

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



GUATEMALA, MARZO DE 2002

D. L.
16
T(273)

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
BIBLIOTECA CENTRAL

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

DIRECTOR

Dr. Wangner Díaz Choscó

COMISION DIRECTIVA PARITARIA

Dr. Wangner Díaz Chosco

REPRESENTANTES DOCENTES

**Marco Julio Ochoa España
Guilmar Ernesto Bobadilla Rodríguez
Roberto Elías Esquit Meza**

SECRETARIO

Lic. Elpidio Guillén

TRIBUNAL EXAMINADOR

**Lic. Cesar Paíz (Presidente-Asesor)
Licda. Miriam Yucuté
Licda. Maria del Rosario Estrada
Lic. Donaldó Vásquez
Dr. Arturo Abril
Lic. Luis Pedroza (suplente)**



Escuela de Ciencias de la Comunicación
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, 31 de agosto de 1,999
ECC 955-99

Señorita estudiante
Irma Lisseth Martínez
Esc. Ciencias de la Comunicación

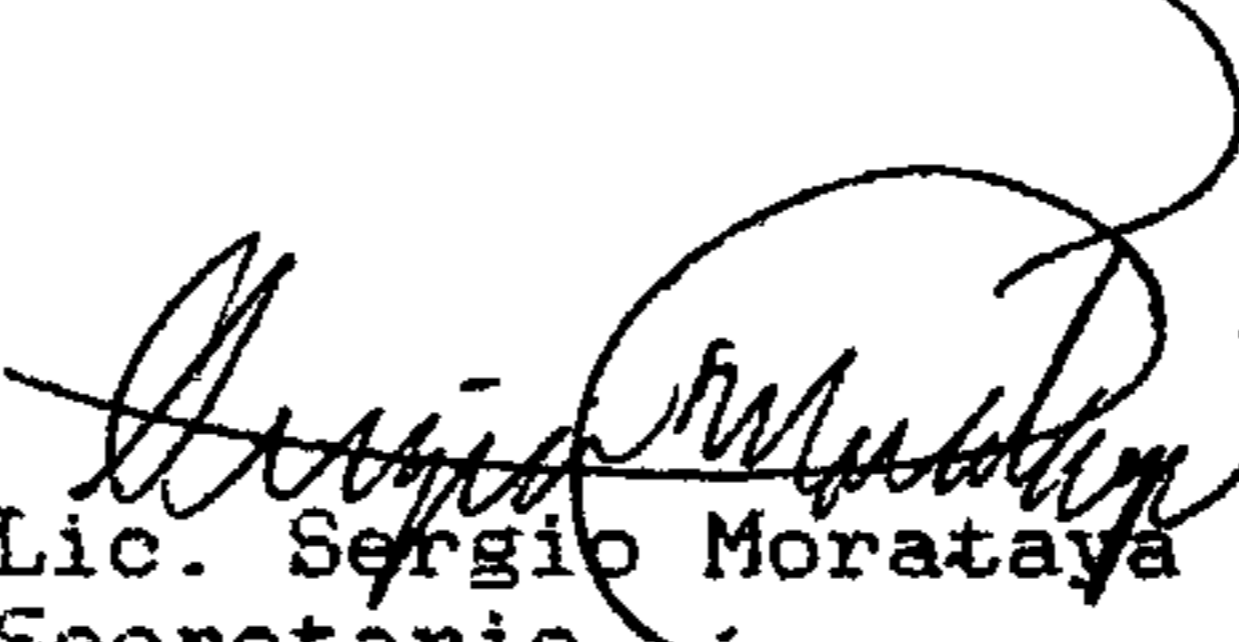
Estimada señorita estudiante:

Para su conocimiento y efectos, me permito transcribir lo acordado por Comisión Directiva Paritaria, en el Inciso 2.3, del Punto SEGUNDO, del Acta No. 26-99 de sesión celebrada el 23 de agosto de 1,999.

"SEGUNDO:... 2.3... Comisión Directiva Paritaria, ACUERDA: Aprobar a la estudiante IRMA LISSETH MARTINEZ, Carnet No. 9310077, el trabajo de tesis: ANALISIS SEMIOLOGICO DEL PROGRAMA DE TELEVISION DRAGON BOLL Z. b) Nombrar como asesor al Lic. César Paiz."

Sin otro particular,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Lic. Sergio Morataya
Secretario

SM/lm



Escuela de Ciencias de la Comunicación
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, 12 de octubre de 2000
ECC-1,215-00

Licenciados
César Paiz
Miriam Yucuté
María del Rosario Estrada de Loarca
Esc. Ciencias de la Comunicación

Estimados licenciados:

Para su conocimiento y efectos, me permito transcribir lo acordado por Comisión Directiva Paritaria en el Inciso 11.4 del Punto DECIMO PRIMERO, del Acta No.38-00 de sesión celebrada el 05-10-2000.

"DECIMO PRIMERO: ...11.4:... Comisión Directiva Paritaria, con base en el dictamen favorable y lo preceptuado en la Norma Séptima de las Normas Generales Provisionales para la Elaboración de Tesis y Examen Final de Graduación vigente, ACUERDA: nombrar a los profesionales Lic. César Paiz (presidente), Licda. Miriam Yucuté y Licda. María del Rosario Estrada de Loarca, para que integren el Comité de Tesis que habrá de analizar el trabajo de tesis de la estudiante **IRMA LISSETH MARTINEZ AGUILAR**, Carné No. 9310077, cuyo título es: "ANALISIS DEL PROGRAMA DE TELEVISION DRAGON BALL Z."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Licda. Miriam Yucuté
Secretaria



MY/rmr
cc. tesis

POR UNA ESCUELA CON LUZ PROPIA



DICTAMEN DE TERNA REVISORA DE TESIS

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACION

Guatemala, 24 de enero de 2002

Señores:
Comisión Directiva Paritaria
Edificio

Distinguidos señores:

Atentamente informamos a ustedes que el (la) estudiante _____

IRMA LISSETH MARTINEZ AGUILAR

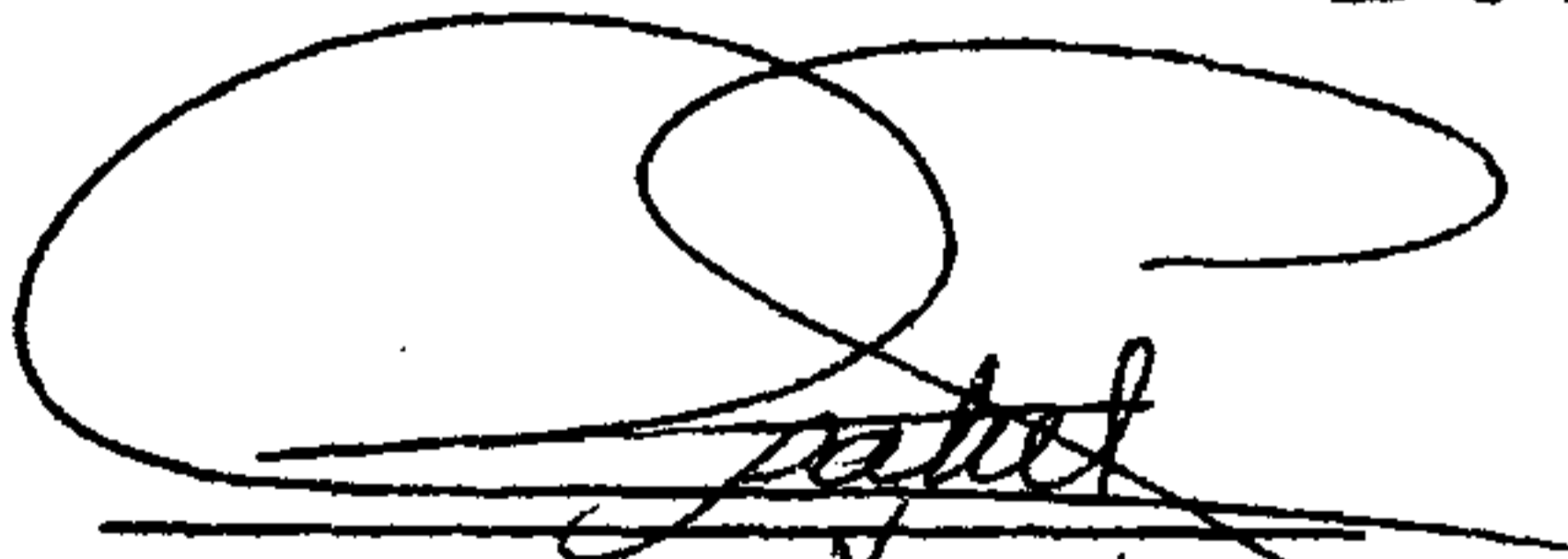
Carnet No. 9310077, ha realizado las correcciones y
recomendaciones a su trabajo de tesis, cuyo título final es _____

ANALISIS SEMIOLOGICO DE LOS MENSAJES VERBALES E ICONOS DEL PROGRAMA
DE TELEVISION DRAGON BALL Z.

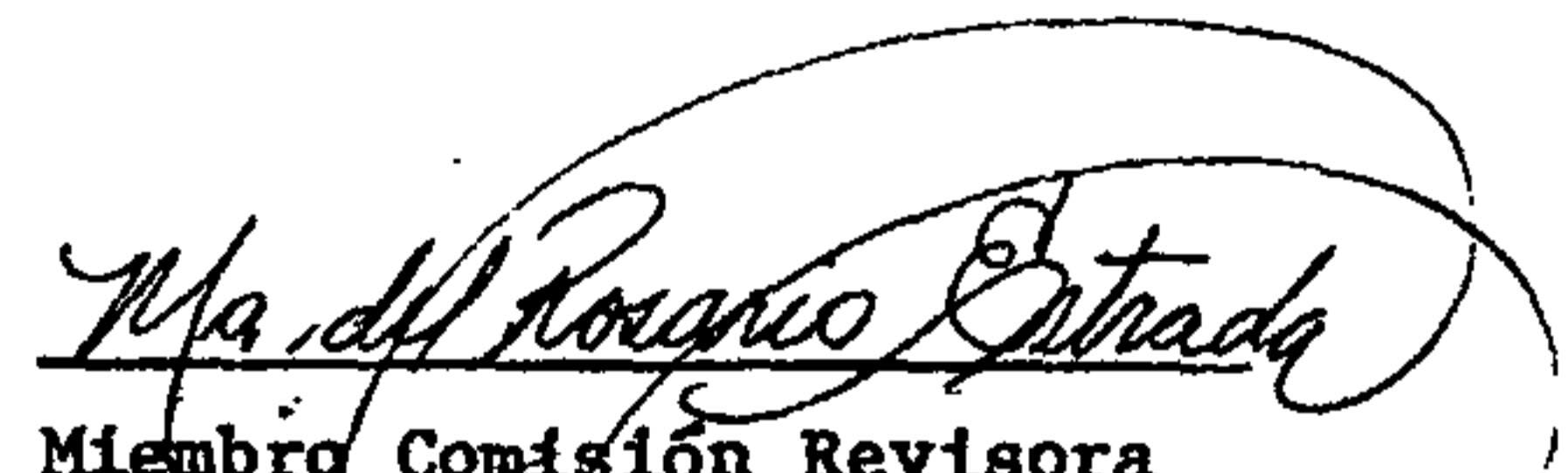
En virtud de lo anterior se emite DICTAMEN FAVORABLE a efecto de que
pueda continuar con el trámite correspondiente.

Atentamente,


"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Miembro Comisión Revisora



Miembro Comisión Revisora



Presidente Comisión Revisora

cc/estudiante
archivo
correlativo



ESCUELA DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACION

Guatemala, 7 de marzo de 2,002
ECC 246-02

Señorita
Irma Lisseth Martínez Aguilar
Esc. Ciencias de la Comunicación

Estimada señorita:

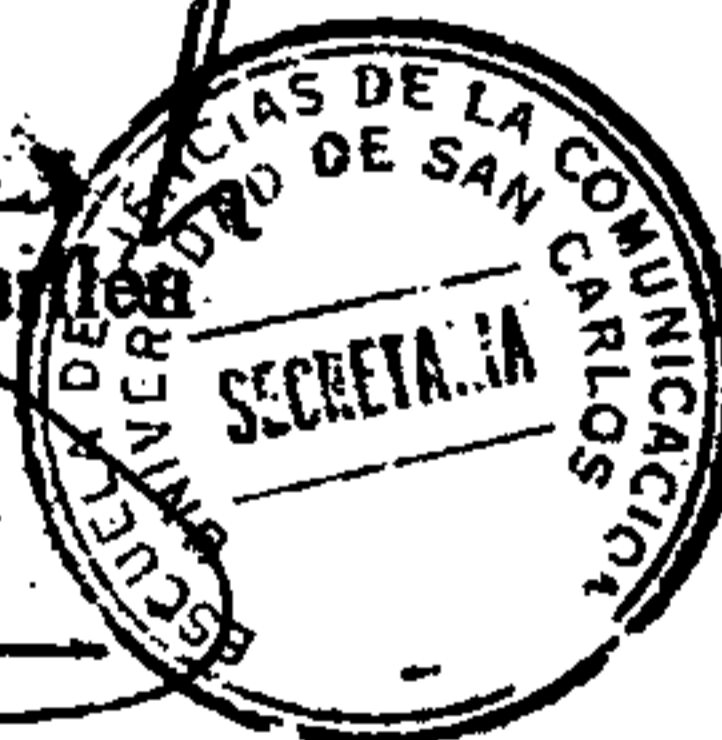
Para su conocimiento y efectos, me permito transcribir lo acordado por Comisión Directiva Paritaria, en el Punto OCTAVO, del Acta No. 07-02 de sesión celebrada el 07-03-02.

"OCTAVO:... Comisión Directiva Paritaria, ACUERDA: a) Aprobar el trabajo de tesis titulado: ANALISIS SEMIOLOGICO DE LOS MENSAJES VERBALES E ICONOS DEL PROGRAMA DE TELEVISION DRAGON BALL Z presentado por la estudiante IRMA LISSETH MARTINEZ AGUILAR, Carnet No. 9310077, en base al dictamen favorable del Comité de tesis nombrado para el efecto; b) Se autoriza la impresión de dicho trabajo de tesis; c) Se nombra a los profesionales: Lic. Donaldo Vásquez y Dr. Arturo Abril (titulares) y Lic. Luis Pedroza (suplente), para que con los miembros del Comité de tesis, Lic. César Paiz (Presidente), Licda. Miriam Yucuté y Licda. María del Rosario Estrada, integren el Tribunal Examinador y d) Se autoriza a la Dirección de la Escuela para que fije la fecha del examen de graduación."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Lic. Egidio Guillén
Secretario



EG/lm

DEDICATORIA

**A DIOS: Por darme la fortaleza y sabiduría, que me permitió realizar
Este trabajo.**

**A MIS PADRES: Juan José Martínez, q.e.p.d.) e Irma Yolanda de Martínez,
Por el apoyo constante; y guiarme por el camino del esfuerzo y la superación.**

**A MIS HERMANOS: Sergio Martínez, Licda. Lorena Martínez de Del Cid, y
mi cuñado Sabino Del Cid, por su apoyo profesional.**

**A MI HIJA: Andrea Lucía Martínez, por ser la motivación para mi
superación.**

**A MIS AMIGOS: Ingrid Samayoa, Flor, Raúl Santizo, Amanda, Isabel, y
Mayte Barrios , bendiciones en sus vidas.**

A MI ASESOR: Lic. César Paíz, por su apoyo profesional y paciencia.

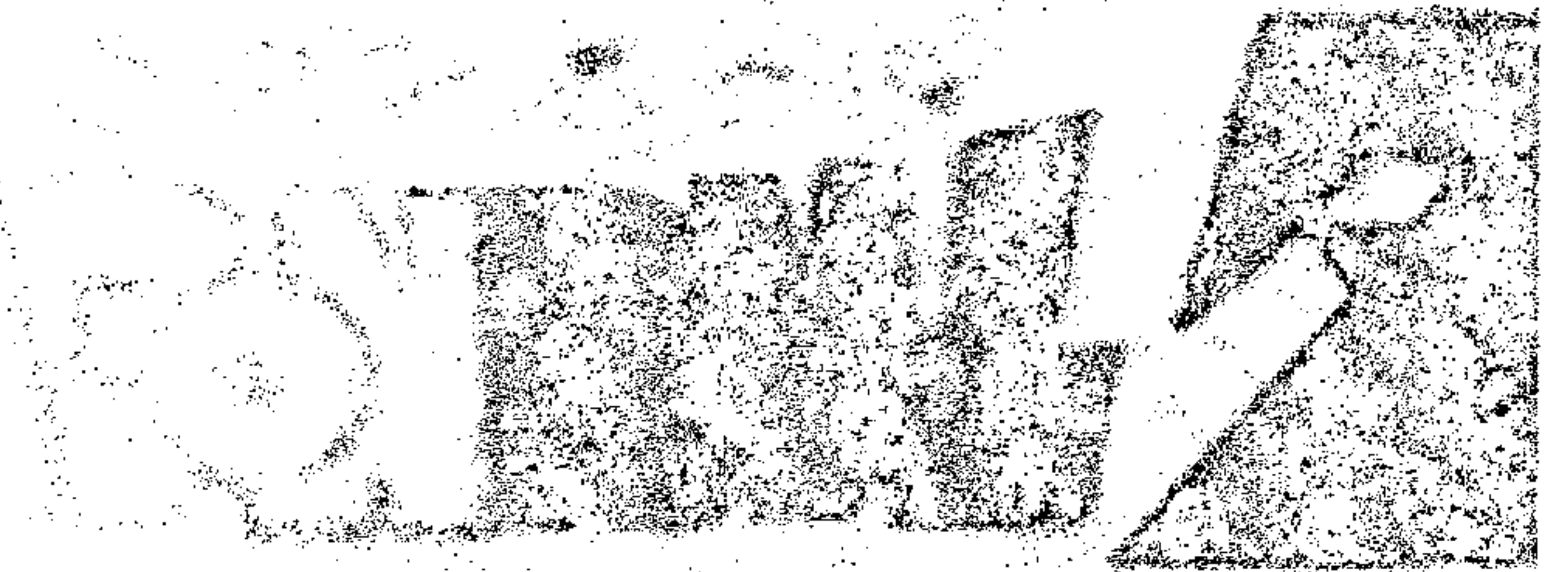
**EN ESPECIAL: Licda. Aracelly Mérida, por su comprensión, apoyo y
amistad, para guiar este trabajo de tesis. Que Dios la bendiga.**

**MIS REVISORES: Licda. Miriam Yucute, Licda. Rosario
Gracias por su ayuda.**

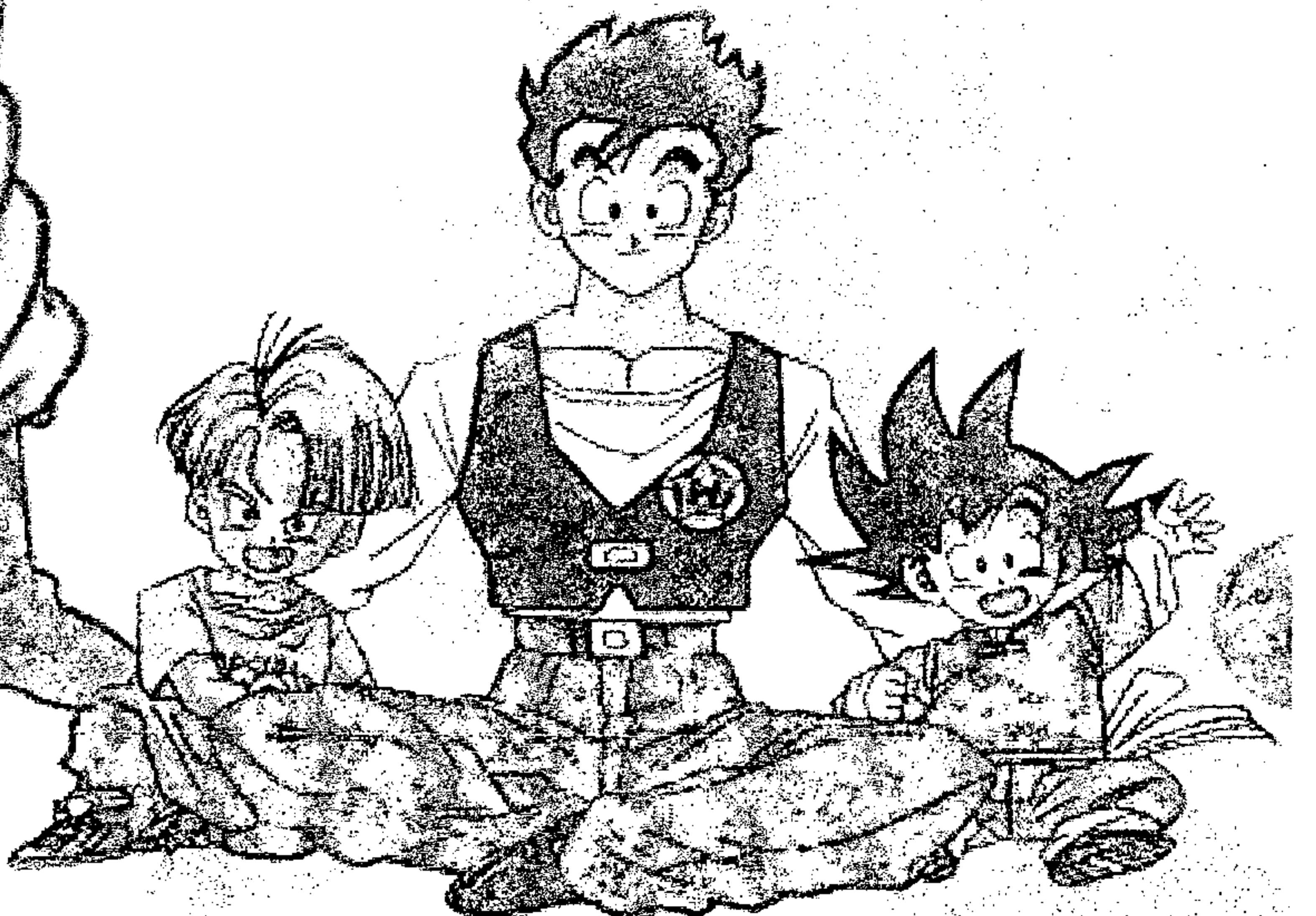
A LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**PARA EFECTOS LEGALES,
ÚNICAMENTE EL TESISANDO
ES RESPONSABLE DEL CONTENIDO
DE ESTE DOCUMENTO**

Análisis semiológico de los mensajes verbales e iconos, del programa de Televisión DRAGON BALL Z



Irma Lisseth
Martinez Aguilar



**Estudio realizado en los grados de quinto y sexto primaria,
del Instituto de Estudios Avanzados Suger Montano.**

INDICE

	Páginas
Resumen	1
Introducción	4
Capítulo I	
LA SEMIOLOGÍA	
1.1 La semiología	7
1.2 Para qué sirve la semiología	9
1.3 Componentes del signo	10
1.4 Signo	13
1.4.1 Signo Lingüístico	14
1.4.2 Función de anclaje	15
1.4.3 Función de relevo	15
1.5 Mensaje	16
1.5.1 Mensaje denotado	17
1.5.2 Mensaje icónico o imagen	18
1.6 Relación entre el mensaje lingüístico e icónico	18 19
1.7 Clasificación de colores	20



Capítulo II

PROGRAMAS INFANTILES COMO UN MEDIO DE COMUNICACIÓN.

