2 y 5 años, con el fin de concentrar las necesidades y formatos requeridos para un programa efectivo.

-Personajes que comparten la cultura de la audiencia, en sentido de raíces étnicas, estatus social, modo de vivir, actividades, lenguaje, ambiente, situaciones, conflictos, entre otros. Esto permite

lograr una identificación del niño con los protagonistas, lo cual retiene su atención y aumenta su motivación.

-Combinación de educación y entretenimiento, con el fin de lograr una programación atractiva y enriquecedora a la vez. -Mantenimiento de la motivación y atención de los espectadores, por medio de preguntas, acertijos, imágenes vívidas, historias entretenidas, personajes atractivos, entre otros.

-Interacción y participación constante por parte de la audiencia con el medio. Esto es, por medio de un narrador, invitar a los niños en varias ocasiones a responder preguntas, realizar ejercicios, contar, deletrear, cantar y cumplir otras actividades educativas.

-Utilización de un lenguaje propio del público meta al cual se dirige la transmisión. Esto comprende enunciados sencillos, narración lenta, repetición de conceptos importantes, voces atractivas, contenido legible y un ritmo apropiado. -Estimulación de la creatividad, integración, solidaridad y valores nacionales por medio de situaciones que requieran del ingenio y la imaginación del espectador, historias que transmitan valores apropiados y su utilización dentro del contexto social del niño, y conflictos de la vida diaria del niño que estimulen la imaginación para el solucionamiento de los mismos. -Fomentación y desarrollo del proceso formativo del niño exponiendo información veraz, utilizable y relevante en el ambiente infantil, misma que estimule las necesidades intelectuales y sociales del niño por medio de características y situaciones motivadoras. -Desarrollo de una visión crítica que ayude al niño a escoger y analizar las características sensoriales de su entorno, fomentando la independencia de elección y la utilización correcta del diagnóstico que realiza. -Conservación de un propósito significativo de educación, que se enfoque en los valores humanos, las raíces sociales y culturales, la identidad y contexto nacional, el lenguaje y una meta optimista

en la vida.

-Omisión de cualquier tipo de violencia, ya sea verbal o física, o cualquier otra característica de índole negativo que pueda resultar en una malinterpretación o una salida fácil a un problema.

Adopción de una actitud positiva, y de la solución de conflictos por medio de valores como la cooperación, la imaginación, la creatividad, la paciencia, la tolerancia, entre otros.

-Conservación de un enfoque hacia las necesidades e intereses de los niños, que aporten modelos a seguir que sean reflejos de la vida real y el contexto social en el cual se desenvuelve la audiencia infantil.

-Mantenimiento de una variación de protagonistas y situaciones en la historia, con el fin de lograr la atención del espectador y su identificación con una historia entretenida y que comprenda distintos puntos de interés. Estos resultados se observan de manera más concreta aplicados a la historia de la caricatura propuesta, presentada a continuación .

5.1.2.- DESAROLLO DE LA HISTORIA

Dentro del desarrollo de la historia, se consideran las cinco etapas establecidas por Doc Comparato (idea, conflicto, personajes, historia y tiempo dramático), con el fin de obtener la estructura del guión.

1.- La idea: la idea básica es la historia de cuatro personajes de edades entre 2 y 5 años, que afrontan conflictos diarios, los cuales deben solucionar utilizando su ingenio y originalidad.

2.- El conflicto: el conflicto esencial o matriz se da en cuatro partes, una para cada personaje. Los cuatro conflictos son el miedo a la oscuridad, la soledad, la envidia, y la falta de atención.

3.- Los personajes: los personajes consisten en:

Una perrita de 2 años con una familia de 7 hermanos y con miedo a la oscuridad.

Un armadillo de 3 años, hijo único y con problemas de socialización.

Un ave de 4 años, con hermanos mayores y con problemas de conducta.

Un ratón de 5 años con un hermano menor, con celos hacia éste y con problemas de compartir.

