4.1 Información obtenida

Los resultados obtenidos en las sesiones de grupo fueron variados, dependían del interés de cada niño, además de la edad y del entorno en el que se desenvuelve cada uno de ellos.

Sin embargo, pudimos observar que hay un patrón en común, debido a que se trata de individuos con características homogéneas, sus gustos son congruentes y semejantes en la mayoría de los casos.

Como indiqué en el capítulo anterior, la metodología con la cual se llevarían a cabo las sesiones de grupo se elaboró previamente, pero, a pesar de contar con una guía para su realización, cada una tomó un giro único, esta diferencia se debe a la actitud mostrada por los niños en cada caso, ya que lo principal era obtener su atención y su total disposición en participar.

Quiero recalcar que esta experiencia me ha hecho descubrir algo que quizás he olvidado con el paso del tiempo, puesto que todos fuimos niños alguna vez, deberíamos tener presente que los niños son seres sumamente inteligentes, seguros de sí mismos, con un interés claro y definido en lo que esperan ver y obtener, en este caso, de la televisión. Lo que deciden observar responde a una inquietud en particular; quizás un programa de televisión no satisfaga en su totalidad esa necesidad, pero ellos buscan la manera de adaptarlo a sus necesidades y hacerlo funcional a su interés y conveniencia.

4.2 Gustos y preferencias de la audiencia infantil

Tal como lo he ido mencionando a lo largo del desarrollo de esta investigación, se realizaron nueve sesiones de grupo, tres por cada escuela visitada. La información que reflejaron estas sesiones es la siguiente:[*]

[*] Se recomienda al lector revisar la sección de anexos en caso de querer conocer la información completa y detallada de los resultados que arrojó la investigación.

4.2.1 ¿Qué tipo de programa prefieren los niños?

En todos los casos, los niños aseguraron que prefieren las caricaturas sobre cualquier otro tipo de programa, eso no descarta el hecho de que tengan otros programas dentro de sus preferidos como algunas telenovelas, series de televisión y programas de concursos.

En este caso, los niños se sienten totalmente atraídos por los dibujos animados. Expresan su interés en poder observar “cosas chistosas”, asegurando que eso es lo que les divierte. Los colores y los personajes son un factor importante para que ellos definan a una caricatura como su preferida.

Dentro de este segmento, su caricatura favorita es “Bob Esponja”. Todos los niños expresan que se trata de una caricatura “muy bonita” y que además los personajes hacen “cosas chistosas”.

Claro está que no es la única caricatura que ven, en su mayoría conocen completamente la barra programática de televisión, sin embargo, esta caricatura en especial es la que más les gusta. Los niños pueden identificar claramente lo real de lo ficticio mostrado en una caricatura. Cabe recalcar que “Bob Esponja” es una caricatura que agrada tanto a niños como a niñas, en ella se manejan situaciones irreales como es el caso de “Arenita”, una ardilla amiga de “Bob Esponja”, que vive en el fondo del mar. Ante esta situación los niños expresan sus opiniones dando a entender que ellos saben que no es posible que una ardilla pueda vivir debajo del agua, pero que en este caso por tratarse de una caricatura es válido ver cosas así.

En otro género, uno de los programas dentro del gusto de los niños es la serie mexicana de televisión “El Chavo del 8”, en todos los casos los niños afirmaron que este programa era uno de sus favoritos debido a que les gustaban los personajes y todas las cosas que hacen.

Se trata de una serie de televisión hecha en México y los protagonistas son personas, no dibujos animados. Los niños expresan que este programa les

divierte mucho y que cada quien tiene a su personaje favorito, aunque esta elección pueda ser un tanto común entre ellos: “El Chavo del 8”, “Don Ramón”, “Quico”, “El Sr. Barriga”.

“El Chavo del 8” genera mucha expectativa en los niños, durante las sesiones pude observar que se introducen en la trama, al punto de expresar emociones como si ellos formaran parte del programa. Aquí pude identificar que los niños manifiestan agrado o inconformidad de acuerdo a la relación que existe entre los personajes. Hacen afirmaciones positivas o negativas de acuerdo a lo que ocurre en el programa, un claro ejemplo de ello puede ser la conocida interacción entre los personajes de “Doña Florinda” y “Don Ramón”, los niños comentan que les llama la atención porqué “Don Ramón” no hace nada para que “Doña Florinda” no lo golpee, ya que él siempre recibe una cachetada cuando “Quico”, otro personaje de la historia, está llorando por algo que ni siquiera “Don Ramón” conoce. Lo anterior nos muestra claramente que los niños prestan atención al rol que desempeña cada personaje en el programa, con ello manifiestan tener un sentido de “justicia lógica”, en el comportamiento de los personajes.