2.1 Programa	22
2.2 Programas Infantiles	23

Capítulo III

PROGRAMA DE DIBUJOS ANIMADOS DRAGON BALL Z.

3.1 Antecedente Histórico	27
3.2 Mensaje del programa	32

Capítulo IV.

APLICACIÓN DE UN MODELO DE ANÁLISIS SEMIOLÓGICO A LOS MENSAJES AL PROGRAMA DRÁGON BALL Z

4.1 Objetivo General	35
4.2 Objetivos Específicos	35
4.3 Breve descripción del método estructuralista	36
4.4 Modelo propuesto para la aplicación de análisis semiológico en el programa Dragon Ball Z	37



CAPITULO V

ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL PROGRAMA DRAGON BALL Z

5.1 Metodología	41
5.2 Instrumento experimental	43
5.3 Análisis de cuatro programas	46
5.4 Análisis de resultados de ficha de observación	73
5.5 Análisis de resultados de la encuesta	79
Gráficas	82
Conclusiones	91
Recomendaciones	93
Anexos	
Referencias	



RESUMEN

TITULO: Análisis Semiológico de los mensajes verbales e íconos, del programa de televisión Dragón Ball Z.

AUTOR: Irma Lisseth Martínez Aguilar.

UNIVERSIDAD: San Carlos de Guatemala

UNIDAD ACADÉMICA:

Escuela de Ciencias de la Comunicación.

ASESOR: Lic. César Paíz

PROBLEMA INVESTIGADO:

El programa de dibujos animados Dragón Ball Z, motiva a la agresión y violencia en los niños de quinto y sexto primaria, del Instituto de Estudios Avanzados Suger Montano.



PROCEDIMIENTO PARA LA REALIZACION DEL ESTUDIO

Para una mejor visualización del tema se consultó bibliografía de textos de las bibliotecas central, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Ciencias de la Comunicación, Universidad Rafael Landívar, así como revistas de Prensa Libre.

Además se realizó una encuesta de opinión con los alumnos de sexto y quinto primaria, sexo masculino y femenino, comprendidos entre las edades de once y trece años del Instituto de Estudios Avanzados Suger Montano

Con el modelo de análisis propuesto es posible una opción que sirve para analizar programas infantiles que tengan mensajes lingüísticos e icónicos.

RESULTADOS OBTENIDOS :

Al finalizar este trabajo se logró comprobar los objetivos que dieron origen al mismo. Es decir que se confirmó que sí es posible la aplicación de un análisis semiológico, del programa infantil Dragón Ball Z, basado en el modelo propuesto.



INTRODUCCIÓN

En la actualidad la sociedad tiene conciencia que la televisión nacional ha progresado en su tecnología tanto visual como auditiva igualmente la agresión y violencia de los actuales programas de televisión para niños.

Los dibujos animados como Snoopy, Rugrats, Teletubys etc... , paralelo a los cambios actuales, también han tenido una evolución tanto a nivel cultural como educativo, ya que los valores transmitidos de los padres a hijos son cada vez menores debido al poco tiempo que tienen para dedicarles.

En el presente trabajo, se tomó como base el programa de dibujos animados Drágon Ball Z, que se transmite en un canal nacional de la televisión de lunes a viernes, a las 5:00 p.m. y que interesa a los niños de quinto y sexto primaria del Instituto de Estudios Avanzados Suger Montano.



Esta investigación se aplica semiológicamente a los diversos mensajes verbales e íconos de agresión y violencia a los niños que observan dicho programa

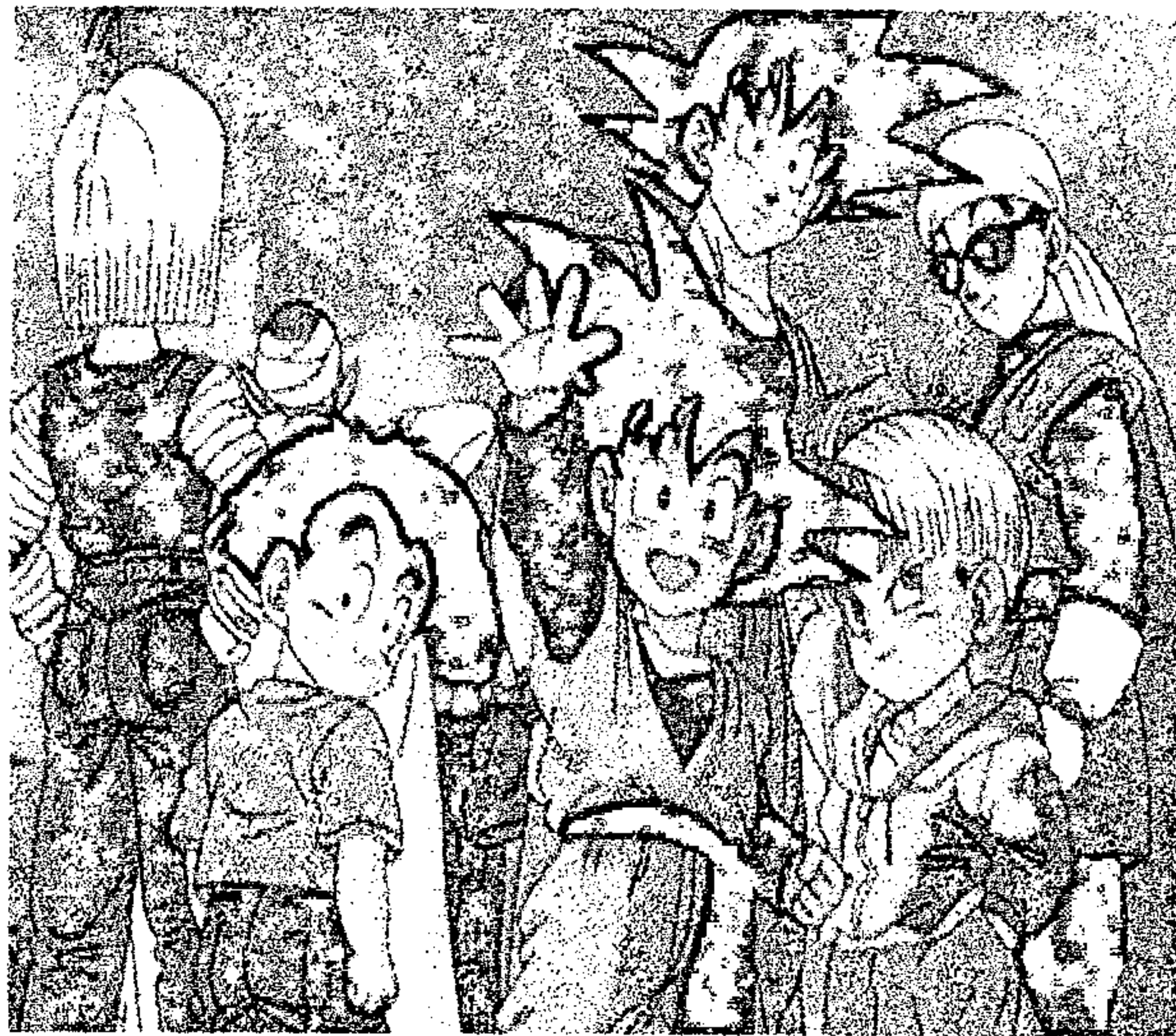
De este estudio se unifican fuentes de información, tales como fenómenos de procesos de comunicación de Ferdinand de Saussure , Umberto Eco, Roland Barthes, los procesos comunicativos prácticos de los códigos oral y gestual de los significados que transmiten los mensajes del programa Drágon Ball Z.



PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
BIBLIOTECA CENTRAL

CAPITULO I

LA SEMIOLOGIA



LA SEMIOLOGÍA

1.1 La Semiología:

Ferdinand de Saussure, indica que la semiología es una ciencia que estudia la vida de todos los signos en el seno de la vida social. Es decir, que esta ciencia enseña en qué consiste el significado de los signos y qué leyes les rigen.

(Toussaint, 1981:49)

Barthes, menciona que la semiología trata de estudiar el modo de organización de los componentes de un objeto, esto es, de sus significantes y consecuentemente de sus significados en (Toussaint, 1981:59).

Saussure indica que la Semiología se interesa por el alcance que connotan los signos los cuáles se encuentran en objetos y sujetos, ya que poseen infinidad de significados (Documento de apoyo del curso de semiología I).



Barthes clasifica los códigos lingüísticos en dos funciones, Función de anclaje y Función de relevo (Toussaint,1981:60) asimismo, indica que existen mensajes denotados y connotados.

Eco, indica que la Semiología está compuesta por todos los procesos culturales en los cuales se da un proceso de comunicación, es decir que toda cultura, se ha de estudiar como un fenómeno de comunicación (Toussaint,1981:49). Asimismo opina para hacer un análisis semiológico en imágenes y textos se debe conocer cuál es el mensaje connotativo y denotativo, (Toussaint,1981:52).

1.2 QUÉ ES LA SEMIOLOGÍA:

El lenguaje, es la específica facultad que el hombre tiene de poder expresar y comunicar sus pensamientos, lenguaje es cualquier sistema que sirva al hombre para ejercitar la mencionada facultad de comunicar sus pensamientos. (Océano,1986:13).



Barthes, indica que la lengua es un contrato social, porque el individuo por sí solo no puede crearla ni modificarla. Por ello la lengua pasa a ser un sistema que posee normas, leyes o reglamentos que facilitan el habla.

Con lo anterior, se puede decir que la lengua es un código, un sistema de signos, los cuales forman un lenguaje y está es la facultad en que el hombre tiene para expresar y poder comunicar sus pensamientos.

PARA QUÉ NOS SIRVE:

La semiología ayuda a estructurar de manera adecuada un mensaje (Toussaint, 1981:59), es decir, contribuye a organizar componente de un mensaje en el lugar, espacio, tiempo y momentos precisos.



1.3 COMPONENTES DEL SIGNO

Para Barthes, la Semiología trata de estudiar el modo de organización de los componentes de un objeto; esto es, de sus significantes y consecuentemente de sus significados (Toussaint, 1981:59).

Saussure indica, que el signo es una identidad en tres caras, compuesta de un significante, significado y referente. Es decir que todo proceso de significación se divide en tres formas (Eco, 1976:27).

1.3.1 SIGNIFICADO:

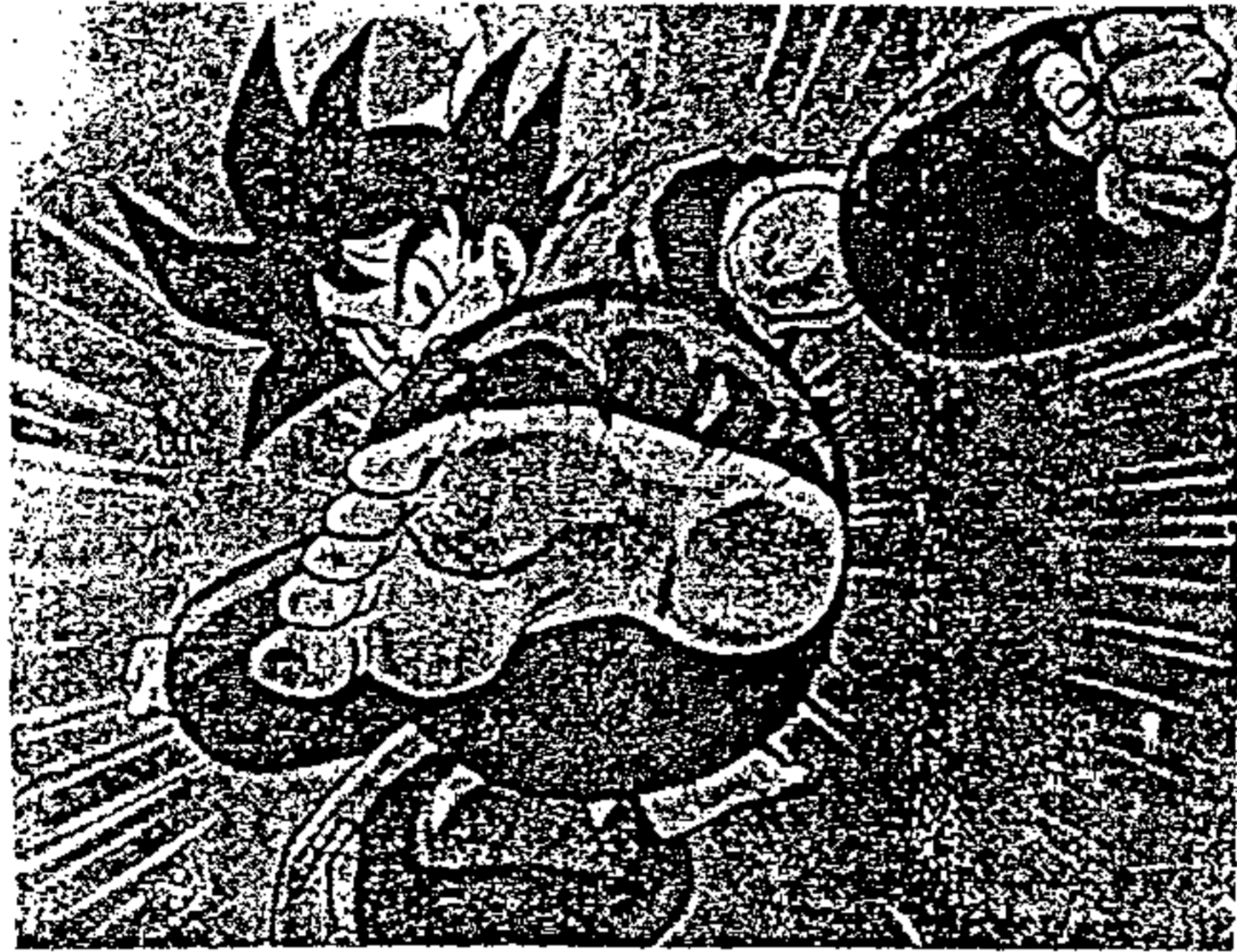
Es la idea inmediata que refiere a un significante; al decir, el concepto en sí del objeto o cosa, por que es la otra cara del signo que correspondería a la sustancia del mismo.

Por ejemplo, en el programa investigado Drágon Ball Z, se tomó la siguiente ilustración en donde los significantes son: En esta escena Gokú representa su posición inclinada, connota varias ideas, velocidad,



altura fuerza, distancia y poder.

Ilustración:



1.3.2 SIGNIFICANTE:

Es la forma o sustancia material del signo, es decir, es una representación real del objeto pero no definida en su totalidad.

Con base a lo anterior se puede decir que el significante, es la concreción que captamos de acuerdo al sentido receptor, se clasifica en visual, táctil, olfativo, gustativo y auditivo.

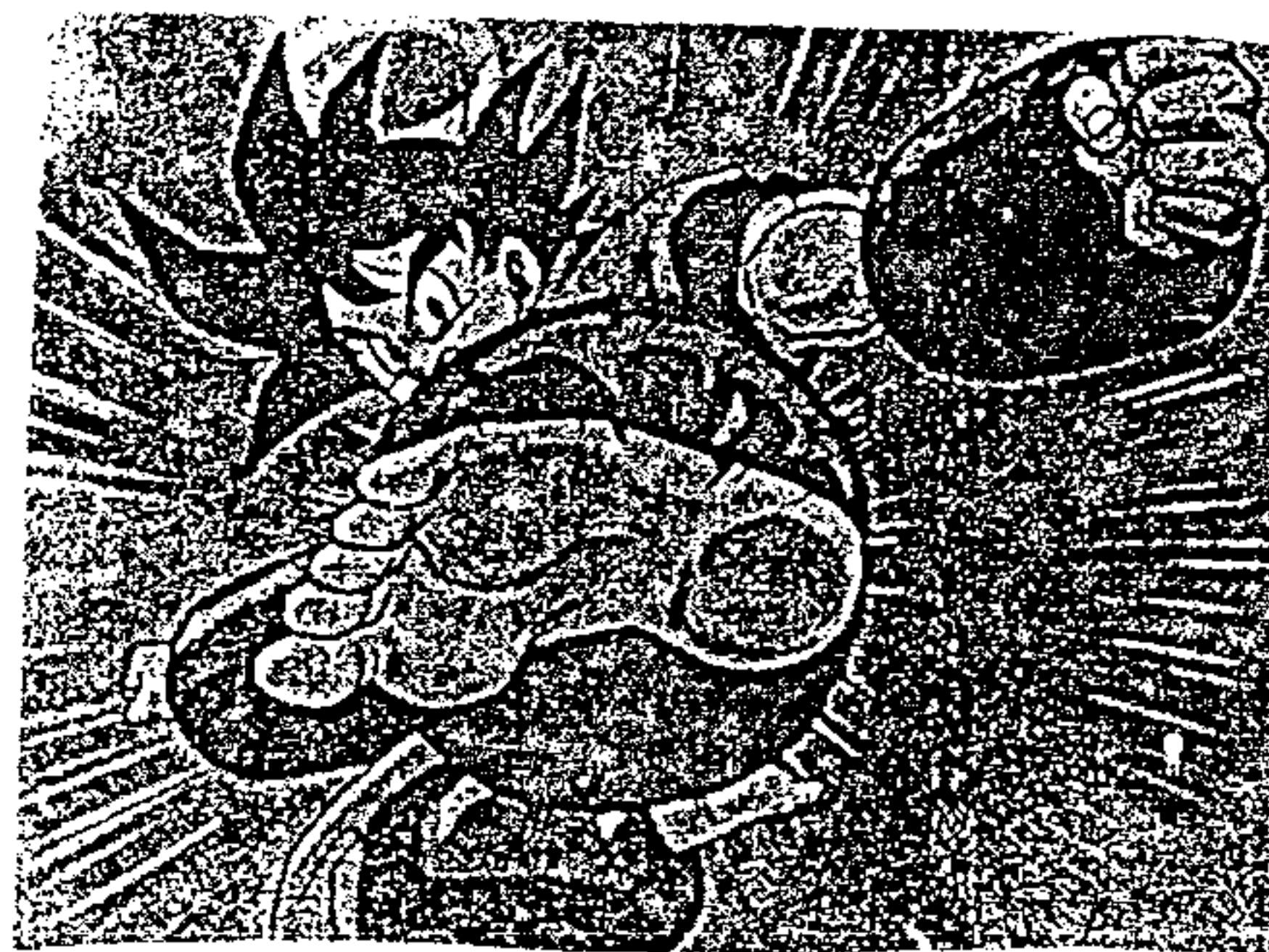


1.3.3 REFERENTE:

Es el objeto real al que alude el signo, es decir, es todo aquello que pueda concretarse como real o fantaseoso. El referente, es aquel signo que se refiere a algo existente, real, individual, colectivo, abstracto o concreto.