4.- La Historia o acción dramática: la historia comienza con la introducción que realiza el narrador a cada uno de los personajes y sus familias. Dentro de la historia existen cuatro problemas que enfrenta cada uno de los protagonistas, y la solución entrelazada de los mismos. Esto es, cada personaje es ayudado por otro, estableciéndose una interacción mutua de solucionamiento de problemas. Cada uno de estos problemas contiene tres etapas o actos (presentación, elección y desenlace), mismos que se presentan cuando los personajes deciden ir al parque a jugar. Las etapas de los conflictos se definen a continuación.

a) Historia del ratón

Problema: El ratón no quiere compartir sus canicas, al extremo que dentro de su negligencia pierde su canica favorita dentro de un tubo. La única que cabe por el tubo es la perrita, pero ésta tiene miedo a la oscuridad.

Elección/Desarrollo: La perrita, por medio de la motivación de sus amigos, accede a introducirse al tubo y recuperar la canica de su amigo.

Desenlace: El ratón recupera su canica y aprende a compartir, mientras que la perrita pierde su

miedo a la oscuridad, aumentando su autoestima.

b) Historia de la perrita

Problema: La perrita, al no tener juguetes por provenir de una familia extensa, decide jugar con la tierra. Construye una ciudad con lodo y hojas especiales que han caído de un árbol extremadamente alto. El ave, al estar distraída, pisa sin querer la creación de la perrita. La perrita comienza a llorar y el ave, sin querer reconocer su error, se enoja y hace un berrinche.

Elección/Desarrollo: Después de un tiempo, el ave se da cuenta de su actitud equivocada, originada por la necesidad de llamar la atención dentro de una familia de hermanos mayores. Por lo tanto, decide solucionar su error e intenta volar para arrancar las hojas especiales del árbol. Sin embargo, no sabe si puede llegar tan alto y titubea. Sus amigos la apoyan enseñándola a batir las alas.

Finalmente, el ave logra volar muy alto.

Desenlace: La perrita consigue sus hojas y su amistad con el ave crece. El ave reconoce su comportamiento erróneo y malos modales, y aprende que puede realizar lo que quiera aprendiendo cómo se hace y con dedicación. Asimismo, "adopta" a la perrita como la hermana menor que nunca tuvo.

c) Historia del ave:

Problema: El ave está jugando con una muñeca vieja que le heredaron sus hermanas mayores. La muñeca se atora en una cerca y el ave, al intentar safarla, deshace el moño de su pelo que le había hecho su mamá. Sin poder contenerse, rompe en llanto y hace un berrinche.

Elección/Desarrollo: El armadillo, al ser hijo único y pasar mucho tiempo con su mamá, sabe cómo hacer moños, pero no lo recuerda. Sus amigos relatan lo que ellos hacen para recordar algo que se les ha olvidado, y éste recuerda cómo hacer el moño.

Desenlace: El armadillo arregla el moño del ave, y se siente bien con sí mismo, aumentando su seguridad. El ave está feliz con el resultado y aprende asimismo cómo hacer moños.

d) Historia del armadillo:

Problema: En el parque aparecen un burro y un gato, e invitan a los protagonistas a jugar fútbol. Sin embargo, el armadillo no quiere jugar con ellos al ser extremadamente tímido y considerarse malo para hacer amigos. Así que decide irse a una esquina y jugar con un amigo imaginario.

Elección/Desarrollo: El ratón se da cuenta del problema y acude con el armadillo. Platica con él y lo convence de que es especial y que cualquiera quisiera tenerlo de amigo. Lo presenta con el gato y el burro, y resulta que el gato y él comparten muchos intereses (como ser hijos únicos y tener amigos imaginarios), convirtiéndolos instantáneamente en mejores amigos.

Desenlace: El armadillo aprende que no es el único con problemas de socialización y encuentra un nuevo amigo con su mismo conflicto. El ratón observa la importancia de los hermanos, y regresa a su casa con una nueva disposición hacia su hermano menor. Al finalizar la historia, todos regresan a sus casas y cuentan a sus padres lo que hicieron en el día y lo que aprendieron.

5.- Tiempo dramático: El tiempo dramático empleado en la historia es real. Esto es, se busca una coincidencia con el tiempo actual, las fechas, los acontecimientos, etc. Esto se presenta en la historia por medio del lenguaje, los objetos, las situaciones, entre otros.