Las telenovelas junto con los programas de concurso son los otros dos tipos de programas que forman parte de la preferencia de los niños, los dos géneros están al mismo nivel, de acuerdo a lo manifestado por ellos.

En cuanto a las telenovelas, los niños tienen preferencia por aquellas que de antemano definen que están realizadas para la audiencia infantil. “Alegrijes y Rebujos” es el nombre de la telenovela infantil que Televisa transmitía en el período en que se realizó la investigación. La mayoría de los niños afirmó ver esta telenovela catalogándola como su favorita. Este programa incluía elementos “mágicos”, los cuales daban origen a la historia. En las sesiones, los niños manifestaron sentirse atraídos por todos los acontecimientos “mágicos” que la telenovela mostraba, dando suma importancia a los personajes de la historia.

Durante las sesiones, los niños manifestaban su interés por lo ocurrido en la telenovela, se identificaban con algunos personajes y expresaban su afán por

ser como ellos al vestirse del mismo modo o utilizando palabras y expresiones propios de determinado personaje.

Los programas de concursos también forman parte de la programación preferida por la audiencia infantil, los principales son “En Familia con Chabelo” y “El Reto Burundis”, ambas producciones mexicanas, la preferencia entre estos dos programas estuvo dividida, ya que la dinámica dista mucho entre ellos.

De este aspecto podemos rescatar que los niños basan su preferencia de acuerdo al beneficio que pueden obtener en determinado programa, es decir, lo que más llama la atención de un programa de concurso son los premios que pueden obtener y el esfuerzo que deberán realizar para obtenerlo.

En las diferentes sesiones los niños expresaron que “En Familia con Chabelo” es considerado un programa con concursos fáciles y tranquilos, al cual les gustaría acudir debido a que no importa si logras realizar la prueba, siempre tendrás un “premio de consolación”.

En cambio, “El Reto Burundis” es considerado como un programa moderno, y en este caso, los niños perciben los concursos como un juego, como si fuera una manera fácil de practicar algún deporte extremo. Mencionan que los “juegos” son más emocionantes y que eso es lo que vale la pena de este programa. Hacen mención de los premios, sin embargo, los motiva más el hecho de poder participar.

En ambos casos, la actitud y el carácter de quienes conducen cada programa son dos puntos imprescindibles para los niños. En el caso de “En Familia con Chabelo”, conducido por “Chabelo”, quien desarrolla la imagen de ser un “niño grandote”, los niños describen el ambiente del programa como “bonito”, “bueno” y “divertido”; para “El Reto Burundis”, conducido por dos jóvenes, un hombre de 19 años y una mujer de 17 años, utilizan palabras como “emocionante”, “padre” o “dificilísimo” entre otras expresiones, de esta manera dan a entender la forma en que perciben cada programa.

Como pudimos ver, los niños seleccionan los programas de acuerdo a lo que éstos les ofrecen y al nivel de diversión que obtendrán de cada uno de ellos, por lo tanto, pueden ser considerados selectivos en cuanto a la información a la que deciden exponerse.

Los niños manifiestan su inquietud y deseos por ver en televisión determinado tipo de programa, cada aportación va de acuerdo a sus gustos, inquietudes, experiencias y necesidades socioculturales para poder relacionarse con su entorno.

Es aquí donde la Teoría de Usos y Gratificaciones toma mayor importancia, pues tal como ha sido planteada al inicio de este proyecto, los resultados obtenidos comprueban que son los niños quienes determinan si un programa de televisión satisface o no sus necesidades y expectativas.

Debemos recordar que esas necesidades dependerán de la etapa de desarrollo intelectual en la que se encuentren. Entendamos que los niños no son adultos chiquitos, sino personas que demuestran su capacidad por comprender, a su manera, el mundo que les rodea, enfocando su atención a los sucesos que puedan aportar elementos útiles a su desarrollo y conocimiento, ignorando por completo a aquellos que les son inútiles.

Debido al estudio realizado, puedo mencionar que en los niños, el conocimiento es una herramienta que les permite obtener cierto poder, o posición, respecto a un tema determinado ante el entorno en el que se desenvuelven y con las personas con las que interactúan cotidianamente. De esta forma son capaces de relacionarse en el medio social al que pertenecen.