En esta ilustración el significante, se refiere a la posición del personaje, en este caso está inclinado, su pelo alborotado, puños empuñados, su rostro enojado, sus músculos robustos; y en cuanto al referente, lucha por conquistar el mundo y obtener el poder.

Ilustración



1.4 EL SIGNO:

Es algo que responde por otra cosa, que representa otra cosa, y que es comprendido o interpretado por algo. Es decir que es un vehículo de comunicación que forma un conjunto de asociaciones manifiestas e informativas que conllevan una dirección en la vida de los hombres (Eco,1976:13).

1.4.1 PARA QUE SIRVE EL SIGNO:

Sirve para transmitir una información. Indica a alguien algo que otro conoce y quiere que los conozcan los demás también. Es decir que comunica ideas por medio de mensajes, (Eco,1976:21).

1.4.2 CATEGORIAS DEL SIGNO:

Por ser el signo una representación de la realidad, se puede dividir en tres categorías que son: Índex, Icóno, y Símbolo



ICONO:

Es cuando el signo tiene carácter en sí mismo, y producir características de la realidad (Eco,1976:57), por ejemplo una fotografía, o un dibujo abstracto.

INDÉX:

Ocurre cuando existe una relación material entre el signo y el referente con el objeto, es decir, que mantiene relación directa con la realidad, eventualmente se utiliza para indicar un objeto (Eco.1976:57), por ejemplo el humo evidencia la presencia del fuego.

SÍMBOLO:

Tiene la relación con el intérprete, es un signo arbitrario y está determinado por una ley (Eco,1976:57), por ejemplo un nombre en común y principalmente con el signo lingüístico.

1.4.3 SIGNO LINGÜÍSTICO:

Hoy día parece ser que en cuanto a la comunicación de masas está presente en los mensajes donde predomina la imagen; ya sea en forma de titular, texto explicativo, diálogo, artículos de prensa, leyendas,



comics etc.. (Barthes,1982:35).

1.4.4 FUNCIÓN DE ANCLAJE:

Barthes, dice que el anclaje controla todos los elementos de una imagen, se puede encontrar en fotografías de prensa (Toussaint,1981:60).

También es un control que le atribuye la posesión de algo que no le pertenece, porque asume la responsabilidad sobre el uso del mensaje frente a la potencia de imágenes (Barthes,1982:37).

1.4.5 FUNCIÓN DE RELEVO:

Alcanza importancia en el cine, donde el diálogo no tiene una función simplemente clara, sino contribuye realmente hace avanzar la acción disponiendo a lo largo de los mensajes sentidos que no se encuentran en la imagen (Barthes,1982:37).



Las funciones del mensaje lingüístico, a nivel de anclaje y de relevo, puede coexistir en un mismo conjunto icónico (Interiano,1994:110).

La función de relevo en el ámbito lingüístico se encuentran en frases cortas que emiten un mensaje directo o un mensaje que tiene doble sentido, es decir que se hace referencia a algo.

1.5 EL MENSAJE:

Es un conjunto de palabras que envía una persona a otra; con ello informa y comunica algo (Larousse,1988:363).

El mensaje a nivel verbal, es aquel que está constituido por palabras, frases, segmentos etc... y forman diálogos y mensajes que integran un proceso de comunicación, pueden ser interpersonal, extrapersonal e intrapersonal; por medio de un sistema de comunicación escrito, televisivo, radial o alternativo(Material de apoyo, en clase de psicología I).

Un mensaje también lo constituye una



melodía, sonido, señal, color o pintura, escultura; en fin todos los sujetos y objetos que llevan a una interpretación.

1.5.1 MENSAJE DENOTADO O SIGNIFICANTE:

Barthes señala que el mensaje denotado es la abstracción de todos y cada uno de los componentes, sin ampliarlos con significaciones simbolismos.

Asimismo indica que el mensaje denotado y significante, es aquel donde se percibe de inmediato las formas, figuras, colores, líneas que componen a la imagen (Toussaint, 1981:60).

Eco indica que las denotaciones de la imagen surgen de la descripciones de aquellos objetos o personas que objetivamente están presentes, todos los elementos que se pueden nombrar con sus características iguales (Toussaint, 1981:52).

La denotación de una imagen vuelve natural al mensaje icónico (Barthes, 1982:42).



1.5.2 MENSAJE CONNOTADO O SIGNIFICADO

Barthes, dice que el mensaje connotativo, contiene todos los significados posibles del contenido, los cuales se pueden **e n u n c i a r c o n** expresiones (Toussaint, 1981:60). Eco dice, que las connotaciones son sugeridas, y las ideas surgen al partir de lo observado (Toussaint, 1981:52). La connotación de imagen desenmascara el sentido construido bajo la apariencia del sentido (Barthes, 1982:42), es decir expresa una o varias ideas del objeto o sujeto que se habla.

La connotación se encuentra en mensajes icónicos y mensajes verbales. Que de acuerdo con las sustancias utilizadas, imagen , palabras, objetos etc. tienen significados comunes, éstos se encuentran en cualquier método comunicativo, también la connotación tienen significados típicos, tales como los gestos, expresiones, mimicas, etc. (Barthes, 1982:44).



1.5.3 MENSAJE ICÓNICO O IMÁGEN:

Es una figura analógica (la copia) de los signos, es decir que es una representación de la realidad. (Barthes,1982:29).

1.6 RELACIÓN ENTRE EL MENSAJE LINGÜÍSTICO Y EL MENSAJE ICÓNICO

Ambos emiten significados, estos pueden ser reales, fantasiosos,abstractos, etc...Así se puede transmitir un mismo significado a través de diferentes lenguajes por ejemplo, en el anuncio de salud pública dice:La leche materna es el mejor regalo para sus Hijos(mensaje lingüístico), y va unido donde aparece una madre amamantando a su hijo (mensaje icónico).

A nivel de comunicación de masa, para Barthes,1982:31), parece que todas las imágenes recaban la presencia del mensaje lingüístico como título, artículo de prensa, diálogo etc...

El principal objetivo de este trabajo es determinar la aplicación de un análisis



El principal objetivo de este trabajo es determinar la aplicación de un análisis semiológico a los programas infantiles de televisión y específicamente Dragón Ball Z, esta tiene infinidad de funciones que determinan en sus imágenes.

1.7 CLASIFICACIÓN DE LOS COLORES

Los colores tienen un significado dependiendo el nivel sociocultural, según (Hayten, Peter, 1997:33), los colores se clasifican en cromáticos, amarillo naranja, rojo, azul etc... en acromáticos, blanco, negro y grises.

Los colores puros son aquellos más parecidos, los físicos definen como tinta a los colores claros y como matices a los oscuros.

Los colores se han clasificado en primarios y secundarios.

PRIMARIOS: amarillo, rojo y azul.

SECUNDARIOS: anaranjado, verde y violeta.

Colores fundamentales son colores primarios y secundarios, al mezclar estos colores resulta el negro.



COLORES CÁLIDOS:

rojo, rojo naranja, naranja, amarillo naranja, amarillo amrillo verde, verde.

COLORES FRIOS:

azul, azul violeta, violeta, azul verde, rojo violeta.

SIGNIFICADO:

Negro: Exitación, elegancia, principio, fin , alfa y omega.

Blanco: Pureza, limpieza.

Azul: Serenidad absoluta, tranquilidad, estado de felicidad, lealtad, seguridad.

Amarillo: Alegría, luz, felicidad, reflexión, relajación.

Rojo: Deseo, anhelo, vitalidad, pasión, amor, conquista, poder , fuerza.

Violeta: Identidad, inseguridad, dolor, sentimentalismo.

Naranja: Estímulo

Verde: Esperanza, alegría.





CAPITULO II

PROGRAMAS

INFANTILES

COMO UN

MEDIO DE

COMUNICACION

II

PROGRAMAS INFANTILES COMO UN MEDIO DE COMUNICACIÓN**2.1 PROGRAMA:**

Se debe a un conjunto de programas diarios de un centro de radio o televisión.

Cuando se divide el programa en bloques que se irán definiendo en forma descendente hasta completarlo, (Enciclopedia Océano, 1996:168).

Además se analizó el contenido de noventa y cuatro programas de dibujos animados encontrando que el setenta y uno por ciento de contenido era de violencia,

En relación al tiempo, determinaron que un niño preescolar, esta por lo menos dos horas ante la televisión en una semana, desde los tres años hasta el principio de la adolescencia si diferencia de sexo, expuestos a programas de contenidos violentos actúan con actitudes antisociales como reñir, empujar, romper juguetes, etc. (Gerbner, 1987:61).



2.2 PROGRAMAS INFANTILES:

En Guatemala como parte del lenguaje cotidiano a los dibujos animados, también se les da el nombre de caricatura, los cuales son una sucesión de dibujos filmados en acetatos, cintas magnéticas y otros medios, logrando con ello movimiento al que se le agrega una voz, dando como resultado vida o animación.

La violencia de los programas infantiles en los niños, aumenta la probabilidad de que ellos sean más agresivos de ciertas maneras, por la forma en que los personajes actúan entre ellos, como enfrentamientos entre bandas, las posiciones de las manos, pies, su lenguaje, vestuario, gestos y movimientos corporales, no todos los niños son afectados de la misma manera.

Se asume que el mejor de los casos hay un control y un análisis positivo, por parte de los padres, de los distintos programas vistos por sus hijos.



Según las personas que se dedican al estudio de la semiótica, refieren que las actitudes y condiciones de vida que tienen los niños son determinantes para el impacto que produzcan en ellos, los programas de televisión.

Así lo hace ver(Scharamm,1965:65), al mencionar que el contenido en fantasía de los programas infantiles de televisión, será usado de un modo muy diferente por un niño que tiene amigos y compañeros que otros que no los tengan.

Los niños que acuden a la televisión con más frustraciones y una agresividad latente son más probables que recuerden los actos agresivos.

El chicle de los ojos, llamó:

(Maccoby,1966:66), a la televisión siendo esta una expresión muy acertada.

Además sostiene que en su teoría que una niño ve muchas peleas a golpes y armas así como los crímenes; incluso en las caricaturas constituyéndose estos temas en elementos principales que proporcionan emoción a las historietas.



Toda forma de comportamiento que el niño adquiere desde el primer contacto con las caricaturas se va a conservar en su personalidad y la va a modificar de acuerdo a los constantes refuerzos que obtenga en los demás años de su vida.

(Baggio,1997:62), cita en su análisis de noventa y cuatro programas de caricaturas para niños, noventa y dos contenían por lo menos tres veces episodios más violentos que los programas de adultos comparables.

Con la evolución de la tecnología el crecimiento de la sociedad y el aumento de las necesidades de entretenimiento de los teleespectadores, las caricaturas son muchísimo más violentas y agresivas, con muchos más signos de envidia, odio, y conductas antisociales.



ANÁLISIS SEMIOLÓGICO DEL PROGRAMA DE TELEVISIÓN DRAGON BALL Z

Basta con sentarse a observar las caricaturas de los Simpsons, Los caballeros del Zodiaco, Tom y Jerry, Pokemóm, y muchos más para darse cuenta que a cada instante la violencia está presente; la mayor parte de las caricaturas se desarrollan en el marco de la pelea y de la guerra.



CAPITULO III
PROGRAMA DE DIBUJO
ANIMADO DRAGON
BALLZ





UN NUEVO
PELIGRO
PROVENIENTE
DEL MUNDO
OSCURO DE
LA MAGIA, SE
CIERNE
AHORA SOBRE
NUESTROS
AMIGOS

LOS
GUERREROS Z
TENDRAN
QUE HACER
FRENTE A LA
MAYOR
AMENAZA DE
TODOS LOS
TIEMPOS... ?
PODRAN
SOBREVIVIR
A ESTA
NUEVA
AVENTURA?

DRAGON BALL Z



EL PROGRAMA DE DIBUJO ANIMADO DRÁGON BALL

3.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

DRÁGON BALL Z es un programa creado por el japonés Akira Torillam en el año de 1997 cuya historia se lleva acabo en un planeta imaginario.

En él habitan razas zayallines caracterizados como seres humanos con cola de mono, tiene como fin conquistar y apoderarse de los demás planetas teniendo como misión obtener las siete esferas para obtener así el poder galáctico.

La historia comienza cuando Gokú ,el principal protagonista,hombre robusto con su traje de color rojo con el que se identifica, tiene su primer hijo,

llamado Gohan, se lo presenta al maestro Roshi él cual le dice que tiene un hermano



mayor, llamado Vegeta un zallayin de traje azul, además en su frente está señalado por una letra M que significa maldad al que llama Kakarotto, y le explica que él y Gokú son los únicos sobrevivientes de Vejita, un planeta ahora destruido . Gokú no recuerda nada de esto porque cuando llegó a la tierra sufrió un golpe muy fuerte en la cabeza y perdió la memoria,

Como el planeta Vejita fué destruido, el príncipe Vegeta fué en busca de otro planeta para recrear la raza de los Zallayines y eligió la tierra ya que en ese entonces Gokú la debería tener bajo control.

En la batalla Gokú ni Piccoro de estatura alta con forma de marciano,color verde no pueden derrotar a Vegeta entonces se les ocurre un plan que consiste en que Gokú atrape a Vegeta y Piccoro utiliza sus poderes, pero el ataque es demasiado fuerte y se ve la muerte de Gokú, Piccoro, viendo que Gohan poseía grandes poderes se lo lleva para criarlo mientras revive su padre



un año después

En la segunda parte, Vegeta contra Krilin amenaza con destruir la tierra, donde Gokú se transforma con su pelo dorado, y su poder de pelea es mucho más fuerte que la de antes, y allí comienza a destrozar por completo a Freezer.

Luego siguen los enfrentamientos entre ellos siempre con el fin de apoderarse de las siete esferas, teniendo el poder y apoderarse del mundo.

Más tarde se reúnen las esferas del dragón de otro planeta y se pide que se reconstruya la tierra, nuestros amigos vuelven a la tierra.

Pasan diez años, Gohan se convierte en Doctor, se casa y tiene una hija de nombre Pan, mientras que Gokú pide a las esferas del dragón que reviva a todos sus amigos que murieron, y entrenan sus poderes con él.

Por fin hay paz en la tierra...



Este programa **DRAGON BALL Z** fué influenciado por los chinos, se pensó que no era dominante; la imposición de Dragón Ball fué un juego para el sur (la leyenda del rey mono) que fue considerado uno de los grandes trabajos chinos de la época. Es algo simple, el nombre Gokú es el nombre del rey mono (si usted leyó Kengi); aparte de Gokú, otros personajes y lugares fueron inspirados para la leyenda, como Goyú maccu, que fué uno de los villanos del rey mono.

El cielo y el infierno en el universo de Dragón Ball también comparten muchas similitudes en el mundo de la leyenda, el cielo tiene las puertas del norte, sur, este y oeste; similarmente el cielo de Dragón Ball está dividido en cuatro secciones, cada una controlada por Kayosama.

Dragón Ball está dividido en dos partes: **DRÁGON BALL** y **DRÁGON BALL Z**, ésta última, es similar a la primera porque la base de la historia sigue siendo Gokú, con la excepción de que ahora él y los demás



personajes han crecido y evolucionado.

Los villanos de la serie Dragón Ball Z son Vegeta, Freezer, cada uno más poderoso que el anterior. Lo que capta la atención de la audiencia es la relación entre los diversos caracteres que es difícil de predecir; ya que, a lo largo del programa los amigos se vuelven enemigos y viceversa, y los nuevos personajes entran a formar parte de la historia manteniendo su continuidad.

Akira Torillam, el creador de la serie animada DRÁGON BALL Z, empezó su carrera como diseñador gráfico, a los 23 años trabajó en Mangata y a la edad de 30 años se encontró bien ocupado en Mangata, aunque, según él cuenta, le gustaba dormir en su tiempo libre. Expresaba sus frustraciones infantiles dibujando caballos, puesto que desde una edad temprana deseaba uno, éste hábito aún vive con él.

No era una excepción, a él le gustaban mucho los personajes de Walt Disney y



viajó hacia allí más de seis veces. Amaba la naturaleza, y estaba profundamente inspirado en ella y la vida salvaje.

(internet.www Drágon Ball z .com)

3.2 MENSAJE DEL PROGRAMA

3.2 MENSAJE DEL PROGRAMA

El mensaje:

“Las características del mensaje deben considerarse como determinantes de los efectos y a la vez éstos dependientes variables de las características del mensaje”. (Méndez Soto, Ninon Julieta, 1997:67).

Hoy en día los programas infantiles, paralelo a los cambios actuales también han tenido una evolución, algunos consideran que sus creadores olvidaron que son los niños los principales receptores.

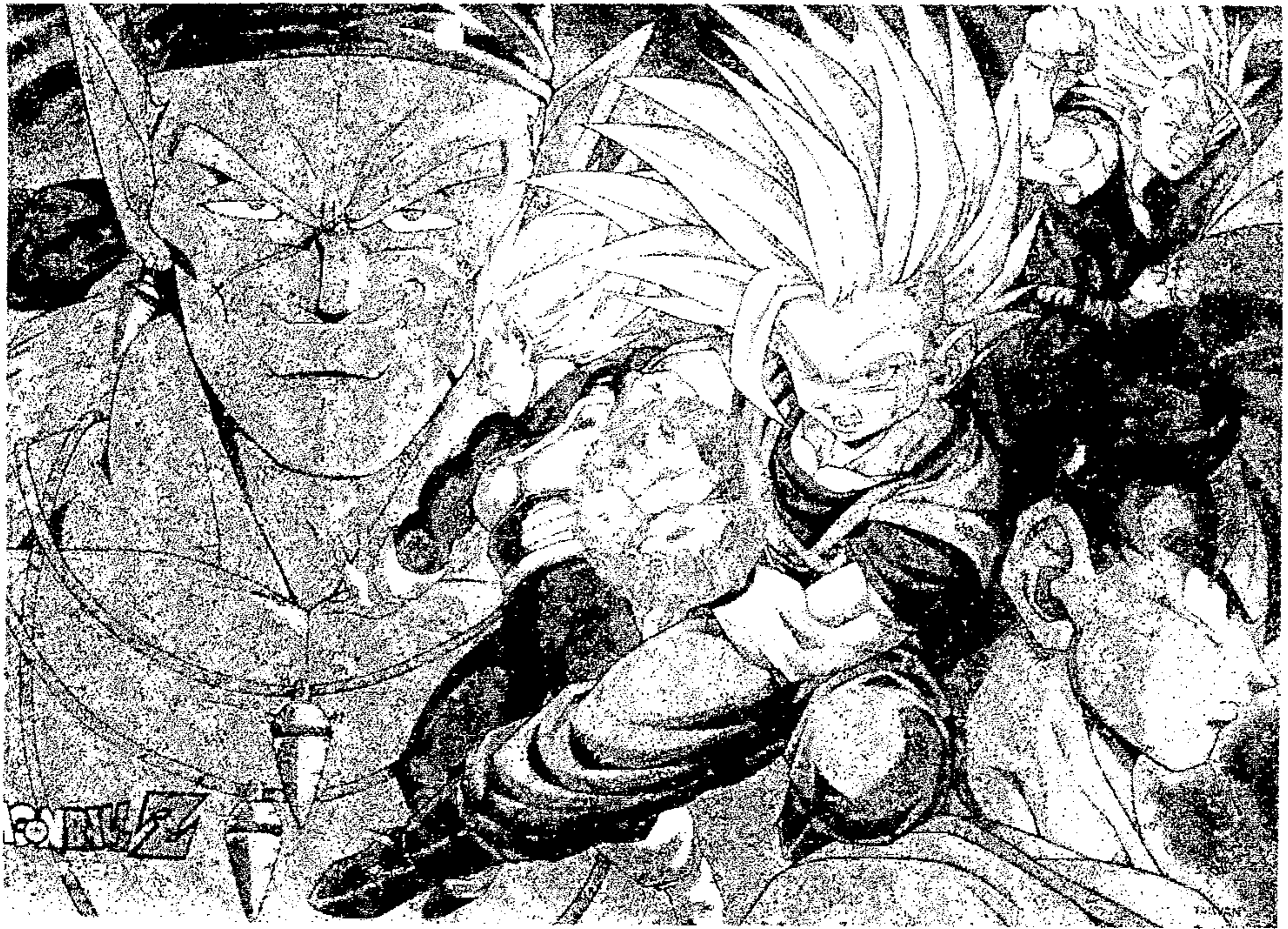


“Ya que éstos programas poseen una alta carga de agresividad, los personajes se golpean, se aplastan e incluso se matan y confunden al infante. Los pequeños se han puesto agresivos por lo que los progenitores les piden que cambien su actitud pero tal petición resulta inútil si los chicos pasan toda o parte de la tarde expuestos a esas imágenes cargadas de agresividad.