5.1.3.- GUION DE LA CARICATURA PROPUESTA

GUION DE ANIMACION

"TAJIN Y SUS AMIGOS EN: UN DIA EN EL PARQUE"

Casa-habitación. Música temática.

INTERIOR. UNA FAMILIA DE RATONES GRISES.

Tajín el ratón se encuentra entre su mamá y papá . La mamá carga a un bebé de un año. Todos sonríen.

NARRADOR

(Con alegría)

Este es Tajín el ratón. ¿Lo puedes ver? Es el que está en medio de dos ratones grandes (Tajín saluda). ¡Ése es él! Tajín es un ratón de cinco años. Vive con su papá y su mamá y su hermanito de un año. Tajín no está feliz con su hermanito, porque desde que llegó, tiene que compartir sus juguetes y cosas favoritas. ¡Eso es una lata que lo molesta mucho! Tajín tiene muchos amigos, ¿los quieres conocer?

EXTERIOR. UNA CASA DE UNA PLANTA.

INTERIOR. UNA FAMILIA DE GARZAS.

NARRADOR

Ella es Mariana el ave y tiene 4 años. Mariana vive con su papá y su mamá y tiene dos hermanos mayores. A Mariana no le gusta eso porque tiene que usar todo lo que sus hermanos ya usaron, como ropa y juguetes. Además, sus hermanos no le hacen caso. Esto hace que Mariana se enoje mucho y haga berrinches

EXTERIOR. UNA CASA DE DOS PISOS.

INTERIOR. UNA FAMILIA DE ARMADILLOS PELUDOS.

NARRADOR

Él es Mario, de 3 años. Mario es un armadillo, que es como un ratón con una concha en su espalda. Mario es hijo único y vive con su mamá y su papá. Los papás de Mario trabajan mucho y a veces no están en casa. Esto hace que Mario se sienta a veces solo e invente historias con sus juguetes y Toño, su amigo imaginario. Un amigo imaginario es un amigo que existe en tu imaginación, ¿tú tienes uno?

EXTERIOR. UNA CASA PEQUEÑA Y DESCUIDADA.

INTERIOR. UNA FAMILIA DE PERROS BULL-TERRIER.

NARRADOR

¡Mira cuántos son! Esta es la familia de Ceci (Ceci saluda), la perrita de dos años. ¿Cuántos ves? Son uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez perritos! Ceci tiene una familia muy muy grande y siempre están juntos. Con tantos niños, a veces no hay juguetes para Ceci.

Pero Ceci tiene mucha imaginación y muchos hermanitos con quienes jugar.

EXTERIOR. DIA. PARQUE.

NARRADOR

El día de hoy, los cuatro amigos han decidido ir al parque a jugar. ¿Hay un parque cerca de donde vives? ¿A dónde te gusta ir a jugar con tus amigos? Hoy es un día muy bonito, porque hay mucho sol y muchos niños. Vamos a ver qué hacen los cuatro amigos. Mariana trajo una muñeca que le dieron sus hermanas mayores (imagen). Y Mario trajo un carrito de juguete (imagen). Miren, Tajín está jugando con sus canicas.

Tajín está en el piso con sus canicas. Los otros tres personajes se acercan.

MARIO

¡Tajín! ¿Nos prestas tus canicas?

TAJIN

(Enojado)

¡No quiero prestar mis canicas! ¡Siempre tengo que prestar mis cosas a mi hermanito!
¡Y siempre me pierde mis cosas o las rompe! ¡No, no, no, no! ¡Me van a perder mis cosas y aquí está mi canica favorita! (señalándola)

Tajín se levanta bruscamente agarrando sus canicas, y una de ellas cae dentro de un tubo.

TAJIN

-Mi canica favorita!

Tajín intenta entrar el tubo, pero éste es demasiado pequeño.

NARRADOR

-Tajín perdió a su canica en ese tubo! Pero el tubo es muy pequeño y Tajín es muy grande. ¡No cabe! ¿Crees que Mariana o Mario puedan caber?

Mariana y Mario intentan entrar en el tubo, pero tampoco pueden.