La Teoría de Usos y Gratificaciones nos permite entender el comportamiento de los niños ante un programa de televisión, recalcando una vez más que esta teoría considera que los individuos seleccionan y utilizan diferencialmente los medios de comunicación para gratificar o satisfacer las necesidades que experimentan, debido a que la situación social en la que viven

las personas les producen tensiones y conflictos, que pretenden aliviar utilizando los medios de comunicación.[112]

El enfoque de Usos y Gratificaciones integra cuatro tipologías, planteadas por McQuail, Blumler y Brown, que intentan identificar las distintas necesidades y gratificaciones que la gente deriva de los medios: diversión, relaciones personales, identidad personal y la supervisión del ambiente.[113] Cada tipología considera diversos puntos generadores de alguna gratificación o beneficio en los individuos, éstos son:

- Diversión: a) escape de la rutina, b) escape de los problemas, c) desahogo emocional.
- Relaciones personales: a) compañía, b) utilidad social.
- Identidad personal: a) referencia personal, b) exploración de la realidad, c) refuerzo de valores.
- Supervisión: (información)

En el caso de los niños estas tipologías tienen el siguiente significado: la *diversión* otorga al niño la oportunidad de "fantasear", es la evasión de la realidad, siendo ésta la manera en la cual el niño puede evadir por determinado período de tiempo la realidad en la que vive, alejándose de problemas e incluso, encontrando posible solución a los mismos. Las *relaciones personales* despiertan el sentido de pertenencia, responden a la necesidad de integración, de formar parte en determinado grupo social, los niños deben contar con la información y la habilidad necesaria para poder desarrollar un tema de conversación, de esto dependerá la posibilidad de integrarse en el grupo o no. La *identidad personal* se refiere a la parte en la que el niño debe definir quién y cómo es, en donde las referencias personales (persona o personaje a quién admira) son sumamente importantes, en

[112] Lozano, Rendón José Carlos. Teoría e investigación de la comunicación de masas. Pearson Education. México, 1996, p.184
[113] Idem (:186)

este punto, el niño definirá su personalidad, muchas veces orientada a imitar a su ideal y la decisión tomada por el niño en cuanto a los valores que desea conservar e integrar a su personalidad, se verá reforzada por el entorno en el que éste se desarrolla. La *supervisión del ambiente* es toda la información captada por el niño, en donde la *diversión*, las *relaciones personales* y la *identidad personal* se verán integradas.

Por lo anterior es importante mencionar que diversos teóricos coinciden en señalar que las raíces del enfoque de Usos y Gratificaciones y sus tipologías se remontan a la década de los cuarenta, cuando Herzog realizó un estudio sobre ¿porqué las amas de casa escuchaban radionovelas? El estudio reveló que las gratificaciones que obtenían al exponerse a ellas eran tres: escape emocional, obtención de sugerencias sobre cómo enfrentar ciertos problemas y, deseos de experimentar lo mismo que los protagonistas.[114]

En la investigación realizada para el desarrollo de esta tesis, un ejemplo tangible de esta afirmación es el comentario realizado por un niño de 8 años de edad, participante de las sesiones de grupo realizadas en el Centro Escolar Niños Héroes de Chapultepec, el día 7 de enero del año en curso. Para una mejor comprensión de la información obtenida, describiré brevemente la situación:

Se realizaba la sesión de grupo con los participantes del segundo grado de primaria, los niños veían el primer bloque de programas integrado por dibujos animados, al momento de observar la caricatura titulada “Jimmy Neutrón” los niños demostraron su interés por dicho programa. Todos los niños aseguraron que les gustaría ser como el personaje principal: “Jimmy Neutrón”, porque de esa forma tendrían la capacidad de “crear” cosas. Uno por uno, los niños fueron dando su opinión respecto a qué les gustaría “inventar” en caso de que fueran Jimmy Neutrón. Lo importante de esta sesión que me permitirá demostrar la importancia de la Teoría de Usos y Gratificaciones en esta investigación es la siguiente expresión, hecha por uno de los participantes:

[114] Idem

“Si yo fuera como Jimmy Neutrón inventaría una mamá robot, porque como yo no tengo mamá, inventaría una”. (2do primaria: 8 años)

Un segundo ejemplo que en este caso describe, de una manera clara, la importancia de las *relaciones sociales* en los niños es el siguiente:

Se realizaba la sesión de grupo con los participantes del tercer grado de primaria del Centro Escolar Pte. Lic. Miguel Alemán el viernes 9 de enero de 2004, los niños veían el primer bloque de programas integrado por dibujos animados, al momento de observar la caricatura titulada “Súper Campeones” muchos niños comentaron que esta caricatura no les agradaba, principalmente las niñas, la razón de estas expresiones se debía a que tanto niños como niñas, concebían que esta caricatura estaba enfocada a los hombres, ya que trata de fútbol, que este deporte no les gusta a las mujeres y por lo tanto ellas no ven el programa. Un niño expresó que él veía esta caricatura porque le gustaban las habilidades de los personajes, su personaje favorito es “Oliver Atom”, porque:

“Es el mejor jugador de todos y además hace su tiro de ‘Chanfle’, y con ese tiro nadie puede parar el gol, además a mí me sirve porque como yo voy en fútbol, me ayuda para poder jugar”. (3er grado primaria: 9 años)

Ejemplos de este tipo se presentaron durante la realización de cada una de las sesiones de grupo en las diferentes escuelas. Algunos niños expresaban su desagrado por ciertos programas de televisión, mencionaban que no veían determinado programa porque no les llama la atención o simplemente no les gustaba, mientras que otros expresaban el motivo principal que generaba desagrado en ellos. Como ejemplo, los siguientes comentarios responden a la percepción que tienen los niños de la serie de televisión “La Niñera” que transmite TV Azteca por Azteca 7:

“Me da pena la familia que sale ahí, todos se pelean y el niño es muy malo con la niñera”. (1er grado primaria: 6 años: niña)

“No me gusta ese programa porque es muy aburrido, además todos se enojan, el señor es muy tonto y no se da cuenta de nada, dicen muchas groserías y la familia no se lleva bien”. (2do grado primaria: 8 años: niño)

Estos ejemplos son importantes debido a que con ellos podemos demostrar que con base en el enfoque de Usos y Gratificaciones, aunado a la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños de entre 6 y 9 años de edad, este tipo de programa no ofrece ningún beneficio a sus necesidades. Por el contrario, en él encuentran elementos de los cuáles probablemente pretendan alejarse, elementos que quizás forman parte de su realidad dentro del contexto familiar.

Hablábamos de la importancia de comprender que la audiencia es quien tiene la capacidad de seleccionar la información que quiere recibir por parte de los medios de comunicación, en este caso la televisión. Los niños son la audiencia que en este momento nos interesa, los ejemplos anteriores demuestran que a través del enfoque de Usos y Gratificaciones, los niños son capaces de seleccionar los programas que de una u otra forma pueden satisfacer algunas de sus necesidades afectivas, sociales o culturales. Y no sólo eso, sino que además pueden encontrar un espacio que les permita escapar por un momento de la realidad en la que viven, con la esperanza de que al finalizar el programa, contarán con una serie de elementos que enriquecerán su vida, independientemente de que estos elementos puedan ser usados en la vida real o no.

Es relevante para esta investigación hacer mención de las declaraciones hechas por los niños que formaron parte en las sesiones de grupo, ya que de esta manera es más fácil comprender la relación entre el enfoque de Usos y Gratificaciones y la Teoría del Desarrollo Humano, las cuales permiten ver que las necesidades socioculturales de los niños van de la mano con sus capacidades cognitivas, de esta manera podemos valorar el comportamiento de los niños acorde al nivel de desarrollo en que se encuentran y, los posibles beneficios que buscan obtener al exponerse a determinados programas de televisión.

Tal como se mencionó anteriormente, los niños determinan si un programa de televisión es importante para ellos o no, si es interesante, aburrido, emocionante o divertido. La concepción que ellos tengan de un programa de televisión dependerá de las necesidades socioculturales que deseen ver reflejadas en él. Por ejemplo:

Caso 1. Un niño busca *diversión* al momento de exponerse a determinado programa de televisión; la diversión es la evasión de la realidad, es la manera en la cual un niño puede evadir por determinado período de tiempo la realidad en la que vive, alejándose de problemas y encontrando posible solución a los mismos. En caso de que éste vea sus problemas reflejados en un programa de televisión, la reacción será negativa, afirmando que ese programa no es interesante para él. Esta capacidad de asimilar y comprender lo que ocurre en dicho programa será posible gracias al desarrollo cognitivo del niño. Esto es posible debido a que el niño se encuentra en la etapa de desarrollo, denominada por Piaget, "de preparación para el pensamiento conceptual", en la fase de "operaciones concretas", en donde el niño alcanza un nuevo nivel de pensamiento en donde tiene la capacidad de ordenar y relacionar la experiencia con un todo organizado. Ejemplo:

"Me gustaría que en este programa hubiera cariño, porque a veces se pelean el niño y la niñera" (2er grado primaria: 8 años: niño)