Méndez Soto, considera que las caricaturas se han convertido en moustros deformantes de los programas destinados a los niños, que tienen un claro mensaje social; son beneficiosos, por ejemplo aquellos que estimulan al niño a comprometerse a participar de lo que se tiene, decir la verdad, ayudar y obedecer a sus padres, son temas de programas cuya influencia será positiva tanto para el menor como para la familia”.

(Méndez Soto, 1992:41).





CAPITULO IV

APLICACIÓN DE UN MODELO DE ANÁLISIS SEMIOLÓGICO A LOS MENSAJES AL PROGRAMA DRAGON BALL Z

IV

APLICACIÓN DE UN MODELO DE ANÁLISIS SEMIOLÓGICO A LOS MENSAJES AL PROGRAMA DRAGÓN BALL Z.

El motivo de esta investigación fue para conocer que tan importante es la semiología dentro de los programas infantiles.

Por ello se empezó a leer textos de autores como Saussure, Eco y Barthes, se conoció que ellos utilizan un método llamado estructuralista, el impulsor de este método fue Saussure, el cuál lo aplicó a la lingüística.

A través del tiempo este método ha ido evolucionando, hoy en día se conoce como método semiótico, por ello se hace una síntesis general de lo que es el método estructuralista.



4.1 OBJETIVO GENERAL:

Hacer una interpretación, del programa Drágon Ball Z a nivel lingüístico e icónico, y establecer de que manera incide en las actitudes violentas en los niños.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1- Demostrar que el programa Drágon Ball Z, tiene un alto contenido de mensajes cargados de violencia, tanto a nivel lingüístico como icónico.

2- Demostrar que el programa Drágon Ball Z, induce a los niños adoptar actitudes violentas.



4.3 BREVE DESCRIPCIÓN DEL MÉTODO ESTRUCTURALISTA.

Apareció en Francia a mitad del siglo XX, este abarca todos los campos de la realidad cultural, filosofía lingüística, estética, antropología, historia, etc...(Enciclopedia Everest,1991:45).

Umberto Eco, toma como ejemplo la lingüística, y propone dos métodos de articulación, estos son el significado y el significante, en (Paoli,1983:36).

Para Barthes, el estructuralismo busca formas de diferencia que ayuden a explicar estructuras que lleven a formas de comunicación social, es decir que ayuda a distinguir lo negativo de un mensaje.(Paoli,1988:41).



4.4 MODELO PROPUESTO PARA LA APLICACIÓN DE ANÁLISIS SEMIOLÓGICO EN EL PROGRAMA DRÁGON BALL Z

ANUNCIO:

MEDIO:

FECHA:

Mensaje lingüístico

Función de anclaje

Función de relevo

Mensaje denotado

Mensaje connotado

Mensaje iconico

Función anclaje

Función relevo

Mensaje denotado

Mensaje connotado

Mensajes que se relacionan con sus oponentes emitiendo un mismo significado a nivel lingüístico e icónico.

Relación entre el mensaje denotado y connotado a nivel lingüístico e icónico.



MENSAJE LINGÜÍSTICO:

Es aquel que se representa por medio de palabras dependiendo del tipo de mensaje claro, breve, conciso y elegante, fijando significados y significantes, relacionando el contenido del mensaje con el de la imagen.

FUNCIÓN DE ANCLAJE:

A nivel lingüístico fija el mensaje, controlan los elementos que se proyectan, esta fijación puede lograrse a través de la repetición de una palabra o frase, así como el tamaño, tipo o color de las letras; por ello su responsabilidad, hace el mensaje mayor, es decir le da solidez al mensaje.

FUNCIÓN DE RELEVO:

El objetivo es hacer que el lector ignore algunos signos y centre su atención en otros, en el objetivo real y central del mensaje.

MENSAJE DENOTADO Y SIGNIFICANTE:

A nivel verbal, son todas aquellas palabras que se perciben de inmediato, con las que no se emiten ningún juicio, además del color, forma y tamaño.



MENSAJE CONNOTADO O SIGNIFICADO:

A nivel verbal el mensaje connotado, está constituido por múltiples significados, de los que se pueden reinterpretar sus componentes en diferentes maneras dependiendo de la forma en que este redactado el mensaje y de quién lo interprete.

MENSAJE ICÓNICO:

Es el mensaje que se transmite a través de imágenes, representa una forma particular de la realidad, es decir son los signos ilustrados que componen el anuncio.(fotografías, dibujos, croquis, etc...)

FUNCIÓN DE ANCLAJE:

La fijación que puede lograrse a través de la repetición de una palabra o frase, así como por el tamaño, tipo o color de las letras.

FUNCIÓN DE RELEVO:

A nivel icónico, se representa la imagen en la caricatura, y esta sirve de complemento en el mensaje lingüístico sirve además para llamar la atención del lector sobre algunos signos y dechar otros.



MENSAJE DENOTADO O SIGNIFICANTE:

Está conformado por todos aquellos elementos icónicos que componen el anuncio, captados tal y como se presentan.

MENSAJE CONNOTADO O SIGNIFICADO:

Es una cadena de significados que se desprenden de un significante, es por ello que se contienen uno o varios significados.

MENSAJES QUE SE RELACIONAN CON SUS Oponentes A NIVEL LINGÜÍSTICO E ICÓNICO:

Tanto palabras como imágenes del mensaje se asocian con oponentes del mismo, es decir que indican lo negativo o lo positivo a nivel semiológico del mensaje.

RELACIÓN ENTRE EL MENSAJE CONNOTADO Y DENOTADO A NIVEL LINGÜÍSTICO E ICÓNICO:

Es la lectura final que se hace del mensjae, sse concluye con una interpretación de los mensajes denotados y connotados, tanto a nivel lingüístico como icónico.

Autores del modelo: Roland Barthes y Umberto Eco.





CAPITULO V

ANALISIS DE RESULTADOS DEL PROGRAMA DRAGON BALL Z

V

ANÁLISIS DE RESULTADOS ACERCA DEL PROGRAMA DRAGÓN BALL Z.

5.1 METODOLOGÍA

En la presente investigación, para obtener el análisis semiológico del programa de televisión Drágon Ball Z, se utilizó el método Descriptivo, por los teóricos de la semiología tales como: Umberto Eco y Roland Barthes. Se conoció que ellos utilizan un método llamado estructuralista, el impulsor de este método fue Saussure, el cuál lo aplicó a la lingüística.

Hoy día se conoce como método semiótico; aplicado el método estructuralista se elaboró un modelo propuesto para analizar los programas de televisión Drágon Ball Z, que inciden en las actitudes violentas de los niños.



En este modelo contiene algunos puntos que se indican en el trabajo, en donde se aplica un proceso de comunicación en donde interviene la semiología, como el lenguaje lingüístico, e imagen, como signo icónico, ambos contienen mensajes denotativos y connotativos, como también mensajes asociados con sus componentes.

Para reforzar dicho análisis teórico se realizó una investigación de campo con grupos conformados por niños que cursaban quinto y sexto grado a nivel primaria, del Instituto de Estudios Avanzados Suger Montano.

El quinto grado estaba conformado por sesenta alumnos, y el sexto grado por cuarenta alumnos de niños y niñas haciendo un total de cien alumnos. .El total de niños de quinto primaria estaba conformado por:34 niñas y 26 varones; el de sexto grado por 20 niñas y 20 varones, haciendo un total de 54 niñas y 46 varones, que dan la suma de cien.



En cuanto a la edad de las niñas de quinto grado oscilaban entre 11 y 12 años. Los varones comprendidos entre la misma edad que las niñas.

Los alumnos de sexto grado tanto niñas como varones están entre 12 y 13 años.

El grupo fué sometido a una hora continua en la biblioteca del colegio frente a una pantalla de televisor viendo un capítulo del programa Dragón Ball Z ya que no hubo interrupciones de anuncios publicitarios que los distrajeran.

Mientras el grupo de sexto grado, estaba recibiendo sus clases normales, para que posteriormente trabajaran de la misma forma que quinto grado.

5.2 INSTRUMENTO EXPERIMENTAL

En el mes de octubre de 1999, y se aplicó en forma voluntaria. Utilizando la televisión con duración de una hora consecutiva,



dicho programa es transmitido en la televisión nacional, por el canal tres de 5:00 a 5:30 PM. De lunes a viernes.

5.2.1 PROGRAMA DE TELEVISION DRAGON BALL Z

Se utilizó un capítulo del programa de caricaturas Dragon Ball Z, el cual se transmitió a los niños de quinto y sexto primaria del Instituto de Estudios Avanzados Suger Montano, el cuál se realizó una encuesta.

5.2.2 ENCUESTA

Se aplicó una encuesta a los niños de quinto y sexto grado del nivel primario del Instituto de Estudios Avanzados Suger Montano, luego de observar ellos la transmisión del capítulo del programa Drágon Ball Z

Se utilizó una encuesta escrita dirigida con siete preguntas, tres de respuesta múltiple, tres de respuesta cerrada, y una de respuesta abierta.



5.2.3 FICHA DE OBSERVACIÓN

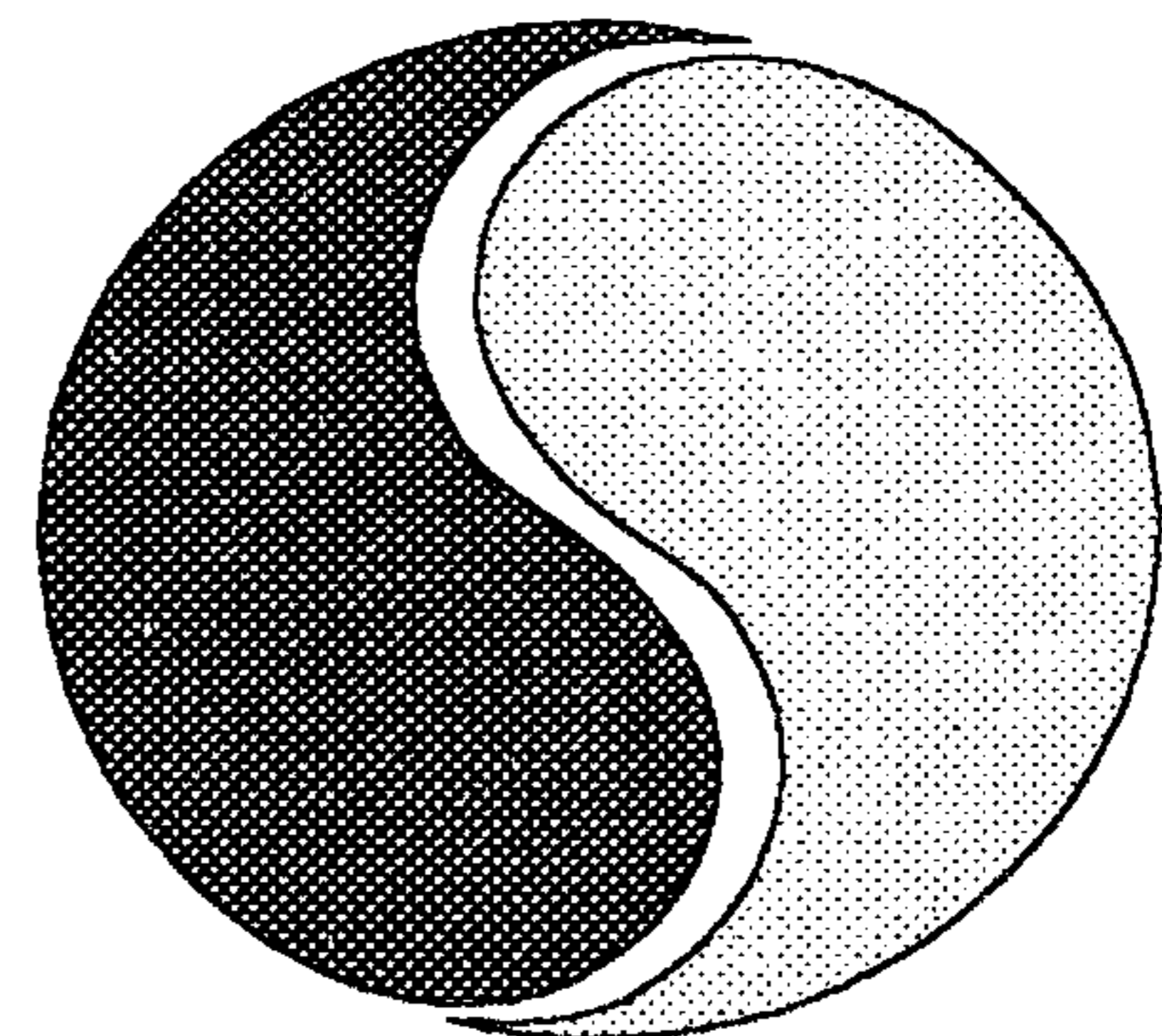
Se utilizó para evaluar a los niños después de ver el programa, en el momento del recreo con el propósito de observar si el grupo completo manifestaba rebeldía, agresividad, si imitaron algún movimiento, motor así como gestos y vocabulario.

La ficha de observación comprendía de una serie de preguntas cerradas, las cuales estaban dirigidas a observar el comportamiento de los niños que observan el programa transmitido de Drágon Ball Z.



ANÁLISIS DE LOS PROGRAMAS DE

DRAGON BALL Z



8/02/2002

PROGRAMA DRÁGON BALL Z

MEDIO TELEVISIVO CANAL 3

**CAPITULO: LA BATALLA MÁS
GRANDE DEL MUNDO ESTA
POR COMENZAR.**

FECHA

25-9-2001

PROGRAMA INFANTIL DRÁGON BALLZ

El eje central de la trama se basa en el bien y en el mal.

Personajes del programa analizado

BUENOS

ACTORES PRIMARIOS

MALOS

Gokú padre zallayín

Gran Tables,

Gohan, hijo de Gokú

ACTORES SECUNDARIOS

Picoro, androide de otro planeta

**Androides, ayudantes de
Tables**

Crilín compañero de Gokú

Maestro Kallosama , Padre del planeta Vegita.

SINTESIS DEL PROGRAMA

LA BATALLA MÁS GRANDE DEL MUNDO ESTA POR COMENZAR

Dentro del bosque aparecen acampando Gohan y sus amigos, pasan la noche dentro del bosque, de repente desde el cielo ocurre una gran explosión aparecen unos androides enviados de otro planeta con la misión de destruir la tierra.

Empieza a incendiarse todo el bosque, Krilín y Gohan tratan de apagarlo, pero es inútil, le piden a su amiga Bulma su radar del Drágon, para ayudar a los animales del bosque; aparece un Drágon gigante que les concede un deseo, y ellos le piden que vuelva a la normalidad otra vez el bosque.

Gohan se hace amigo de un Dragonsito donde lo ayudó a sobrevivir del gran incendio, Gokú y su esposa no quieren al Drágon al principio, pero Gokú ayuda a su hijo a esconderlo en una cueva de la montaña.

Al mismo tiempo aparecen los androides esclavos del gran Tables, el guerrero donde hace una explosión haciendo un gran agujero donde siembran una semilla, en ella nace un gran árbol, llamado el ÁRBOL SAGRADO, donde nacen frutos que comen solo los dioses para obtener más fuerza.

Aparece una nave, amigos de Gokú y es destruida por los androides, al momento que es sembrada la semilla, Gokú y sus amigos platican de los que cayó escuchando al maestro Kallosama, un dios de los buenos que les habla del desastre que está ocurriendo en el planeta tierra.

Ellos unen sus poderes, pero el poder del árbol sagrado es más fuerte, el dios Tables, observa la fuerza que Gohan el hijo de Gokú, el gran Tables se enfrenta a él enseñándole que la raza zallayín solo pertenece a los héroes como él.

Gohán al ver que Tables, tira un poder hacia el dragón se enoja y trata de luchar contra él, pero este se adelanta con una gran bola de fuerza (energía), tratándolo de matar, Gokú le corta la cola y Gohan vuelve hacer un niño normal diciéndole a su padre que proteja a la tierra, y él se lo promete que derrotará a Tables a como de lugar.

APLICACIÓN DEL MODELO

MENSAJE LINGÜÍSTICO

**Se refiere a todo lo que dicen
Los personajes, pero por razones
Prácticas no se hace una
Transcripción literal**

**DRAGÓN BALL Z
LA BATALLA DEL MUNDO
ESTA POR COMENZAR.**

FUNCIÓN DE ANCLAJE

**En este programa las palabras
Repetitivas entre ellas están:
La raza más poderosa(2) veces
Aterrador(3) destrucción(5) la
Más fuerte(4) me siento a morir
(2) ocasiona problemas(3) demonios
(3) muriendo de hambre(5) estas
repeticiones aluden a la violencia.**

MENSAJE ICÓNICO

**Se refiere al conjunto
de imágenes contenidas
en las secuencias del
programa.**

FUNCIÓN DE ANCLAJE

**La función de anclaje de este
capítulo, está fijada en las
imágenes que aluden a la
violencia en este capítulo
dientes apretados(6) cejas
fruncidas(5) manos empu-
ñadas brazos hacia arriba(2)
Pie sobre la cabeza presio-
nando(2) manos apretando
la cabeza(1) sudor de ros-
tros al luchar(7) imágenes de
fuego(3) Le dan solidez a la
Imagen.**

MENSAJE DENOTADO

TITULAR: La batalla del mundo
Está por comenzar.

fruncida

TEXTO: Síntesis del programa.

CIERRE: Tables y Gohán, luchan
Por obtener el poder y la
Mayor energía.
Gokú le promete a su hijo
Derrotar a Tables.

MENSAJE DENOTADO

Sobresalen en cada escena
Del programa las manos
Empuñadas cejas

Ojos grandes sorprendido
Brazos cruzados hacia el
Pecho, cuerpos musculoso
Sudor, dientes apretados,
fuego, oscuridad, velocidad
viento, colores primarios
Y secundarios y el negro.

MENSAJE CONNOTADO

**Al ver el capítulo, la batalla
Del mundo está por comenzar,
Da la impresión que el mundo
Va ser destruido, pero la raza
Zallayín que pertenece a Gokú
Y sus amigos, nacieron para
Defender al planeta contra a
Sus enemigos.**

MENSAJE CONNOTADO

**Se observa en sus rostros las
cejas fruncidas, ojos grandes
sorprendidos, dientes estre-
chados, el sudor de sus ros-
tros al pelear connotan la
furia, enojo y dan la impre-
sión de defensa hacia sus
Enemigos.**

**En la parte inferior del
Cuerpo se ven sus manos
Empuñadas hacia delante
Como hacia arriba, cuerpos
Musculosos connotan fuerza
Y poder, como la velocidad
ligereza en sus movimientos**

**Los colores que más predo-
minan en este capítulo son
El rojo, significa pasión,
fuerza, poder, peligro,
detención, el amarillo,
reflexión, el azul seguridad,
y el negro el principio y el
fin la muerte.**

**MENSAJES ASOCIATIVOS QUE SE RELACIONAN CON SUS
OPONENTES ENTENDIENDO UN MISMO SIGNIFICADO A
NIVEL LINGÜÍSTICO E ICÓNICO**

**DRAGÓN BALL Z
LA BATALLA DEL MUNDO ESTA POR COMENZAR**

CONQUISTA	EMOCIÓN
AGRESIÓN	PROTECCIÓN
DÉBIL	FUERTE
HOMBRE	NIÑO
MALO	BUENO
LUZ	OSCURIDAD

La relación asociativa los buenos unen sus poderes a través de una bola de luz resplandeciente, pero el poder de la oscuridad del árbol sagrado, es más fuerte.

En el ámbito semiológico el mensaje connota que Gokú por su gran poder de zallayín que tiene, destrulle al hombre malo, y conquista la tierra de nuevo.

**RELACIÓN ENTRE EL MENSAJE DENOTADO Y
CONNOTADO A NIVEL LINGÜÍSTICO E ICÓNICO**

Las imágenes contenidas que presenta este capítulo, sobresalen palabras y frases que aluden a la violencia desde que los enemigos guerreros intervinieron en el planeta destruyendo todo aquello que encontraban a su paso, que hasta Gohán hijo de Gokú con sus amigos, prometen derrotarlo.

El mensaje de este capítulo nos indica que la unión hace la fuerza, que Gokú y sus amigos lucharon hasta el final, hasta derrotar a sus enemigos.