NARRADOR

Mariana no cabe porque es muy alta y el tubo es muy bajo. Mario no cabe porque es muy gordito y el tubo es muy angosto.

Mariana, Mario y Tajín voltean a ver a Ceci, la cual se esconde detrás de un árbol.

NARRADOR

-Ceci si cabe en el tubo porque es pequeña y el tubo también! Pero el tubo es oscuro, y Ceci tiene miedo de la oscuridad.

TAJIN

Ceci, ¿me ayudas a recuperar mi canica por favor?

CECI

¡Me da miedo, está demasiado oscuro!

MARIO

Yo antes también le tenía miedo, pero mis papás me enseñaron que no hay nada que temer.
Así que cuando era de noche, me acordaba de lo que me habían dicho y pensaba cosas bonitas.

¡Tú puedes hacer eso!

CECI

¿Lo crees?

TODOS

-Síiiiiiiii!

TAJIN

Esta es una rima que me enseñaron mis papás cuando tenía miedo a la oscuridad.

(A la cámara)

¡Ayúdenme a repetirla, para que a Ceci no le de miedo!

(Lento)

"Es de noche

está oscuro

¡no tengo miedo!

estoy seguro.
Estoy en mi camita,
tengo que dormir,
para que mañana,
¡sea muy feliz!

NARRADOR

Esa es una rima muy bonita, Tajín. ¡Vamos a repetirla de nuevo!

TODOS

"Es de noche
está oscuro
¡no tengo miedo!
estoy seguro.
Estoy en mi camita,
tengo que dormir,
para que mañana,
¡sea muy feliz!

Ceci sonrío, toma la mano de Mario y Tajín , y se dirige al tubo. Cierra los ojos y entra.

CECI

No puedo, ¡tengo mucho miedo!

Ceci comienza a salir del tubo.

TODOS

¡Sí puedes, Ceci! ¡Puedes hacer lo que quieras! ¡Piensa cosas bonitas y confía en tí!

NARRADOR

¡Bravo, Ceci! Eres muy valiente y también muy buena amiga. ¡Vas a ver que puedes lograrlo!

Ceci encuentra la canica y sale sonriendo. Tajín la carga y la abraza.

TAJIN

¡Muchas gracias Ceci! ¡Encontraste mi canica favorita!

NARRADOR

Pero lo mejor de todo, es que Ceci afrontó su miedo a la oscuridad y tuvo confianza en sí misma.

CECI

¡Sí pude! ¿Saben que hice? Cerré los ojos y pensé en mis hermanitos. Ellos siempre están conmigo y ahora lo estuvieron también.

TAJIN

Perdón por no compartir mis canicas. Es que siempre tengo que compartir mis cosas y no me gusta, porque mi hermanito siempre las rompe y nunca lo regañan. ¡Mario, Mariana, Ceci, los reto a un juego de canicas!

CECI

Gracias, pero yo quiero construir una ciudad con tierra.

Mariana, Mario y Tajín juegan canicas mientras Ceci construye una ciudad con lodo y hojas.

NARRADOR

Ceci está construyendo una ciudad muy bonita. ¿Ya vieron las hojas que usa? ¿De qué color son? ¡Eso es! ¡Son azules! Estas hojas han caído de un árbol muy alto. A Ceci le gustan mucho, porque el azul es su color favorito. Azul es el color del cielo (imagen) y también del mar (imagen). Azul es el color de algunas flores (imagen) y también de algunos insectos, como las mariposas (imagen)

Y ¿cuál es tu color favorito? (Pausa) ¡Muy bien! ¿Te imaginas algunas cosas con ese color?

(Pausa) ¡Muy bien!

(cantando)

Existen muchos ejemplos,

de los colores que vemos

Verde es el color del pasto (imagen)

Rojo de la manzana (imagen)

Naranja de la naranja (imagen)

Amarillo del sol (imagen)

Negro es color de la noche (imagen)

Blanco de las nubes arriba (imagen)

Y muchos colores,

con tantas variaciones

Todos son lindos y están en todas partes

¿Cuántos colores ves tú?

(Pausa)

Mariana se levanta brincando y gritando.

MARIANA

¡Gané, gané, gané!