Caso 2. Las *relaciones personales* despiertan el sentido de pertenencia en los niños y responden a la necesidad integración, de formar parte en determinado grupo social. Esto es posible debido a que a partir de los 4 a los 7 años de edad los niños se encuentran en la etapa, denominada por Piaget, "de pensamiento intuitivo", en donde el niño genera conciencia acerca de sus relaciones con el entorno inmediato y con hechos concretos. Es aquí cuando los niños, buscan integrarse en grupos y formar parte en diversos contextos acordes a su edad y género, tal es el caso de las relaciones entabladas en la escuela, equipos deportivos y diversas actividades extraescolares. Ejemplo:

"Súper campeones: esta caricatura no me gusta porque es para niños, porque es de fútbol y los niños son los que juegan el fútbol, no las niñas". (1er grado primaria: 7 años: niña)

Caso 3. La *identidad personal* es la parte en la que el niño debe definir quién y cómo ser, en donde las referencias personales, persona o personaje a quien admira, son muy importantes. Esto se debe a que el niño, en la etapa del "pensamiento intuitivo", lucha por encontrar un equilibrio más adecuado entre la asimilación y la acomodación, en donde el contacto repetido con otras personas reduce la actitud egocéntrica y aumenta la participación social. Ejemplo:

"Me gusta 'Alegrijes y Rebujos', yo sería 'Chofis', porque es buena, y me gusta que todos sean sus amigos y que se apoyen para vencer a la rebuja" (1er grado primaria: 6 años: niña)

Estos son sólo algunos ejemplos de los comentarios hechos por niños y niñas en las sesiones de grupo, los cuales nos ayudan a comprender un poco más el interés que tienen hacia determinado programa de televisión, ya que éste dependerá de la etapa de desarrollo en la que los niños se encuentran y por lo tanto, de las necesidades que buscarán satisfacer. Es importante también, considerar los elementos que ayudan a que un programa de televisión sea, divertido, aburrido o emocionante, dichos elementos se expondrán en el siguiente punto.

4.2.2 Elementos que generan interés en la audiencia infantil

Una vez que conocemos los programas que generan mayor interés en los niños y las necesidades que manifiestan, propias de su edad y acordes a la etapa de desarrollo en la que se encuentran, es necesario identificar los elementos que hacen que determinado programa sea relevante para ellos o no.

Sin importar el género del programa, la interacción con los niños me permitió identificar los elementos que permiten que el niño pueda catalogar un

programa como su favorito. Sin importar el orden en que son mencionados, estos elementos son:

- Personajes. Refiriéndonos a los protagonistas de la historia, éstos deben reflejar algunos atributos interesantes para la audiencia infantil. El comportamiento, las aptitudes, los valores, el lenguaje y el modo de interactuar con los demás personajes son ejemplo de esos atributos; son aspectos que los niños toman en cuenta para definir si algún programa satisface o no sus niveles de diversión. Esta elección la vemos reflejada en la preferencia que los mismos manifiestan sobre algún personaje o programa en sí.

- Historia. Considerándola el contenido del programa, la historia es parte fundamental en la elección de los programas. Los niños necesitan conocer y entender la historia para así decidir si ese programa puede formar parte de su repertorio de información y entretenimiento. Sin importar que ésta sea real o ficticia, la historia debe ser coherente para ellos, justificar los acontecimientos y valerse de diversos elementos para que los niños la puedan considerar como válida o aceptable. Como ejemplo podemos mencionar a “Bob Esponja” caricatura favorita de los niños de acuerdo a los resultados arrojados en la investigación, en donde los niños explican que existen personajes en esta historia que en la vida real no sería posible ver, tal es el caso del personaje “Arenita”, una ardilla que vive en el fondo del mar amiga de “Bob Esponja”, la cual debe utilizar un traje que le proporcione oxígeno para poder respirar bajo el agua.

- Colores. El color es uno de los elementos que ayudan a la historia a ser más o menos interesante. La gama de color utilizada en un programa permite que los niños presten atención y generen un criterio respecto a determinado programa, pues si la gama de color utilizada no es la adecuada, tienden a catalogar los programas como “aburridos” o “feos”. Los colores que prefieren son: café, rojo, verde, naranja, rosa y azul. En el caso de los dibujos animados, los niños expresan que es válido que un personaje sea presentado con un color distinto al que podría tener en la

vida real, debido a que se trata de una caricatura y en éstas se altera la realidad. Como ejemplo, “Patricio”, una estrella de mar de color rosa, personaje de la caricatura “Bob Esponja”.

- Formas. Esto se refiere a los elementos llamativos en la programación. Las formas por lo general son consideradas como las características de los personajes en un programa. Los niños manifiestan simpatía hacia objetos y formas comunes pero que se encuentran adornadas o alteradas por algún elemento especial, este elemento puede ser una deformación de figuras u objetos simples, como cuadrados, círculos, triángulos, esferas, etc., o la implementación de un objeto de manera poco convencional. Retomando el mismo programa como ejemplo “Bob Esponja”, es una esponja marina, de forma rectangular pero con extremidades: brazos y piernas, además de ojos, nariz y boca.