PROGRAMA DRÁGON BALL Z

MEDIO TELEVISIVO CANAL 3

**CAPITULO: LA DESTRUCCIÓN
DEL ÁRBOL SAGRADO**

FECHA

27-9-2001

PROGRAMA INFANTIL DRAGÓN BALL Z

El eje central de la trama, se basa en el bien y en el mal.

Personajes del programa analizado:

BUENOS

MALOS

ACTORES PRIMARIOS

Gokú padre de zallayín

**Gran Tables
Guerrero enemigo**

Gohan hijo de Gokú.

ACTORES SECUNDARIOS

Crilín ,amigo de Gokú

**Androides,
Ayudantes de
Tables**

**Maestro Kallosama
Padre del planeta tierra.**

SÍNTESIS DEL PROGRAMA

LA DESTRUCCIÓN DEL ÁRBOL SAGRADO

Las luces de la ciudad se apagan, todo queda en tinieblas. Aparece Gohan y Tables enfrentándose junto a sus androides, Picorro y sus amigos de Gokú ayudan a luchar contra sus enemigos.

Tables de dice a Gokú que él es él más fuerte, porque ha estado comiendo la fruta del árbol sagrado el que le da más fuerza; empiezan a pelear pero el guerrero Tables le gana por los poderes que contiene la fruta del árbol sagrado, pero Gokú no se da por vencido tira una gran bola de energía hacia Tables y lo destruye.

Al momento de morir Tables en ese instante, el árbol sagrado es destruido; el planeta tierra que estaba convertido en un gran desierto vuelve a la normalidad, los bosques reverdecen, y todos viven felices, al final aparece Kallosama diciéndoles que el árbol sagrado había sido destruido.

Anteriormente el árbol sagrado había absorbido toda la energía del planeta tierra por medio de sus raíces, pero Gokú tomo la energía que tenia esos frutos y pudo hacer una Genillama, una bola de poder gigantesca, y todas las pequeñas reservas de energía que cayeron en forma de nieve, ayudaron a que la tierra volviera a la normalidad y crear de nuevo bosques, ríos y océanos.

APLICACIÓN DEL MODELO

MENSAJE LINGÜÍSTICO

Se refiere a todo lo que dicen
Los personajes, pero por razones
Prácticas no se hace una transcripción
Literal.

LA DESTRUCCIÓN DEL ÁRBOL SAGRADO

FUNCIÓN DE ANCLAJE

Las palabras repetitivas de el
Programa están: peleando conmigo
(3) los nutrientes de la tierra serán
absorbidos(2) aplastar(3) muere(3)
destruyéndolo(4) estas repeticiones
aluden a la violencia.

MENSAJE ICÓNICO

Es el conjunto de imá-
genes contenidas en la
secuencias del
Programa.

FUNCIÓN DE ANCLAJE

La función del anclaje
a nivel icónico está
fijada en las imágenes
Brazos hacia delante,
con las manos
Empuñadas(8) dientes
fruncidos(5) imágenes
de fuego(3) cejas
fruncidas(9) sudor en
sus rostros al pelear(6)
sangre en sus rostros
y cuerpo(4) oscuridad
(4) les dan solidez a la
imagen.

MENSAJE DENOTADO

TITULAR: La destrucción
Del Árbol Sagrado

TEXTO: Síntesis del programa

CIERRE: Al momento de que
Gokú derrota a Tables, el árbol
Sagrado es destruido, desaparece
Toda la energía que había absorbido
A la tierra, y vuelve todo a la
Normalidad.

MENSAJE DENOTADO

Sobresalen en las escenas
del capítulo, las manos
Empuñadas, ojos grandes
Sorprendidos, cuerpos
musculosos, desierto,
Planeta tierra, frutos,
bosques, luz, pie
Sobre la cabeza, dientes
apretados, colores
primarios como secunda-
rios y el negro.

MENSAJE CONNOTADO

**Al terminar de ver el capítulo,
La destrucción del árbol sagrado
Toda la energía que poseía absorbió
A la tierra, pero Gokú y sus amigos
Unieron sus fuerzas y destruyeron al
Árbol sagrado, se dice que la unión
Hace la fuerza.**

MENSAJE CONNOTADO

**Se observa en sus rostros
las cejas fruncidas, ojos
grandes sorprendidos,
dientes estrechados, el
sudor de sus rostros al
pelear connotan la furia
El enojo y dan la
Impresión de defensa o
Agresión hacia sus
Enemigos.**

**En la parte inferior del
Cuerpo se ven sus manos
Empuñadas hacia
Adelante como hacia
Arriba, cuerpos
Musculosos connotan,
Fuerza y poder, como la
Velocidad y ligereza en
Sus movimientos.**

**Los colores que más
Predominan es este
Capítulo es el rojo que
Significa, pasión, poder,
Peligro, detención, el
Amarillo, reflexión, azul,
Seguridad y el negro, la
Muerte, el alfa y el omega**

**MENSAJES ASOCIATIVOS QUE SE RELACIONAN CON SUS
OPONENTES EMITIENDO UN MISMO SIGNIFICADO A
NIVEL LINGÜÍSTICO E ICÓNICO**

**DRAGON BALL Z
LA DESTRUCCIÓN DEL ÁRBOL SAGRADO**

**FUERZA
LUZ
BLANCO
HOMBRE
MALO
VIDA**

**PODER
OSCURIDAD
NEGRO
NIÑO
BUENO
MUERTE**

**La relación asociativa, en que todos los amigos de Gokú se asocian
junto con sus poderes, para destruir a su enemigo.**

**En el ámbito semiológico el mensaje connota que la raza zallayín
derrota a cualquier enemigo que pretenda destruir el planeta
tierra.**

**RELACIÓN ENTRE EL MENSAJE DENOTADO Y
CONNOTADO A NIVEL LINGÜÍSTICO E ICÓNICO**

**En este capítulo el enfrentamiento entre el guerrero Tables y
Gokú, que pertenece al mundo de los zallayines, luchan con varias
técnicas de artes marciales, con el fin de destruir a su enemigo, el
peligro siempre se presenta, a cambio que se conviertan en
agresivos y violentos.**

**La seguridad y la confianza en sí mismos luchan hasta el final nos
deja el mensaje de este capítulo.**

PROGRAMA DRÁGON BALL Z

MEDIO TELEVISIVO CANAL 3

**CAPITULO: EL LEGENDARIO
SUPERZALLAYÍN**

FECHA

28-9-2001

PROGRAMA INFANTIL DRAGÓN BALL Z

El eje central de la trama, se basa en el bien y en el mal.

PERSONAJES DEL PROGRAMA ANALIZADO:

BUENOS

MALOS

ACTORES PRIMARIOS

Gokú, Padre zallayín

Magaras ,guerrero

Milk, esposa de Gokú

Broli, superzallayín

Vegeta, amigo

Gohan, hijo de Gokú

ACTORES SECUNDARIOS

Bulma, esposa de Vegeta

Esclavos

Krilín, amigo

Guardespaldas

Maestro Roshi, anciano amigo

Maestro Kallosama, padre del planeta.

SÍNTESIS DEL PROGRAMA

EL LEGENDARIO SUPERZALLAYÍN

La galaxia es destruida, mientras un superzallayín de la galaxia del sur ha venido atacar el planeta Vegita.

Aparece Gokú y su esposa en una entrevista de padres de familia, mientras que sus amigos están pasando, un día de campo de mucha alegría, de repente se asoma una gran nave, en donde bajan un batallón de guardaespaldas, escoltando al líder de Magaras, el nuevo guerrero del planeta Vegita; buscando a Vegeta para informarle que han creado un nuevo planeta donde existe la raza más poderosa de los zallayínes.

Vegeta le dice que él es el más fuerte y puede combatirlo solo.

Aparece el maestro Kallosama sabe lo que está pasando y manda a llamar a Gokú, para informarle que el planeta esta en peligro y que un nuevo guerrero superzallayín quiere destruirla, Gokú investiga lo que esta sucediendo.

Mientras que Vegeta le tiende una trampa a Magaras, hace pasar al superzallayín como un guerrero bueno; de repente aparece Gokú y sus amigos en el planeta Vegita se presentan con Magaras y este los invita a que coman y pasen una noche con ellos, para poder al otro día enfrentar al legendario superzallayín.

El esclavo de Magaras, le dice que tenga mucho cuidado ya que puede caer en su propia trampa, Magaras se enoja y obtiene un poder a través de un cristal de mayor poder destructivo.

APLICACIÓN DEL MODELO

MENSAJE LINGÜÍSTICO

Se refiere a todo lo que los Personajes dicen, pero por Razones prácticas, no se Hace una transcripción Literal.

Dragón Ball Z
El Legendario Superzallayín

FUNCIÓN DE ANCLAJE

En este capítulo las palabras Repetitivas son: Ibamos a morir (2), maligno(3), muere(2), lucha contra el enemigo(2) estas repeticiones aluden a la violencia.

MENSAJE DENOTADO

TITULAR: El Legendario Superzallayín
Dragón Ball Z

TEXTO: Síntesis del programa

CIERRE: Magaras, el líder Guerrero trata de que Gokú y el Legendario se encuentren por sí Mismos.

MENSAJE ICÓNICO

Es el conjunto de imágenes, contenidas en las secuencias del capítulo.

FUNCIÓN DE ANCLAJE

La función del anclaje se representan en las imágenes que aluden a la violencia: Manos empuñadas brazos hacia delante (6) brazos hacia arriba(5) cejas fruncidas (7) gritos voz alzada(5) les dan solidez a la imagen.

MENSAJE DENOTADO

Sobresalen en cada escena, las manos empuñadas hacia delante, la música de fondo Koreana, en todos los personajes sobresalen sus Músculos, ojos ceñidos, dientes fruncidos, los colores primarios como los secundarios y el negro.

MENSAJE CONNOTADO

**El capítulo titulado, el
Legendario Superzallayín
Su objetivo es, destruir la
Galaxia del norte y derrotar
A Gokú junto con ella.**

MENSAJE CONNOTADO

**Se observa en sus rostros
las cejas fruncidas, ojos
grandes sorprendidos, dientes
estrechados, el sudor de
Sus rostros al pelear
Connotan la furia, el enojo
Y dan la impresión de
Defensa o agresión hacia
Sus enemigos.**

**En la parte inferior del
Cuerpo se ven sus manos
Empuñadas hacia delante
Como hacia arriba,
Connotan fuerza y poder,
Como la velocidad y
Ligereza en sus movimientos**

**Los colores que más
Predominan son el rojo,
Que significa pasión, fuerza
Peligro, amor, detención, el
Amarillo, reflexión, el azul,
Seguridad y el negro, el
Principio y el fin, la muerte.**

**MENSAJES ASOCIATIVOS QUE SE RELACIONAN CON SUS
OPONENTES EMITIENDO UN MISMO SIGNIFICADO A
NIVEL LINGÜÍSTICO E ICÓNICO.**

DRAGÓN Ball Z

EL LEGENDARIO SUPERZALLAYÍN

FUERZA	PODER
BUENO	MALO
TRANQUILIDAD	VIOLENCIA
UNIÓN	DESUNIÓN
CONSTRUCCIÓN	DESTRUCCIÓN

La relación asociativa el líder Magaras y el superzallayín quieren apropiarse del planeta, y ser el más fuerte de todos los superzallayínes, tanto las imágenes como lo dicen, enfocan un ambiente de energía, emitiendo un significado de poder y conquista.

Anivel semiológico, Gokú con la fuerza de sus amigos y el gran poder que obtiene él pelean contra el enemigo.

Y tiene la responsabilidad de salvaguardar, la seguridad del planeta, como la de sus familias.

**RELACIÓN ENTRE EL MENSAJE DENOTADO Y
CONNOTADO A NIVEL LINGÜÍSTICO E ICÓNICO**

Las imágenes que se presentan en este capítulo, se resume de una guerra interplanetaria donde hay guerreros que desean conquistar los planetas, en el camino, los guerreros zallayínes, van alcanzando mayor poder a la vez que aparecen nuevos enemigos, con el fin de llegar a ser el más poderoso guerrero del universo, el mensaje de este capítulo nos da a conocer, que la venganza no siempre triunfa, que el enemigo siempre lleva las de perder, siempre que Gokú y sus amigos transmiten firmeza, seguridad, fuerza y unión de equipo contra el enemigo.

PROGRAMA DRÁGON BALL Z

MEDIO TELEVISIVO CANAL 3

**CAPITULO: EL PODER DEL
INVENSIBLE**

FECHA

29-9-2001

PROGRAMA INFANTIL DRAGON BALL Z

El eje central de la trama, se basa en el bien y en el mal.

Personajes del programa analizado

BUENOS

MALOS

ACTORES PRIMARIOS

Gokú, padre zallayín

**Tables, enemigo del
Otro planeta**

Vegeta, amigo de Gokú

Broli, el superzallayín

ACTORES SECUNDARIOS

Gohan, hijo de Gokú

Esclavos de Magaras

Krilín, amigo de Gokú

Guardaespaldas

Maestro Roshi, el anciano

**Maestro Kallosama, padre del
Planeta tierra, amigo de los
Zallayines.**

SINTESIS DEL PROGRAMA

EL PODER DEL INVENSIBLE

Vegeta y Gokú encuentran al superzallayín

El señor Magara, le dice a sus esclavos que preparen una trampa para destruirlos a Vegeta y a Gokú, pero ellos se dan cuenta de todo lo que esta pasando y se liberan de esas trampas.

Se enfrentan los dos poderosos el legendario superzallayín y Gokú, a través de una energía los atrae para conocerse, el malvado Magaras recuerda en ese instante tanto Broli como Gokú nacieron el mismo día, solo que Gokú era más fuerte que el otro, por su capacidad de energía el destino los junta para derrotarse uno contra el otro.

Empieza el combate el uno con el otro, tirándose las energías que posee ambos, y Gokú le dice si es el verdadero legendario superzayallín que destruyó el planeta del sur, pero el solo se ríe y se transforma con una capa de energía alrededor de su cuerpo, llega Magaras y lo controla a través de un imán que abstrae la energía de Broli, y le dice que se regresen a casa.

A todo esto Gokú, se le viene al pensamiento si Broli, podría ser el verdadero superzallayín que destruyó el planeta del sur, regresa con sus amigos para contarles lo que había sucedido.

APLICACIÓN DEL MODELO

MENSAJE LINGÜÍSTICO

Se refiere a todo lo que los
Personajes dicen, pero por
Razones prácticas no se hace
Una transcripción literal

Dragón Ball Z
El poder invencible.

FUNCIÓN DE ANCLAJE

Las palabras repetitivas de
Este capítulo son: lo mataré(3)
Veces, ser poderoso(4) peliemos
(5) desastre(4) demonios(4)
estas repeticiones aluden a la
violencia.

MENSAJE ICÓNICO

Son las imágenes
contenidas en las
secuencias del capítulo

FUNCIÓN DE ANCLAJE

La función de anclaje a
nivel icónico esta
conformada por las
imágenes que representan
a la violencia entre ellos:
Sudor de rostros al pelear
(4) dientes apretados(5)
cejas fruncidas(6) brazos
hacia delante con las mano
empuñadas(7) pie sobre la
cabeza presionando(1)
oscuridad(3) bola de
fuego(4).

MENSAJE DENOTADO

**TITULAR: El poder del invencible
Dragón Ball Z**

TEXTO: Síntesis del programa.

**CIERRE: Gokú lucha contra Broli,
Que va resultando el verdadero
Superzallayín, y regresa con sus
Amigos a contarles lo que había
Sucedido.**

MENSAJE CONNOTADO

**El capítulo titulado, el poder
Del invencible, su objetivo
Es encontrar al verdadero
Culpable de la destrucción
Del planeta del sur, que al
Finalmente lo encuentra.**

MENSAJE DENOTADO

**Sobresalen en cada
escena las imágenes
Como: ojos fruncidos,
Dientes apretados,
Manos empuñadas
Hacia delante y hacia
Arriba, cuerpos
musculosos, oscuridad
energía, sangre, sudor,
colores primarios y
secundarios, así como
El negro.**

MENSAJE CONNOTADO

**Se observa en sus rostros,
las cejas fruncidas, ojos
grandes sorprendidos,
dientes estrechados, el
sudor de sus rostros, al
Pelear connotan la furia
El enojo y da la impresión
De defensa o agresión
Hacia sus enemigos.
En la parte inferior del
Cuerpo, se ven sus manos
Empuñadas hacia delante
Como hacia arriba, cuerpo
Musculoso, connotan
Fuerza y poder.
Los colores que más
Predominan es el rojo,
Significando, pasión, poder
Peligro, fuerza, el azul
Seguridad y el negro el
Principio y el fin.**

MENSAJES ASOCIATIVOS QUE SE RELACIONAN CON SUS Oponentes
EMITIENDO UN MISMO SIGNIFICADO A NIVEL LINGÜÍSTICO E ICONICO

DRAGON ZALL Z

EL PODER INVENSIBLE

DEBIL	FUERTE
BUENO	MALO
UNION	DESUNION
TRANQUILIDAD	VIOLENCIA
PROTECCIÓN	AGRESIÓN

La relación asociativa en el legendario superzayayin se da a conocer como el invensible de apropiarse del planeta, la presencia de Gokú el guerrero que pelea con sus técnicas de artes marciales para enfrentarse al enemigo.

A nivel semiológico la transformación del legendario, para destruir a sus oponentes les da más energía, pero Gokú lo controla a través de su mente y poder de energía.

RELACION ENTRE EL MENSAJE DENOTADO Y CONNOTADO A NIVEL
LINGÜÍSTICO E ICONICO

El legendario superzallayin se enfrenta con el poderoso Gokú, con el deseo de ser inmortal. Disminuir la fuerza o el poder de una persona {débil}, hace producir un efecto de vigor y capacidad de soportar un peso o de oponerse a un impulso. {fuerte}, Gokú y sus amigos transmiten seguridad, fuerza y unión como equipo que son.



**ANÁLISIS DE LA
FICHA DE
OBSERVACIÓN**

25-9-2001

ANÁLISIS DE LA FICHA DE OBSERVACION

1-REPITEN EL VOCABULARIO DE LOS PERSONAJES:

Luego de que observaron los capítulos del programa **Drágon Ball Z**, ambos sexos si imitaron el vocabulario que utilizaban los personajes del programa, los niños con un **78%**, y las niñas con un **56%**.

2-IMITAN LOS GESTOS DE LOS PERSONAJES:

Ae observó que la mayor parte de los niños **83%**, tienden a imitar los gestos de los personajes, mientras que las niñas, **74%** no tienden a imitar.

3-IMITAN POSICIONES CORPORALES DE LOS PERSONAJES:

La mayoría de niños **83%**, tienden a imitar las posiciones corporales, distintos



movimientos, tanto sus brazos como sus piernas, imitando golpes, el caso contrario con las niñas el 78%, no imitaban dichos movimientos.

4- MUESTRAN CONDUCTAS AGRESIVAS:

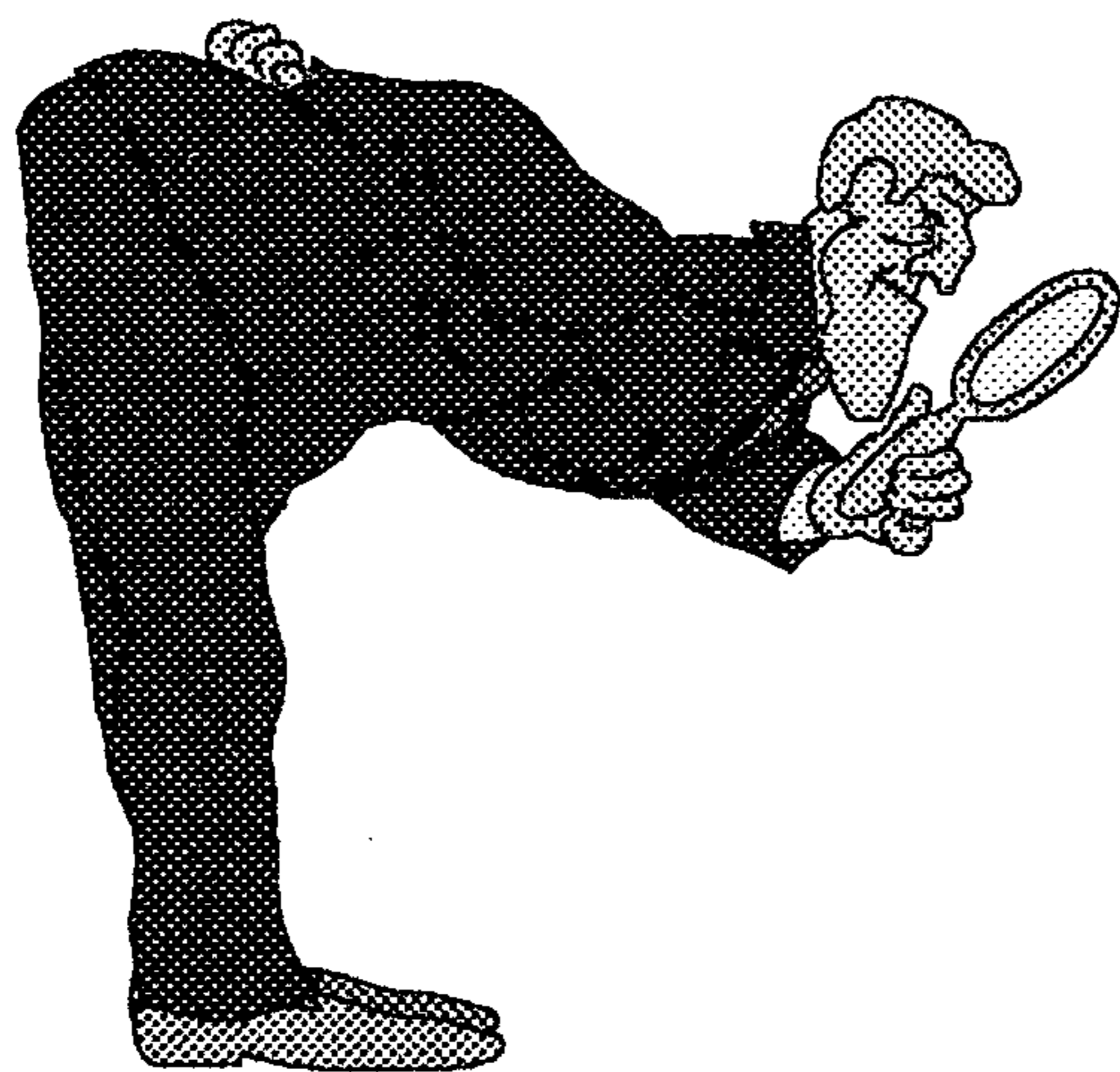
La mayor parte de los niños el 70%, mostraron conductas agresivas, como empujones, gritos, luchas, luego de observar el capítulo.