NARRADOR

¡Mariana, cuidado!

Sin fijarse, Mariana cae sobre la ciudad de Ceci. Ceci comienza a llorar.

TAJIN

¿Qué pasó?

MARIANA

(Haciendo berrinche)

¡Nada, nada, yo no hice nada!

CECI

(Llorando)

¡Mis hojitas! ¡Ya no hay hojitas como esas!

Mariana corre enojada y gritando mientras Mario y Tajín consuelan a Ceci.

NARRADOR

Mariana está haciendo berrinche porque no quiere aceptar que destruyó la ciudad de Ceci sin querer.

Tajín y Mario van con Mariana.

MARIANA

¡Váyanse!

TAJIN

Mariana, todos sabemos que lo hiciste sin querer, pero hacer berrinche no sirve. Mejor hay que arreglar las cosas, ¿no crees?

MARIANA

(Empezando el berrinche)

¿Pero cómo? Ceci está llorando y ahora yo soy la mala y no se puede hacer nada, porque ya no hay de esas hojas bonitas, y, y...

MARIO

Oye, Mariana. Estás aprendiendo a volar, ¿verdad?

MARIANA

Sí. Mis papás me enseñan diario y dicen que ya soy muy buena.

MARIO

Y las hojas que le gustan a Ceci están en lo alto del árbol, ¿no?

MARIANA

Sí, ¿y qué? Ya no caen y Ceci está triste porque destruí su ciudad, y, y...

MARIO

Piensa, Mariana, ¿qué crees que puedes hacer?

MARIANA

Pues no sé.

TAJIN

¿Y ustedes, amigos? ¿Qué se les ocurre? Mariana es un ave, y las aves vuelvan hacia arriba ¿no es así? Las hojas que le gustan a Ceci están arriba del árbol. ¿Qué piensan que se puede hacer?

(Pausa) ¡Exacto! Mariana, puedes volar y traer unas hojas.

MARIANA

¿Yooo? ¡Pero no puedo volar tan alto!

MARIO, TAJIN

¿Y cómo sabes si no lo intentas?

¡Vamos Mariana! ¡Te vamos a enseñar a volar! A ver, amigos, muevan los brazos de arriba a abajo.

¡Eso es!

Mariana bate las alas.

TAJIN

¡Ahora más rápido, enséñenle a Mariana cómo se hace!

Mariana bate las alas más rápido y empieza a volar.

MARIANA

¡Lo estoy haciendo! ¡Estoy volando alto!

NARRADOR

¡Bravo! Le han enseñado a Mariana que sí puede volar bien. ¡No dejen de mover los brazos!

Mariana arranca unas hojas del árbol.

MARIO

Ahora, vamos a bajar. Muevan los brazos lento, lento, cada vez más lento, ¡eso es!

Mariana bate las alas lentamente y empieza a descender.

MARIANA

(A la cámara)

¡Gracias, amigos! ¡Me han enseñado que sí puedo volar alto! ¡Gracias, gracias!

¡Ceci! ¡Ceci! (Corriendo donde está Ceci) ¡Mira, te conseguí unas hojas de las que te gustan!

CECI

(Dejando de llorar)

Pero ¿cómo? Están muy alto...

MARIANA

Digamos que tuve un poco de ayuda de unos amigos

(Guiña a la cámara y a Mario y a Tajín)

CECI

¡Gracias, gracias! Ahora puedo volver a hacer mi ciudad.

(Abraza a Mariana)

NARRADOR

Mira, Mariana, qué feliz hiciste a Ceci ¿Ya ves que sí podías?

MARIANA

¡Sí pude! Perdón por destruir tu ciudad, fue sin querer. De ahora en adelante, serás la hermanita
chica que nunca tuve.

Y hablando de hermanos, ¡te voy a enseñar la muñeca que me dieron! Era de mi hermana mayor,
pero como ya no la usa...

Mariana corre a recoger su muñeca, que está colocada frente a una cerca. Al jalarla, la muñeca se
atora y Mariana, entre los esfuerzos, deshace el moño que tenía en la cabeza.

MARIANA

(Haciendo berrinche)

¡Mi moño! ¡Mi moño que me hizo mi mamá! ¡Se deshizo! ¡Se rompió!