- Plus. He decidido denominar así a los “elementos extra”. Es decir, todo lo que altere o enaltezca determinada característica en algún personaje, historia o ambiente dentro de un programa de televisión. Un ejemplo de ello puede ser la magia, elemento comúnmente utilizado para dar mayor realce a la trama de un programa, sin importar el género del mismo, ya que con ésta un personaje puede considerarse más o menos importante, superior o inferior al resto de los personajes de la historia, etc. Otro ejemplo, retomando la caricatura “Bob Esponja”, es la vestimenta de dicho personaje ya que utiliza pantalones, zapatos, corbata y calcetines, tiene un trabajo y su labor es hacer “cangreburgers”.

A manera de resumen, podemos mencionar que los niños seleccionan dentro de toda una gama de opciones, aquellos programas que consideran interesantes y que contienen elementos que les permiten comprender mejor lo que sucede en dicho programa. Esos elementos han sido mencionados previamente y depende de cada niño el orden de importancia para cada elemento.

Aunado a estos datos, los niños manifestaron su interés en la creación de diversos programas de televisión, aportando la siguiente información:

a) Si pudieras hacer un programa de televisión ¿cuál sería?

- Una caricatura
- Un programa de concursos
- Una como los que ya hay en televisión
- Un programa de niños
- Uno que combine varias cosas: concursos, caricaturas, personas reales y que se vea como una novela.
- Un programa de miedo en donde actúen personas
- Uno que cuente historias

b) ¿De qué trataría ese programa?

- Caricaturas: “de aventuras; fuerzas malignas; con súper héroes; que tenga magia; sobre un científico loco que creara zoombies y que éstos tuvieran por dentro una máquina como “Terminator 3” (el niño que menciona este punto señala un maniquí de biología para mostrar el tipo de personaje al que se refiere); que combine personajes reales y caricaturas; de pelea; que hicieran cosas chistosas; que tuviera muchos colores: café, rosa, morado, azul, amarillo, pero los personajes de color “carnita”; que los personajes no sean mudos porque si no, no sabríamos qué es lo que dicen; que cuenten historias”.

- Concursos: “que los niños participen con sus papás y se puedan ganar cosas; que haya aventuras; que las pruebas no sean muy difíciles pero tampoco muy fáciles”.

- Como los que ya hay en televisión: “como “El Chavo del 8”, yo sería el Chavo (niño); como “Bob Esponja”, como “Alegrijes y Rebujos” yo sería “Chofis” (niña)”

- Un programa de niños: “en donde los niños fuéramos entrevistadores y les preguntáramos a los demás niños o cualquier persona ¿qué te gusta hacer? o ¿cómo es el lugar donde vives? y otras cosas; uno que tuviera música; que cuenten historias”.

Lo anterior nos permite ver que las necesidades psico-sociales que una persona pueda manifestar, irán de acuerdo al nivel de desarrollo en el que ésta se encuentre. En los niños de entre 6 y 9 años de edad, es muy importante generar el sentido de pertenencia. La necesidad por sentirse aceptado e integrado en un grupo social es fundamental.

La televisión es un medio capaz de otorgar esa satisfacción, el niño en este caso, será quien decida qué tipo de información es la que desea recibir de este medio, la cual le servirá para compartir posteriormente con sus amigos, compañeros de escuela, familiares, maestros y toda persona que forme parte de su medio de interacción social.

Por lo tanto, una vez descritos los resultados obtenidos de esta investigación y demostrado la importancia del enfoque de Usos y Gratificaciones y la Teoría del Desarrollo Humado de Piaget, el siguiente paso es considerar todas esas aportaciones y desarrollar una guía que facilite la elaboración de proyectos de televisión enfocados a la audiencia infantil, capaces de satisfacer sus necesidades y expectativas.

4.2.3 Propuesta de una guía para la elaboración de programas de televisión infantil a nivel regional

Antes de definir qué es lo que nos gustaría hacer, es necesario preguntarnos ¿para quién? y en base a ello, proponer los puntos pertinentes para el desarrollo de dicha propuesta.

A) Metodología

La metodología es la parte fundamental de este proceso, en este punto se deben realizar los siguientes pasos:

- Selección del público meta: Definir el segmento de la población a la cual deseamos dirigir el programa.

- Conocer a la audiencia objetivo: Identificar y analizar las características de esa población.