En cambio las niñas, la mayor parte de ellas 89%, no se les observó conductas agresivas.

5- IMITAN EL USO DE ARMAS:

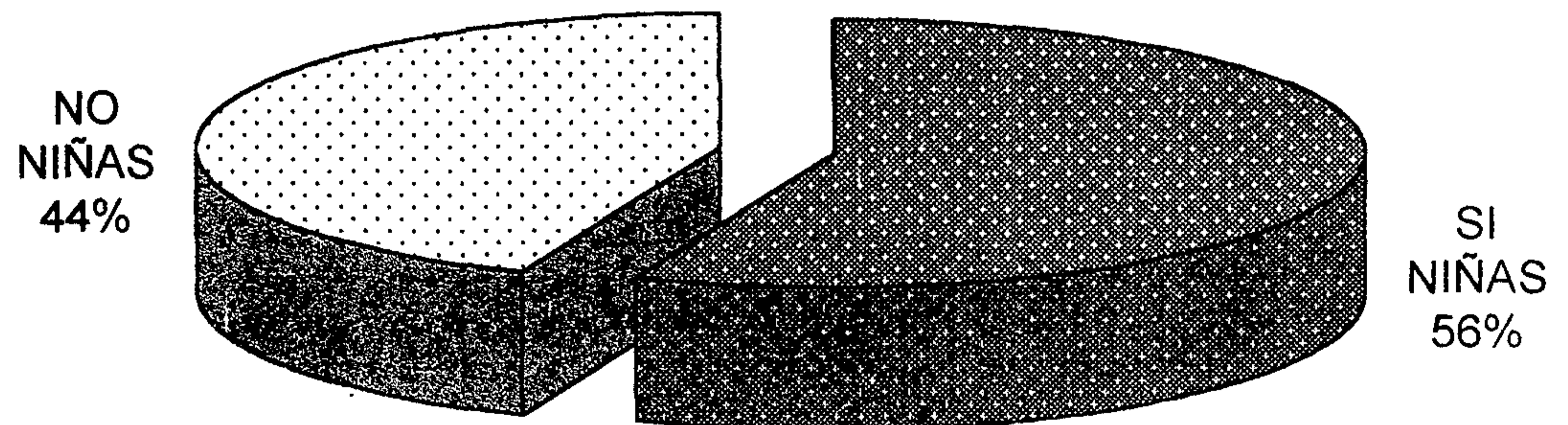
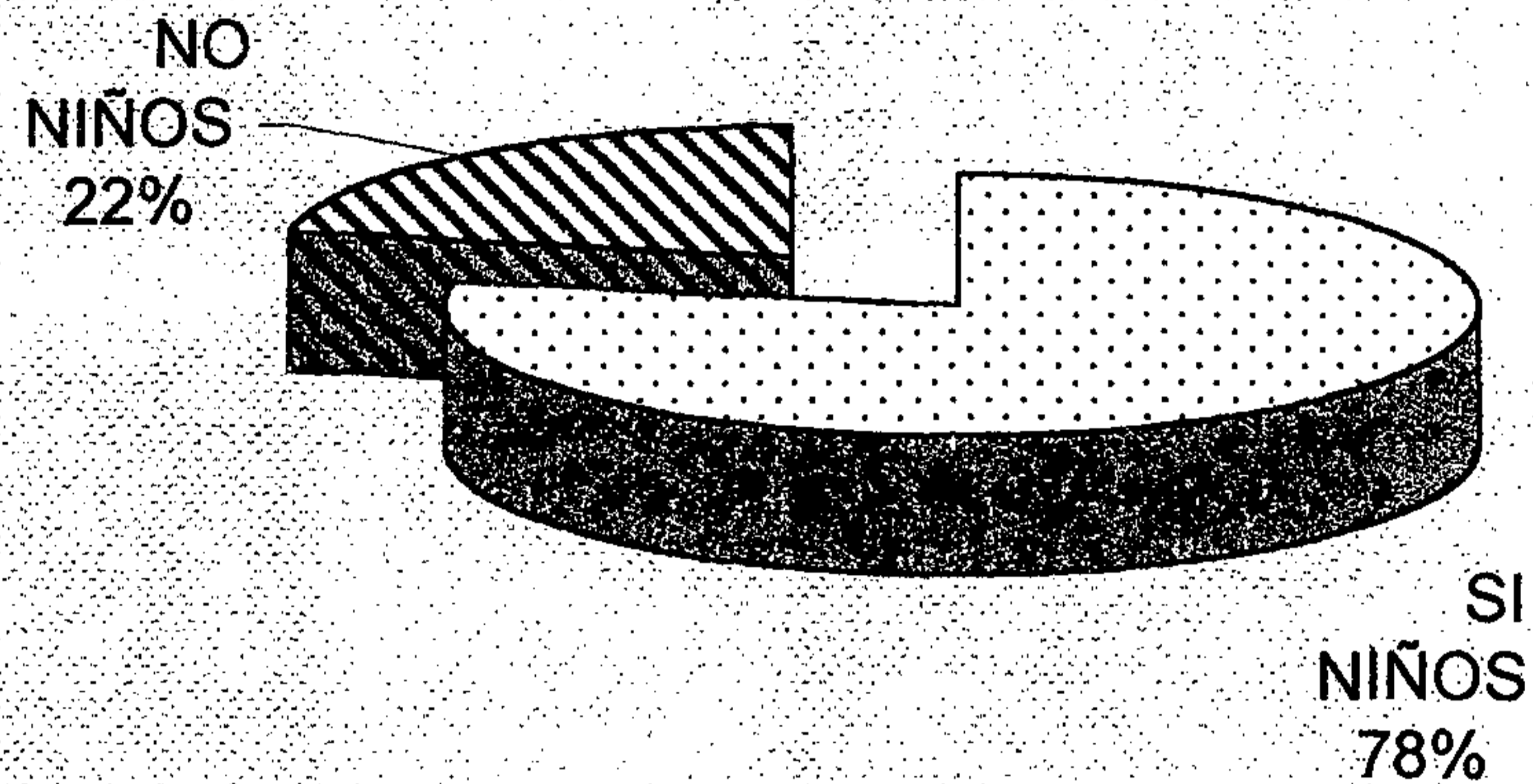
La mitad de los niños 50%, se observó la imitación de armas, en los juegos que hacían unos con otros, mientras que la otra mitad de los niños, junto a la mayoría de las niñas 48%, no imitaban armas en los juegos.

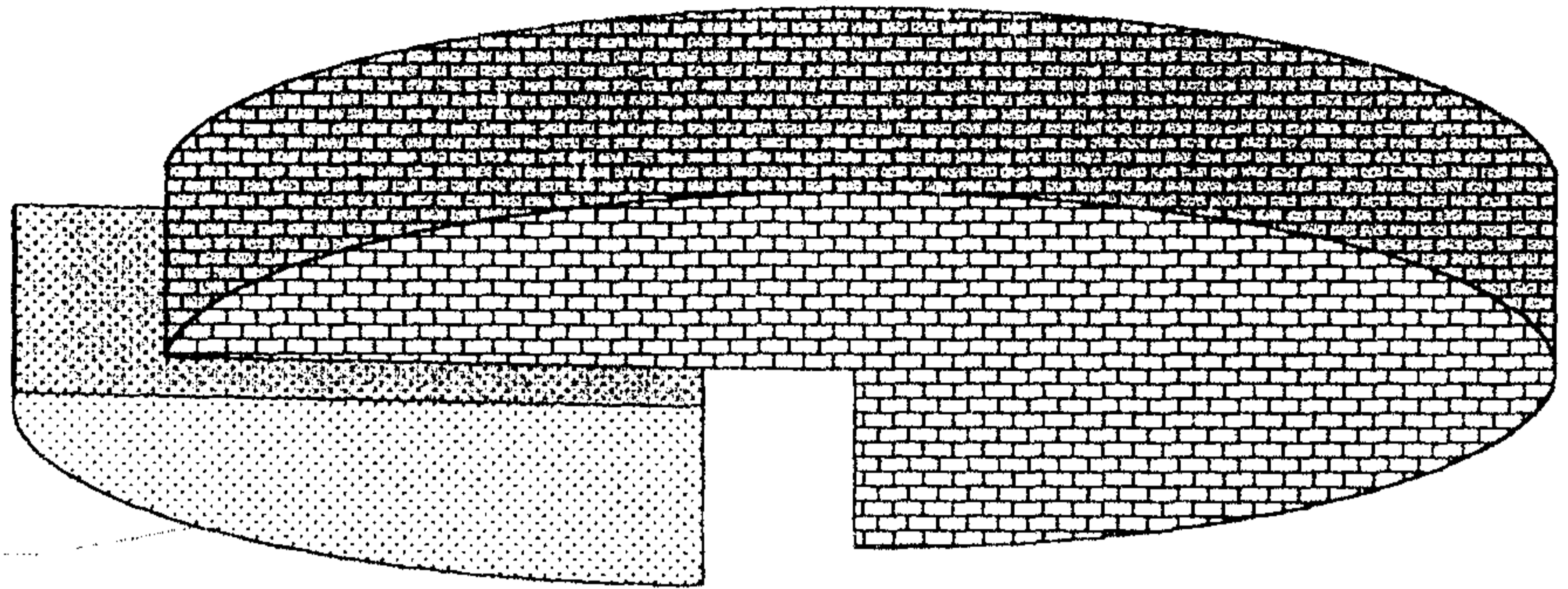




**ANÁLISIS GRÁFICO
DE LA FICHA DE
OBSERVACIÓN**

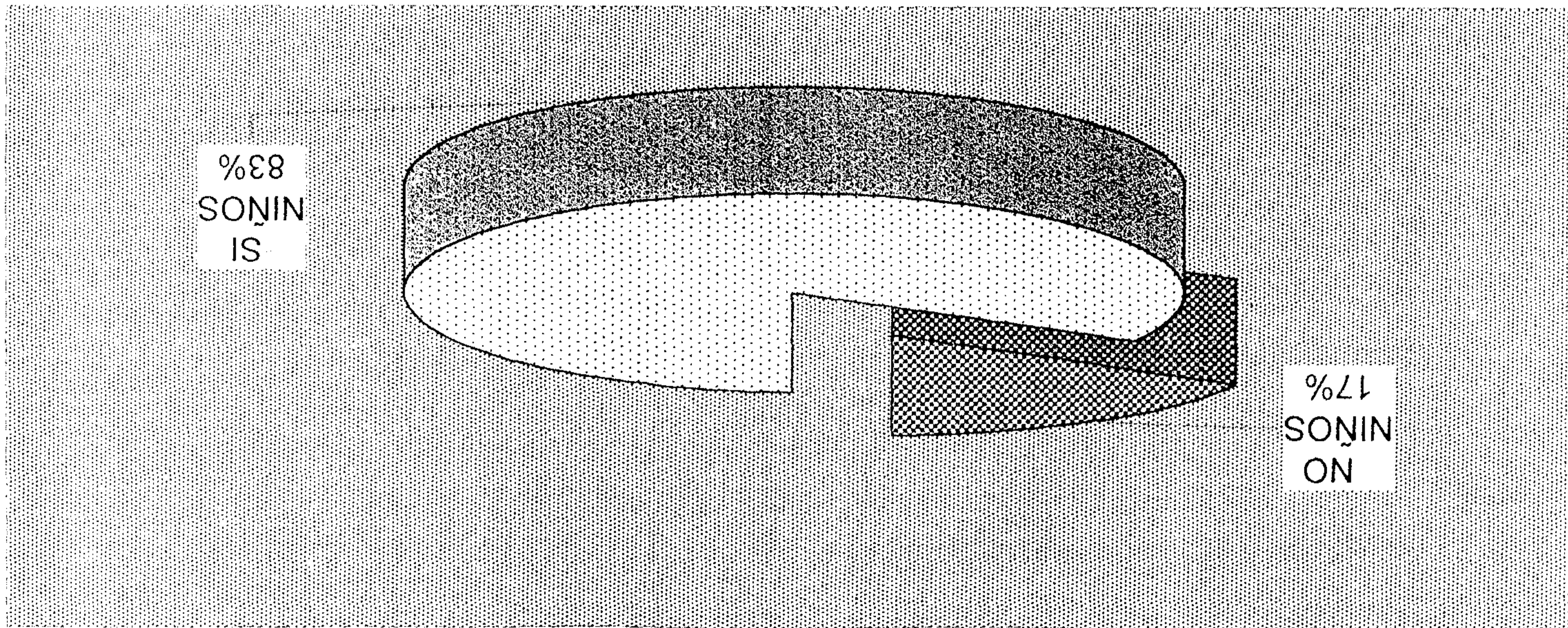
REPITEN EL VOCABULARIO DE LOS PERSONAJES





74%
NINIAS
NO

26%
NINIAS
SI

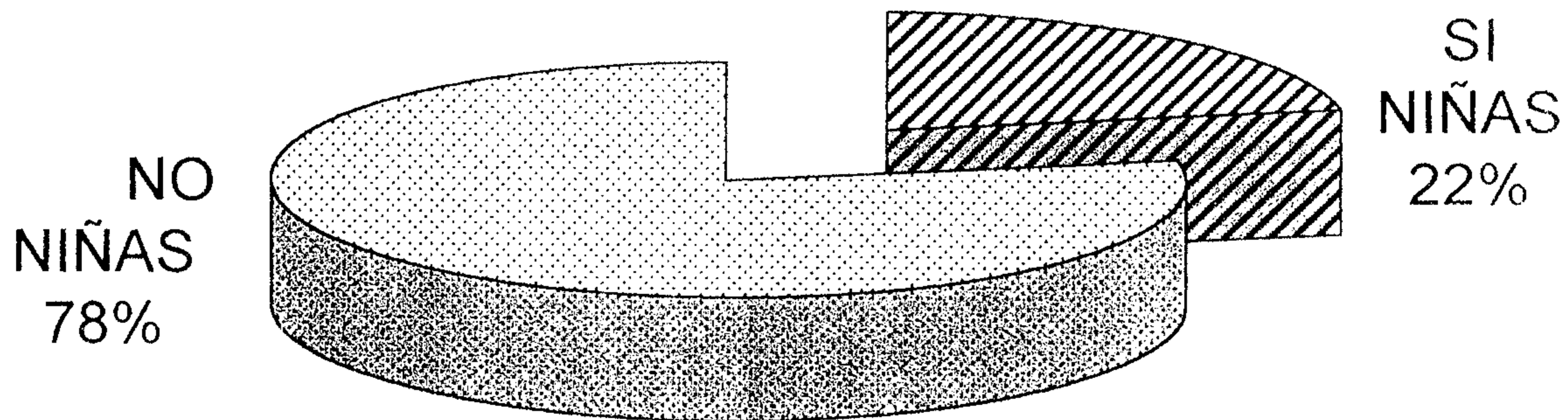
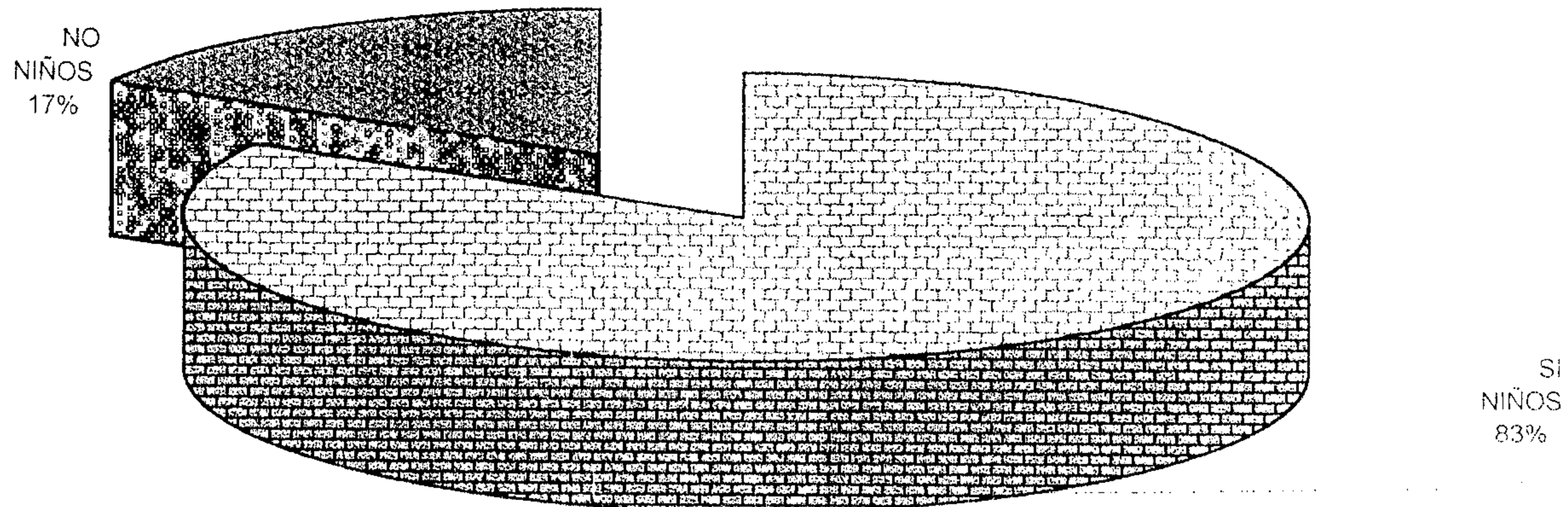