Todos corren hacia donde está Mariana.

NARRADOR

¿Hay alguien que sepa cómo hacer moños?

CECI

No, yo todavía no aprendo a atar los zapatos de mis hermanitos, soy muy chiquita...

TAJIN

Mis papás saben cómo, pero yo todavía no sé...

MARIO

¡Yo sé cómo! Mis papás trabajan mucho y a veces no los veo en mucho tiempo, pero mi mamá siempre intenta pasar tiempo conmigo y me enseña a hacer muchas cosas que ella hace. Ella me enseñó a hacer moños, pero no me acuerdo...

NARRADOR

Mmmm...A ver, Tajín y Ceci. Cuando no recuerdan algo ¿qué, hacen?

TAJIN

Yo cierro fuerte los ojos y trato de acordarme cómo se hace...

NARRADOR

A ver, Mario, haz lo que dice Tajín, por favor.

Mario cierra los ojos y piensa un tiempo, mientras Mariana sigue haciendo berrinche.

MARIO

¡No, no me acuerdo! ¿Y ahora qué hago?

NARRADOR

No te preocupes, Mario. Estamos aquí para ayudarte. A ver, Ceci, tú ¿qué haces cuando no recuerdas cómo hacer algo?

CECI

¡Yo hago el baile del sapito!

MARIO, TAJIN

“El qué, qué?”

CECI

¡El baile del sapito! Brinco en una pierna (haciéndolo), y pienso en lo primero que tengo que hacer para acordarme y cuando lo hago, brinco hacia delante en la otra pierna (haciéndolo) y pienso en el siguiente paso y así hasta que me acuerde de todo. Es como jugar al avioncito, pero en vez de piedritas aviento recuerdos de lo que tengo que hacer. ¡Cuando llego al final, me acuerdo de todo!

NARRADOR

¡Pero qué buena idea, Ceci! ¡Hay que hacer el baile del sapito para que Mario se acuerde cómo hacer moños!

TAJIN
(A la cámara)

¿Nos ayudan? ¡Por favor párense en una pierna! (haciéndolo) y...

Todos comienzan a brincar, excepto Mariana que sigue en su berrinche.

TODOS

(Cantando)

¡El baile del sapito,
me acuerdo y brinco
brinco una vez, brinco otra vez
y con el salto y salto
me acuerdo
muy bien!

NARRADOR

¡A ver, otra vez!

TODOS

¡El baile del sapito,
me acuerdo y brinco
brinco una vez, brinco otra vez
y con el salto y salto
me acuerdo

muy bien!

MARIO

¡Eso es! ¡Ya me acordé! (acercándose a Mariana y tomando los listones de su pelo)
Primero tomo estos dos así y los jalo, luego los junto de arriba, luego paso uno por aquí, y lo jalo y aprieto, luego hago una orejita de ratón y le paso el otro listón por atrás, luego lo paso por enmedio de la orejita de ratón y aprieto. ¡Ya está el moño!

Mariana deja de llorar y pone cara de sorprendida.

MARIANA

¡Mi moño! ¡Hiciste un moño igual de grande y bonito que el que hace mi mamá!

¡Gracias, Mario! ¡Ya sé cómo hacer moños!

NARRADOR

¡Felicidades, Mario! Con los pasos de Ceci, te acordaste. Pero Mariana, recuerda que los berrinches no sirven. Hay maneras de pedir las cosas. Estás chiquita y es más fácil llorar para llamar la atención, pero nada más llama la atención que la tranquilidad y las palabras "por favor" y "gracias".

MARIANA

(Sonrojándose)

Sí, perdón. Je, je, es que luego me desespero.

NARRADOR

Bueno, nada mejor que los errores para aprender (se ríe y todos ríen)

Entran un gatito y un burrito al parque, corriendo detrás de una pelota de fútbol. Se acercan a los
amigos.

GATITO

¡Hola! ¿No les gustaría jugar una "cascarita"? Es que queremos hacer dos equipos.

TAJIN

Pero ¿cómo? Son dos, pueden hacer dos equipos de uno.

CECI

No entiendo.