- Identificar gustos y preferencias: identificar los elementos que llaman su atención en un programa de televisión.

- Análisis de resultados: evaluar los resultados obtenidos, analizándolos detalladamente integrándolos en un conjunto.

- Propuesta de proyecto: basándonos en el análisis de resultados, proponer el desarrollo de un proyecto que cumpla con las características requeridas para la audiencia objetivo, integrando varios de los elementos arrojados por la investigación con el fin de proponer un nuevo concepto de programa.

B) Elementos indispensables en el desarrollo de una nueva propuesta de televisión infantil (datos arrojados por la investigación realizada para la audiencia infantil en las ciudades de Cholula y Puebla, Pue.)

Además de la parte metodológica, los siguientes elementos deben ser considerados indispensables para el desarrollo de nuevos proyectos de televisión infantil, la validez de los mismos radica en que fueron arrojados en la investigación previamente realizada durante los meses de diciembre y enero, actividad requerida para la elaboración de esta tesis.

Toda propuesta de programa de televisión enfocado a la audiencia infantil deberá estar conformado por los elementos mencionados en el punto anterior, de acuerdo a las inquietudes manifestadas por los niños en las sesiones de grupo: personajes, historia, color, forma y plus (elemento extra)

Sin embargo, dichos elementos sólo serán de utilidad si el programa propuesto maneja los siguientes puntos:

- Identidad: es necesario definir el género del programa, ya sea que se trate de una caricatura, un programa de revista, una película, o bien, encontrar la manera de poder combinar varios géneros en el mismo programa a manera de que éste sea más llamativo para la audiencia objetivo, lo cual puede darle una buena identidad siendo ese el elemento que lo destaca de otras propuestas.

"Sesame Street" puede ser un claro ejemplo de "Identidad" en un programa de televisión para niños. "Plaza Sésamo" como se le conoce en México, incita a los niños a verlo y participar conjuntamente conforme se va desarrollando el programa. Esta "aceptación" por parte de la audiencia objetivo se debe a que el programa en ningún momento le advierte al espectador que se trata de un programa con el propósito de "educar", sino que a través de juegos, canciones, adivinanzas y cuentos, el niño va conociendo y asimilando la información presentada.

El reporte de resultados obtenidos de la investigación, menciona que los niños proponen la creación de un programa de televisión "para niños", sin importar el género, siempre y cuando éste contenga información relevante para ellos, así como espacios o secciones en donde la información ofrecida sea acorde a su edad e inquietudes.

- Temática lógica: con información comprensible para el nivel de edad de los niños a los cuáles se enfoca el programa. Los temas deben ser variados y tratados con veracidad, puede hablarse de hechos históricos, salud, lugares interesantes para visitar, la familia, la escuela, animales.

Este punto se refiere a la lógica con que se desarrolla la historia de un programa, éste no necesariamente debe ser real, pero sí lógico en los elementos que lo componen. Mencionando nuevamente a la caricatura favorita de los niños del focus group "Bob Esponja", se podrá explicar este punto.

"Bob Esponja" es una caricatura que trata de las aventuras de una esponja marina en su hábitat: fondo del mar. Este personaje cuenta con varios amigos,

entre ellos “Arenita”, una ardilla que también vive en el fondo del mar. En la vida real los niños identifican que esta situación es imposible, sin embargo, explican que el personaje de “Arenita” debe utilizar un “traje como de astronauta” (equipo de buceo) y un casco con oxígeno para poder respirar debajo del agua, de lo contrario se asfixiaría.

Como podemos notar, esta historia es irreal, los niños lo saben, sin embargo se han incluido elementos que otorgan credibilidad a la historia y que la hacen lógica ante la crítica de los espectadores.

- Vocabulario entendible: manejo de expresiones acordes al rango de edad al cual el programa está enfocado, en donde se ofrezcan explicaciones, en caso de ser necesario, al hacer uso de palabras poco convencionales al momento de explicar determinado tema.

- Dinámico: debe manejar un ritmo que mantenga a los espectadores atentos a lo que ocurre en el programa. Para ello es válido el uso de “ganchos” como preguntas hechas antes de ir a comerciales que los niños intenten responder en su casa y las cuales tendrán respuesta al volver del corte comercial, o al final del programa, etc.

- Objetivo: el programa debe tener una finalidad, la cual puede ser entretener, informar, educar o generar conciencia respecto a un tema o suceso determinado. Puede ser un objetivo a la vez, o bien, combinar dos o más de ellos, siempre y cuando éstos despierten interés en los niños incitándolos a ver el programa.