83%
NINOS
SI

17%
NINOS
NO

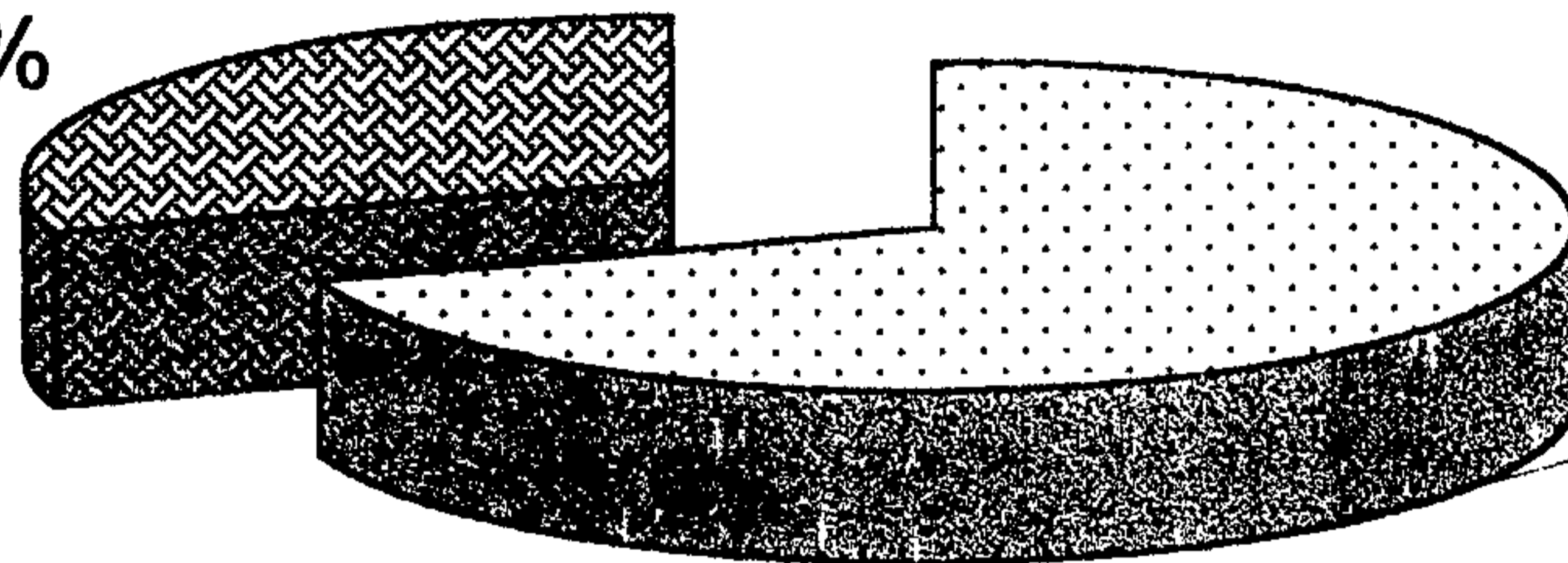
IMITAN LOS GESTOS DE LOS PERSONAJES

IMITAN POSICIONES CORPORALES DE LOS PERSONAJES



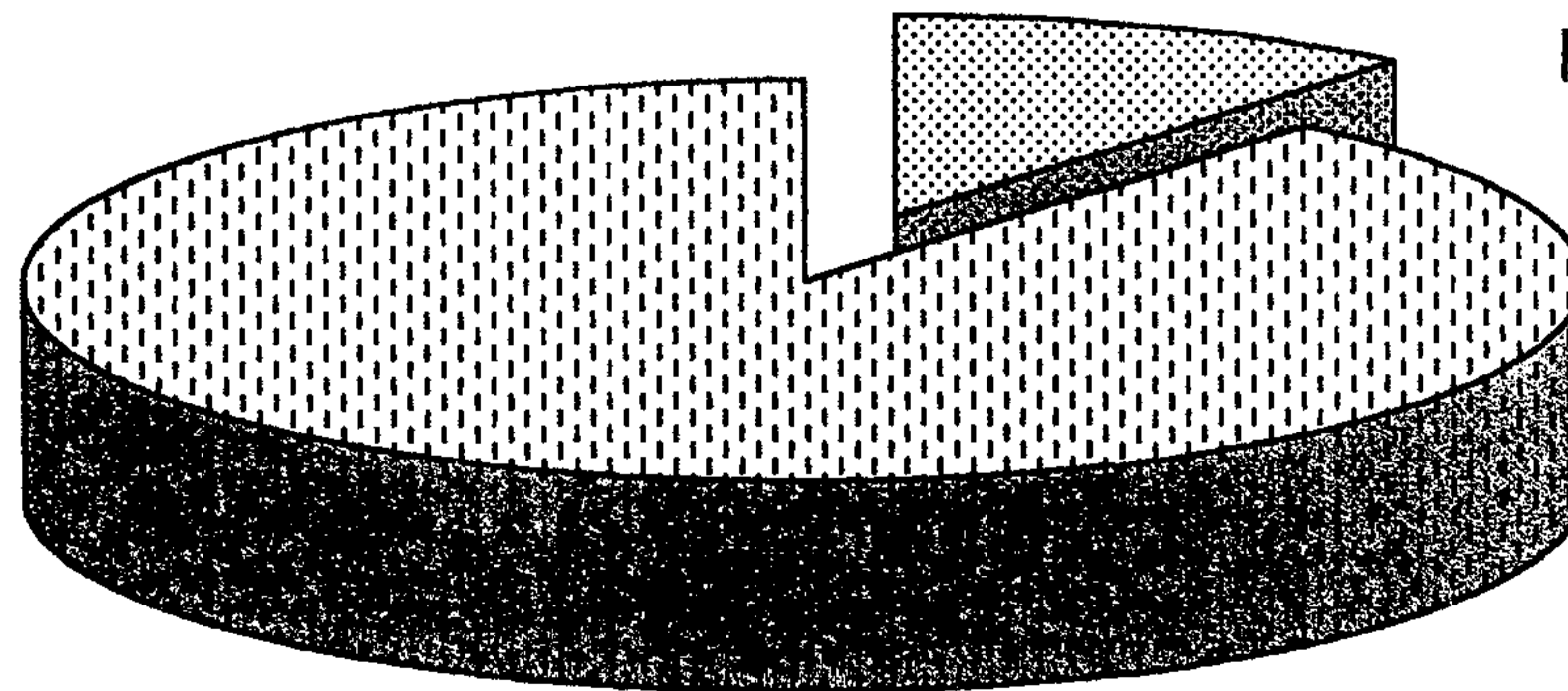
MUESTRAN CONDUCTAS AGRESIVAS AL FINALIZAR DE VER LOS CAPITULOS

NO
NIÑOS
30%

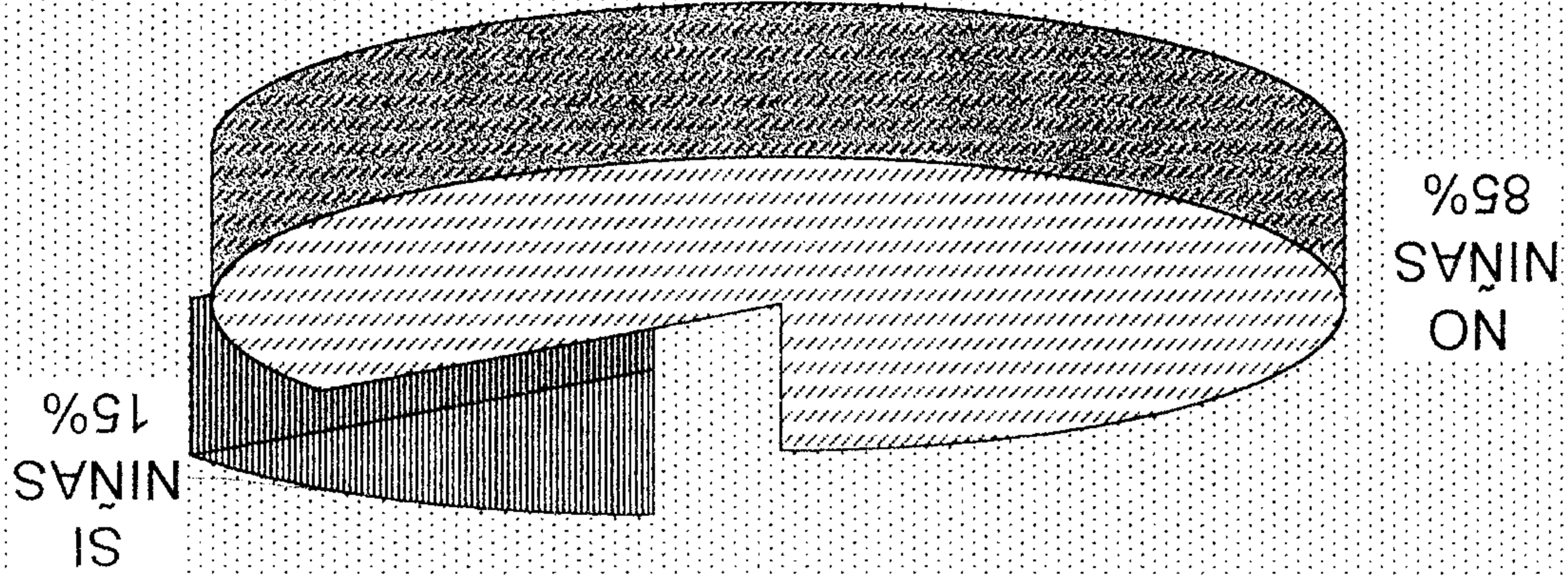


SI
NIÑOS
70%

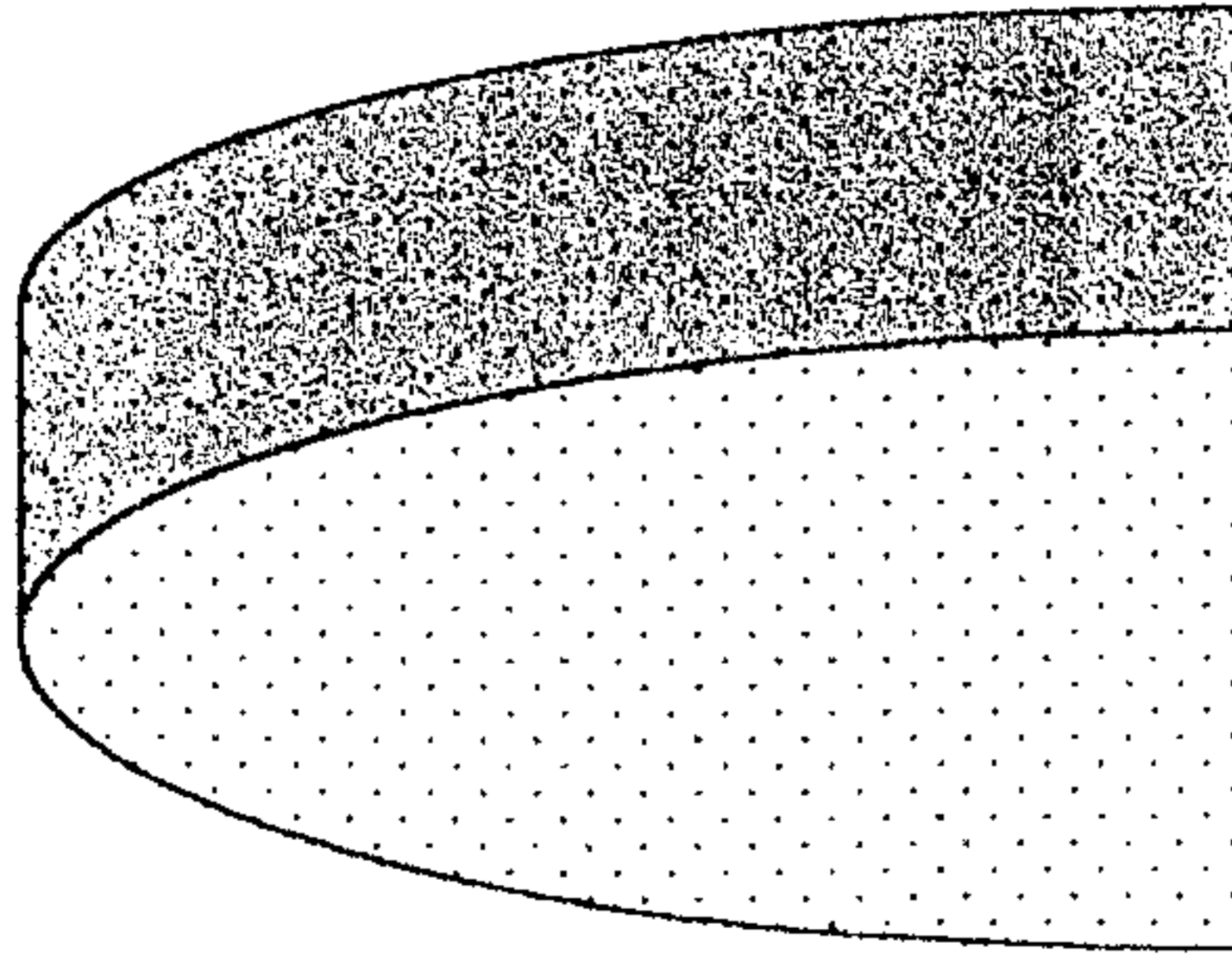
NO
NIÑAS
89%



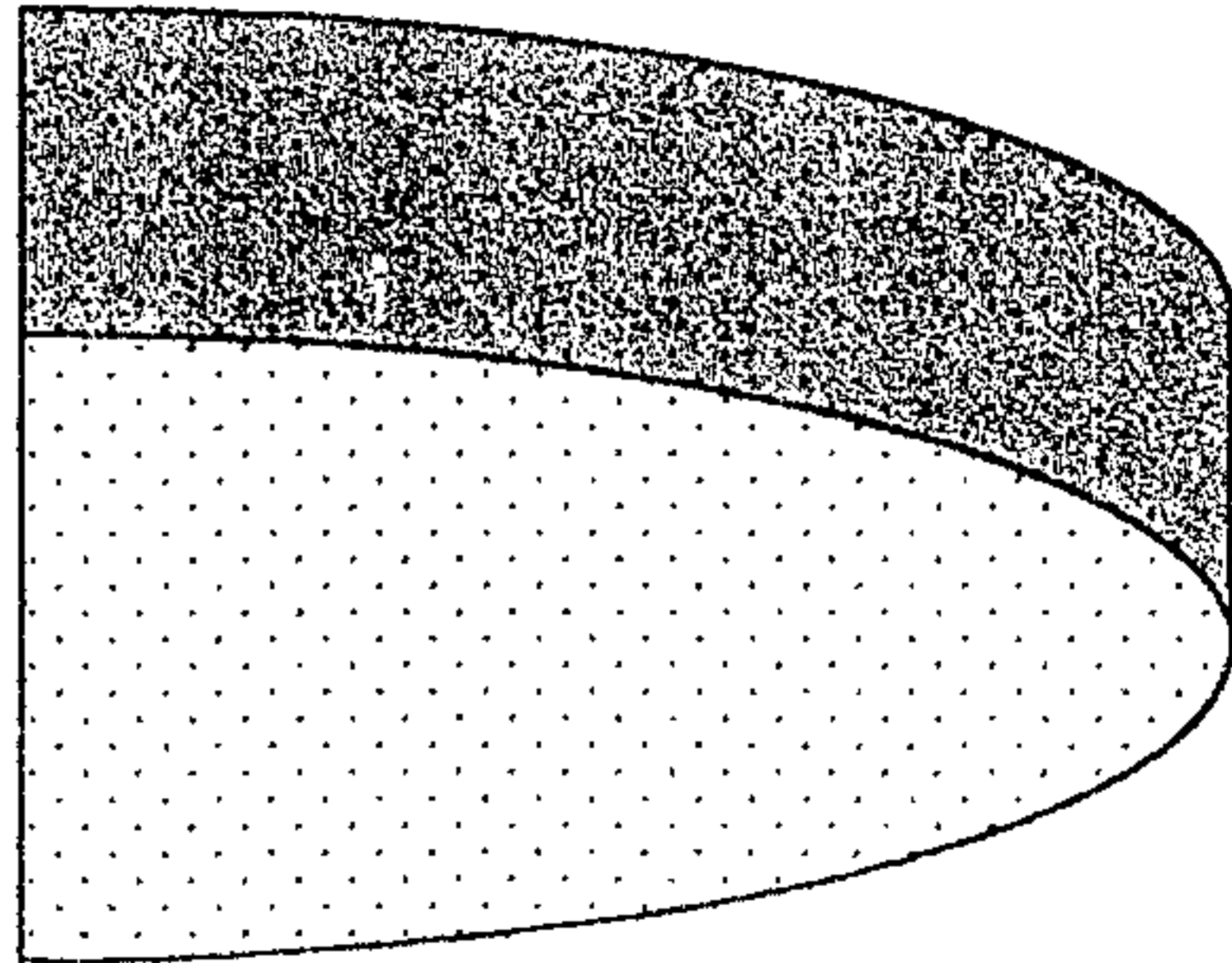
SI
NIÑAS
11%



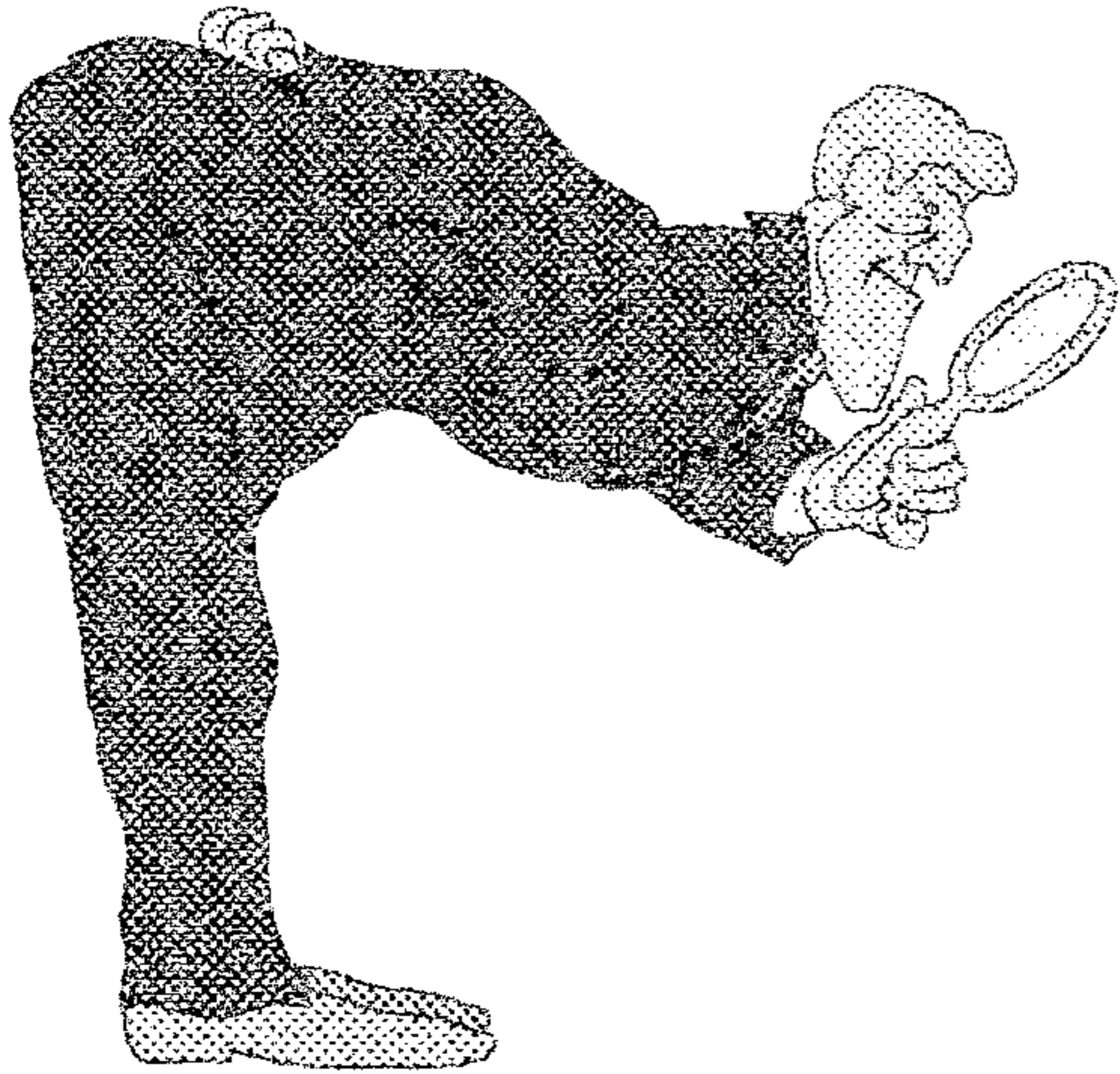
50%
SONIN
SI



50%
SONIN
NO



IMITAN EL USO DE ARMAS



**ANÁLISIS DE LA
ENCUESTA**

25-9-2001

**ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA A
LOS ALUMNOS DE QUINTO Y SEXTO PRIMARIA
DEL INSTITUTO DE ESTUDIOS AVANZADOS
SUGER MONTANO.**

**1* TE IDENTIFICAS CON EL PERSONAJE
GOKÚ, PORQUÉ :**

- A- Se lleva bien con su hijo.**
- B- Por sus transformaciones.**
- C- Por su manera de vestir.**
- D- De que siempre gana las peleas,**

**Se manifestó que la mayoría de niños 48%,
respondió que le gustaba el programa de Gokú,
por sus transformaciones, y las niñas un 52%,
porque siempre gana las peleas.**

**2- TE GUSTA CÓMO ACTÚA CADA PERSONAJE
POR:**

- A- Las palabras que utilizan para comunicarse.**
- B- Los instrumentos que usan para pelear.**
- C- La forma de pelear.**
- D- Los trajes que utilizan para vestirse.**



Ambos sexos, niños 65%, como niñas 44%, manifestaron que les gustó la forma de pelear de cada personaje, básicamente al lenguaje gestual, movimientos corporales, el cuál fué percibido por los niños.

3- DE LA MEZCLA DE LOS COLORES QUE UTILIZAN LOS PERSONAJES, CUÁL ES EL MÁS QUE RECUERDAS?