NARRADOR

(Explicando con imágenes)

Sí, Ceci, uno más uno son dos. Pueden hacer dos equipos de sólo uno. Pero en el fútbol, se necesita a más de uno para que cuide la portería, porque si no, ¿qué podría pasar?

MARIO, TAJIN Y MARIANA

¡Anotan gol!

NARRADOR

¡Exactamente! El chiste del fútbol es que no te metan gol. Pero al mismo tiempo, tienes que anotar gol, y cuidar tu portería, que es esa red (señalándola). Por eso necesitas a más de una persona que te ayude a meter gol al otro equipo y a alguien que no deje que te metan gol, ¿entiendes?

CECI

Creo que sí.

(Cantando)

Uno más uno, dos

Dos que corran

y metan gol

y uno más

para que los demás

¡no metan gol!

TAJIN

¡Exactamente! Pues yo sí quiero jugar.

CECI, MARIANA

¡Yo también!

BURRITO

Ya somos uno, dos, tres cuatro y cinco. Sólo falta uno.

Todos voltean para buscar a Mario, quien está en una esquina a lo lejos.

TAJIN

¿Mario?

Tajín camina hacia Mario, quien está hablando solo sentado en su cochecito.

MARIO

Y así tú y yo podemos jugar juntos...

TAJIN

¿Con quién hablas?

MARIO

(Sorprendido)

¿Eh, yo? Con nadie...

TAJIN

¿Qué pasó, no quieres jugar fútbol con nosotros?

MARIO

(Sonrojándose)

Este... yo.. la verdad no sé...

TAJIN

¿Qué pasa? ¿Te puedo ayudar en algo?

MARIO

Pues... no creo que puedas..

TAJIN

Déjame intentar

MARIO

Bueno, la verdad es que me da pena jugar con niños que no conozco. Siento que pueden reírse de mí por tener un amigo imaginario, que es con quien estaba hablando ahorita. Lo que pasa es que como no tengo hermanos como ustedes, no convivo mucho y me da mucha pena.

TAJIN

Nunca había pensado algo así. Yo la verdad ni quería a mi hermanito, porque es el consentido y da mucha lata.

MARIO

Tienes suerte de tener hermanitos, pero yo, como no los tengo, tengo una gran imaginación. Y eso me gusta mucho, porque nunca me aburro.

TAJIN

Esa es una de las cosas que te hacen tan especial. No deberías tener miedo a conocer otras personas, porque la verdad eres un muy buen amigo, muy original y te gusta ayudar.

MARIO

¿Tú crees?

TAJIN

Sí, y también me has hecho pensar que desde ahora voy a ver a mi hermanito diferente. Tengo suerte de tenerlo. Lo voy a apreciar más y no me enojar, con ,l si rompe mis juguetes.

MARIO

¡Ja, ja! ¡Pues entonces vamos a jugar fútbol!

Los amigos se ponen de pie.

NARRADOR

¡Muy bien! Parece que ustedes han aprendido algo especial.

TAJIN

(A la cámara)

¡Sí! No importa si tienes hermanos o no, o cómo sea tu familia, siempre eres especial.

MARIO
(Riéndose)

¡Y no debes tener pena!

NARRADOR

Exactamente. Deben estar felices con lo que tienen y apreciarlo. Tajín , tu hermanito ahora es el consentido porque está chiquito y tiene que ser cuidado. Pero tus papás te siguen queriendo por igual, sabiendo que eres responsable y puedes cuidarte. Y tú, Mario, el hecho que no tengas hermanos no significa que no puedas tener más amigos. Eres muy creativo y divertido, y eso hace que a los niños les guste estar contigo.

TAJIN

¡Exactamente! Ven, Mario, te voy a presentar a los otros niños.

Mario y Tajín corren hacia donde están los otros.

MARIANA

¿Dónde estaban? ¡Ya queremos jugar!

MARIO

Andábamos por ahí, aprendiendo cosas.

Mario y Tajín se ríen. Mariana los ve con cara de confusión.

MARIANA

Bueno, ya... Miren, ellos son Víctor y Roberto. Ya nos presentamos, en lo que los esperábamos.