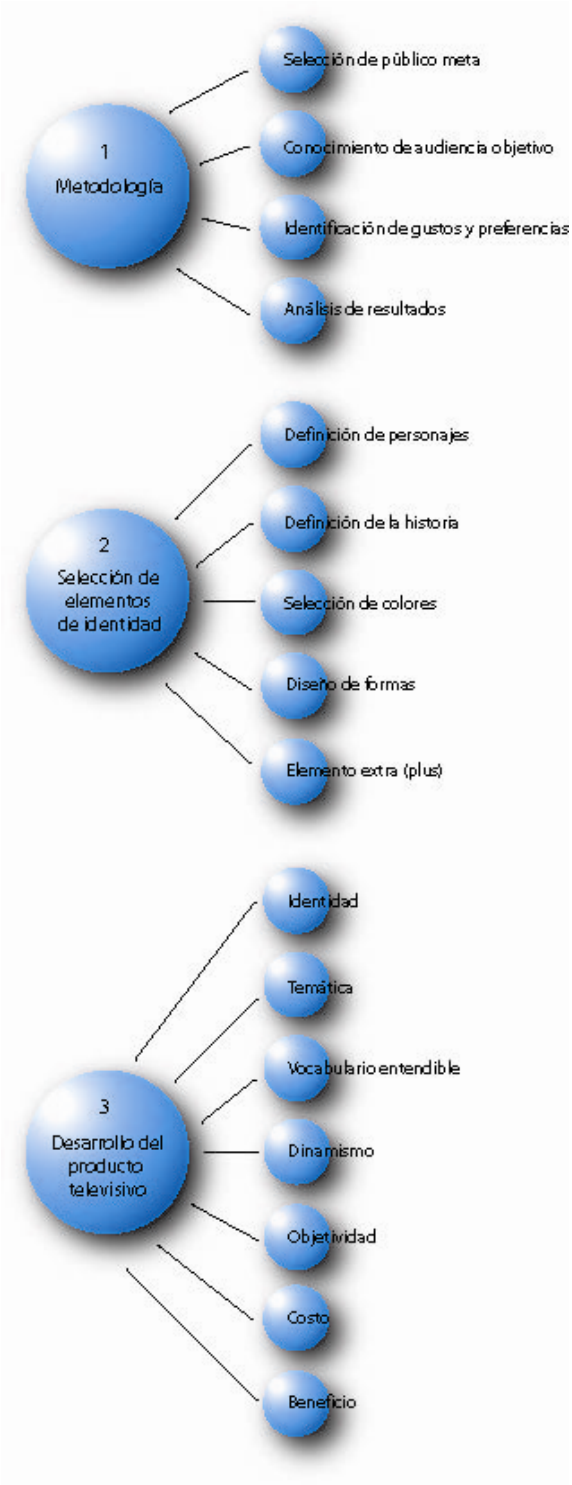
- Costo: se refiere al esfuerzo que la audiencia objetivo deberá realizar para poder ver el programa, éste debe considerarse de acuerdo al siguiente y último punto:

- Beneficio: se refiere a la posible gratificación que la audiencia obtiene al exponerse a este programa. En este caso, el beneficio deberá ser la

satisfacción de entretenimiento, información, educación o concienciación (de acuerdo al objetivo del programa) de la audiencia infantil.

Debemos recordar que este punto es de suma importancia, dado que los beneficios que ofrece determinado programa de televisión están relacionados a las necesidades que la audiencia busca satisfacer a través de éste. Tal como se explicó en el esquema de relación en el punto 4.2.1, los niños de entre 6 y 9 años de edad enfrentan una etapa en la que necesitan ampliar su nivel de interés social respecto al mundo que les rodea, lográndolo a través de la *diversión*, tipología mediante la cual logran evadir momentáneamente su realidad, encontrando posible solución a sus problemas.

Del mismo modo, las *relaciones personales* (integración/pertenencia), así como la definición de *identidad personal* (quién y cómo ser), forman parte de este proceso, ya que a través de estos dos puntos, los niños logran obtener gratificación a esas necesidades mediante la exposición ante determinados programas de televisión. Lo anterior lleva al niño a una *supervisión del ambiente*, que les permite generar un puente entre la aceptación del medio en el que se desenvuelven y la capacidad de reaccionar frente a él de modo realista.

Considerando lo anterior, de cuerdo a las necesidades y expectativas manifestadas por los niños y de acuerdo a la etapa de desarrollo en la que se encuentran, se expone el desarrollo de un modelo como propuesta para la elaboración de futuros programas de televisión infantil.

4.2.4 Propuesta de un modelo para la realización de programas de televisión infantil