TAJIN

¡Hola, Víctor, Hola Roberto! Yo soy Tajín y él es mi amigo Mario.

MARIO

(Tímidamente)

Hola...

ROBERTO Y VICTOR

¡Hola, Tajín, hola Mario!

ROBERTO

Oye, Mario, yo tengo un carrito igual al tuyo (señalándolo).

Sólo que el mío es azul y el tuyo es rojo.

MARIO

¿En serio? Ese carrito me lo dieron mis papás el día de mi cumpleaños.

ROBERTO

¡A mí también!

Yo me la paso todo el día en el carro con Omar.

MARIO

¿Quién es Omar?

ROBERTO

Mi amigo imaginario. Es que no tengo hermanos y por eso Omar siempre está conmigo.

MARIO

¡Yo tampoco tengo hermanos!

Y también tengo un amigo imaginario que se llama Toño.

ROBERTO

¿En serio? Creo que tú y yo tenemos muchas cosas en común

MARIO

¡SI!

ROBERTO

¿Quieres estar en mi equipo de fútbol?

MARIO

¡Claro!

Los personajes comienzan a jugar fútbol.

NARRADOR

¡Qué bonito día! Pienso que los amigos aprendieron muchas cosas nuevas el día de hoy, ¿no creen?

Es importante aprender que no importa qué problema tengamos, siempre hay una solución. Con nuestra imaginación y creatividad podremos hacerle frente a todo. Tajín (imagen) aprendió que es importante compartir, y también que su hermanito es muy especial, aunque le rompa sus juguetes. Mariana (imagen) aprendió que no sirve de nada hacer berrinches, ya que hay otras formas de pedir las cosas. También aprendió que puede volar alto si ella quiere.

Mario (imagen) aprendió que es especial y que no tiene por qué, ser tímido para conocer a otras personas. También aprendió a recordar cosas.

Ceci (imagen) aprendió que puede olvidar su miedo a la oscuridad si confía en ella misma.

¡También se convirtió en la hermanita de Mariana!

¿Qué fue lo que más te gustó de este día?

(Pausa)

Ahora los amigos tienen que regresar a su casa porque ya está oscureciendo.

¡Y tienen muchas cosas que contar a sus familias!

Tajín regresa a su casa. Lo reciben sus papás con un abrazo. Tajín se dirige a la cuna de su hermanito. Lo saca y lo abraza. Lo regresa a la cuna y vuelve con sus papás para sentarse en el comedor y platicar con ellos.

NARRADOR

Ahí está Tajín con sus padres y hermanito.

Y miren, ahí va Mariana a su casa...

Mariana llega a su casa. Sus papás la reciben y sus hermanos mayores también. Mariana se deshace el moño de su cabeza y enseña cómo aprendió a hacerlo de nuevo. Su familia la aplaude. Se sientan en el comedor y cenan mientras Mariana sigue platicando.

NARRADOR

Y ahora llega Mario a su casa...

Mario llega a su casa y encuentra a sus papás en el comedor. Lo abrazan y se sientan a platicarles lo que aprendió en el día.

NARRADOR

Finalmente, llega la pequeña Ceci a su casa...

Ceci entra a su casa y la reciben varios perritos que la abrazan. Empieza a platicar con todos.

NARRADOR

(Cantando)

Y después de platicar todo, es hora de dormir

A la cama todos

Y a soñar

Mañana es otro día,

y todo empezar .

Tanto que aprender
y tanto que enseñar.

Lo aprendido hoy,
en la mente está.

¡Hasta mañana, amigos!

5.1.4.- RESULTADO DE ESTUDIO DE PERSONAJE

Para el estudio del personaje se obtuvo una secuencia de tres minutos donde se aprecian las reacciones y el comportamiento del mismo dentro de una situación dada.

Este estudio de personaje es sólo un fragmento que permite profundizar la personalidad del personaje, experimentando con sus emociones y características físicas.

Asimismo, se puede apreciar la manipulación de fondos reales con personajes ficticios y los colores empleados sugeridos para el personaje en cuestión.

El resultado obtenido permite medir la calidad deseada y las técnicas de secuencia que logren la realización de una caricatura de características deseables para los niños de México.