El color que predominó tanto niños 50%, como niñas 67%, fué el color rojo, debido a que los personajes principales, Gokú y Gohan, estan identificados por ese color llamativo significando, deseo, pasión , impacto, fuerza, poder que reflejan en los personajes.

4- QUÉ CUALIDADES DE LOS PERSONAJES DE LA CARICATURA TE GUSTARIA TENER:

- A- Los poderes de transformación.**
- B- La forma de compartir ideas con sus amigos**
- C- Las técnicas que utilizan en las peleas.**

La mayor parte de niños 48%, respondió los poderes de transformación, de los personajes, cada una de ellas poseen cambios de vestuario,



cambios físicos y de habilidades, las cuales van cargadas de una amplia gama de colores; la mayor parte de las niñas 44%, se decidió por compartir ideas, como por las técnicas que utilizan en las peleas.

5- **¿CREES QUE ELLOS PELEAN POR ALGO JUSTO? SI Y NO**

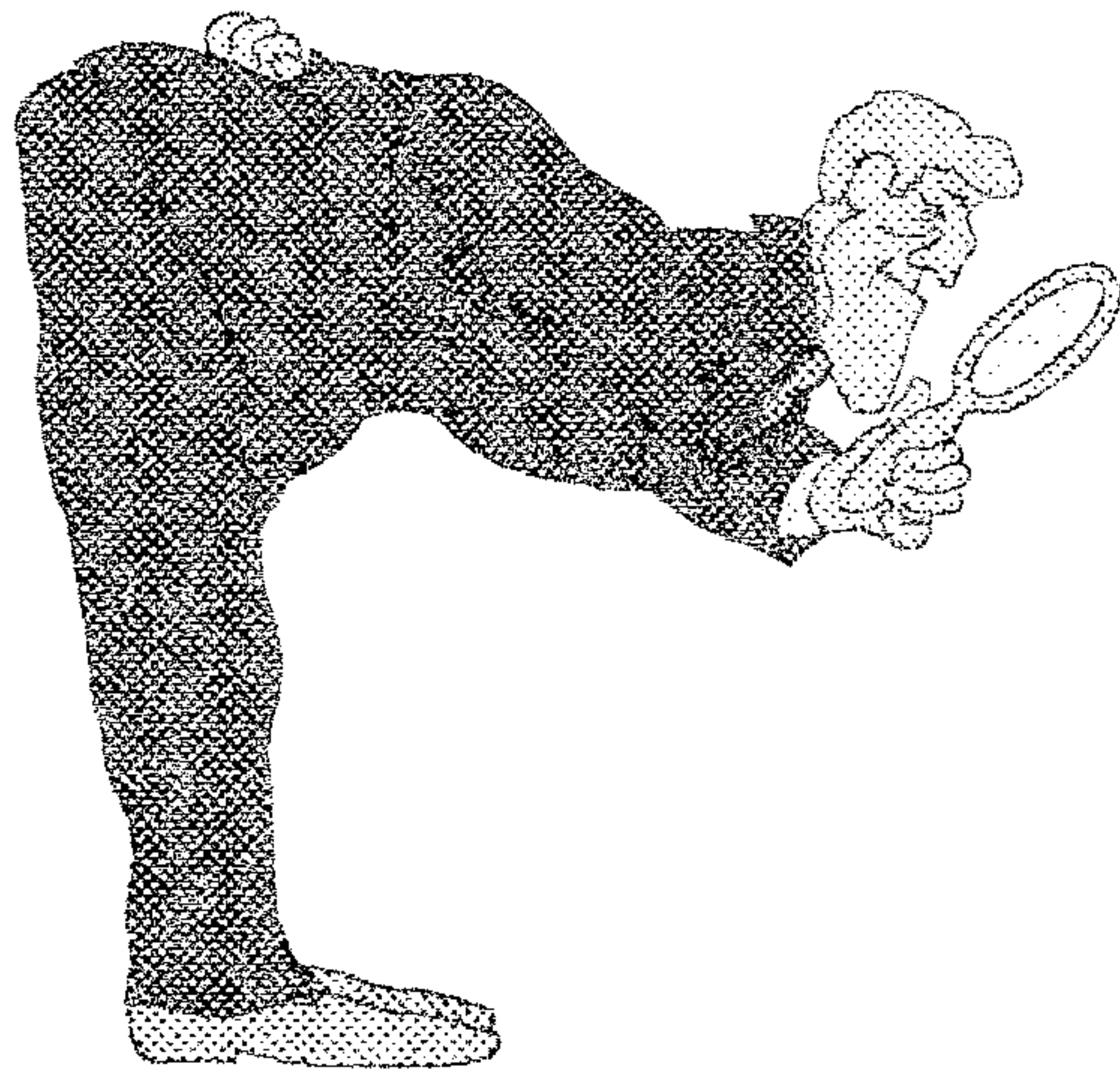
La mayor parte de los niños 78%, respondió que sí es justo pelear, porque en cada capítulo que se les presentó, los guerreros Gokú, Gohan y sus amigos, pelean por obtener el poder y proteger al planeta del mal., mientras que las niñas fué un 52% dijeron que no es justo pelear.

6- **CONSIDERAS QUE EL PROGRAMA DRAGON BALL Z, ES :**

- A- Cómico
- B- Violento
- C- Triste

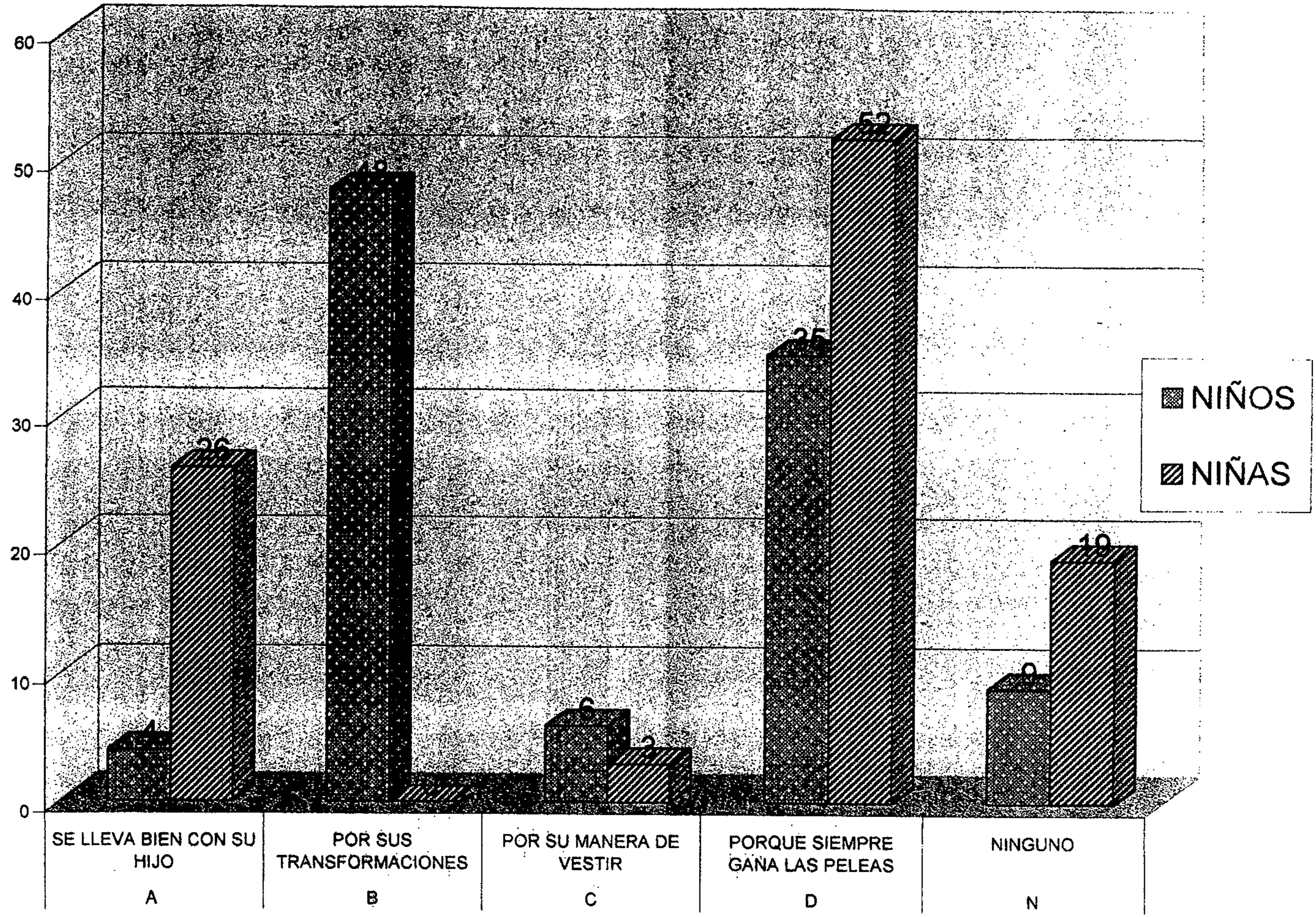
La mayor parte de niños, 81% como niñas 72%, respondieron que el programa era demasiado violento por su contenido, transmiten agresión y violencia en sus mensajes.



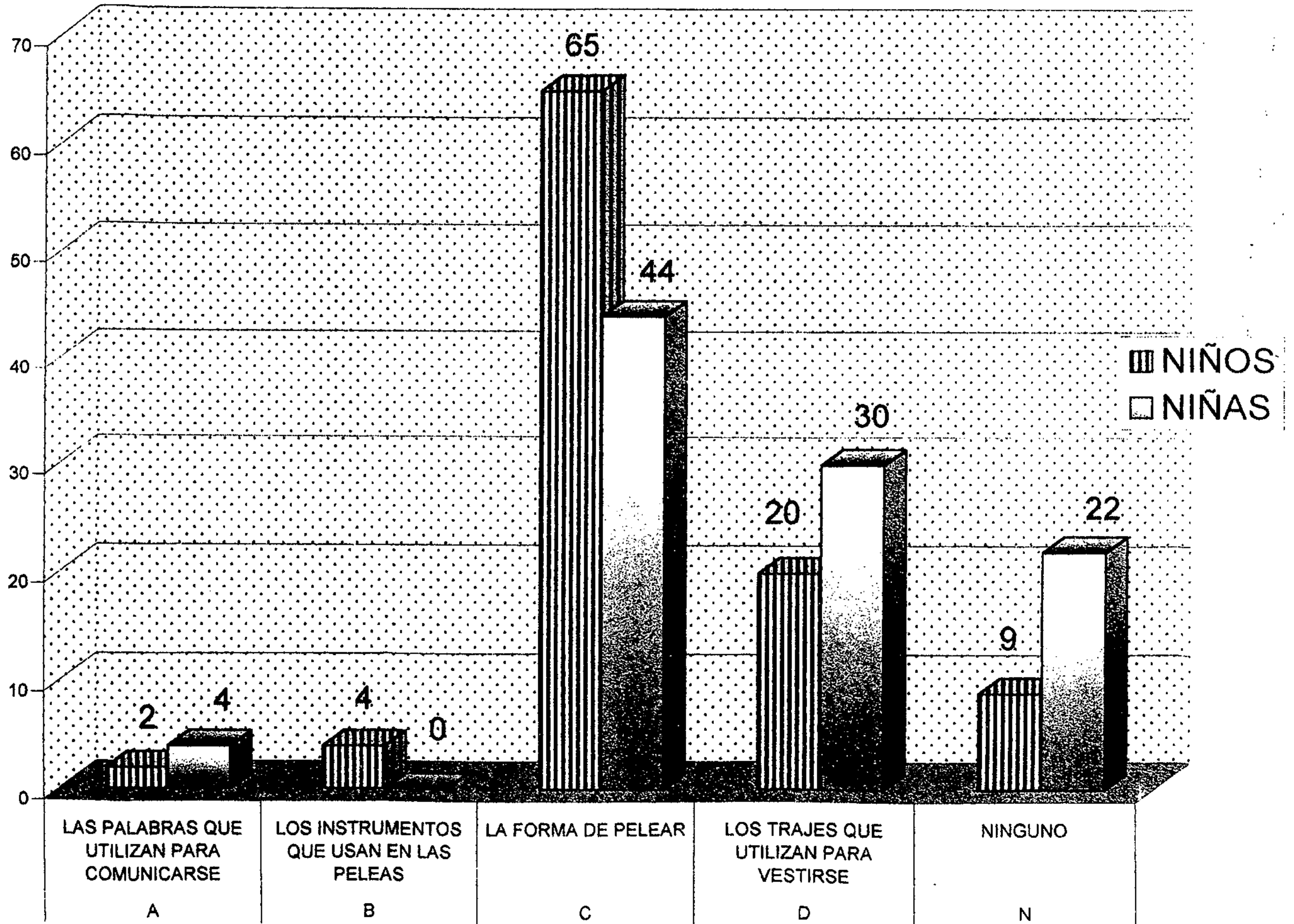


**ANÁLISIS GRÁFICO
DE LA ENCUESTA**

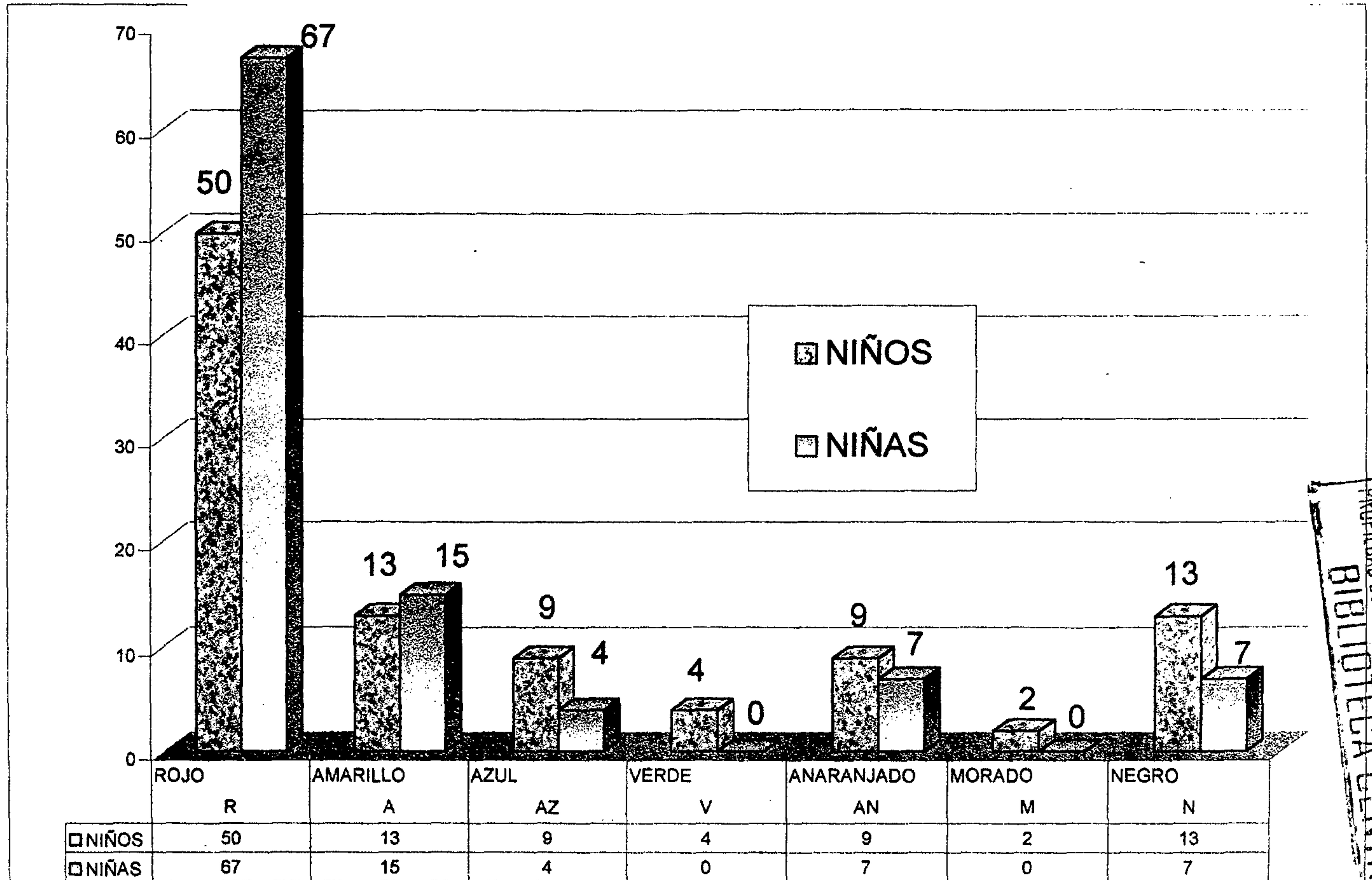
¿TE IDENTIFICAS CON EL PERSONAJE DE GOKÚ PORQUÉ?



¿TE GUSTA CÓMO ACTÚA CADA PERSONAJE POR?

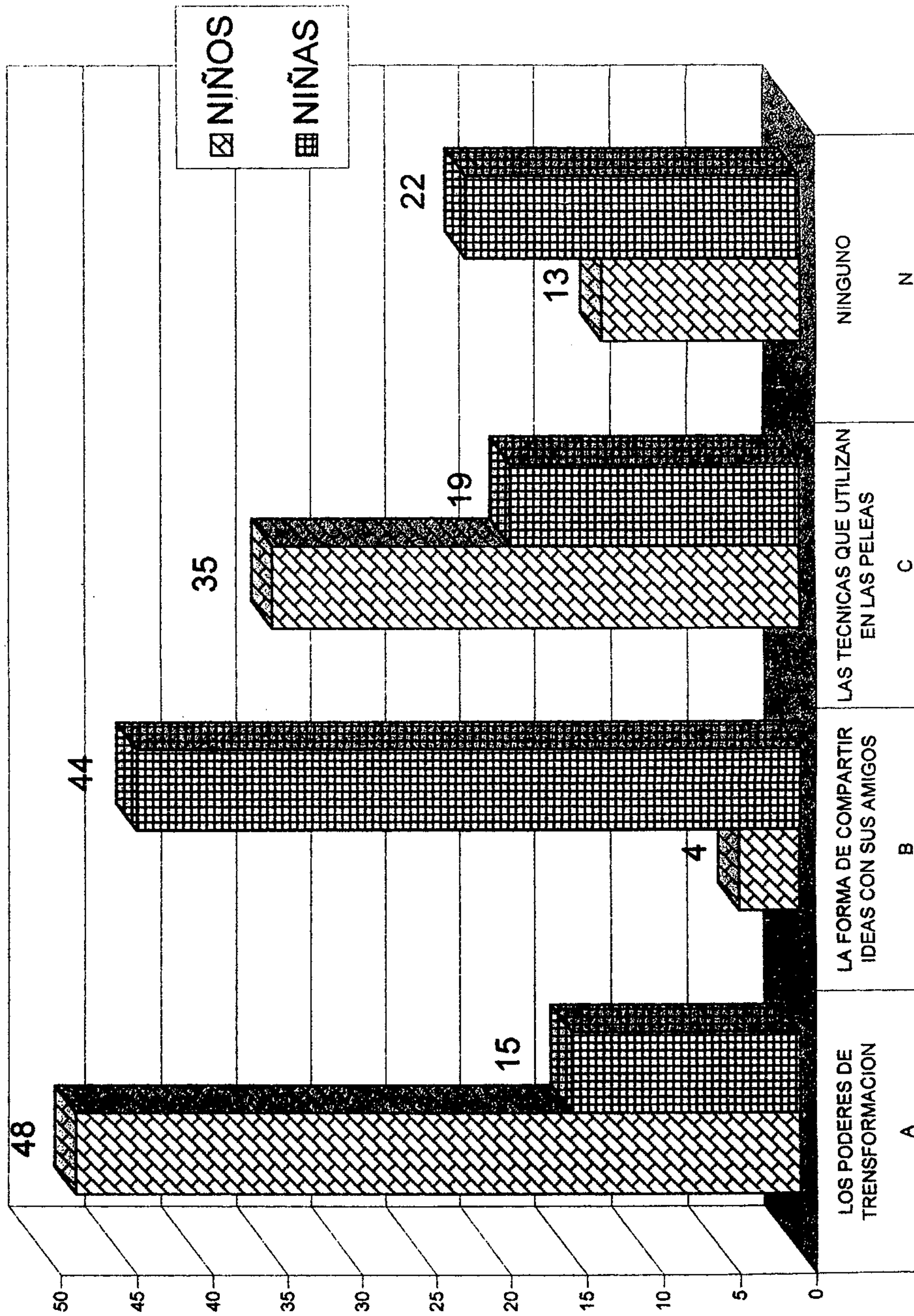


¿DE LA MEZCLA DE COLORES QUE UTILIZAN LOS PERSONAJES CUÁL ES LA QUE MÁS RECUERDAS?

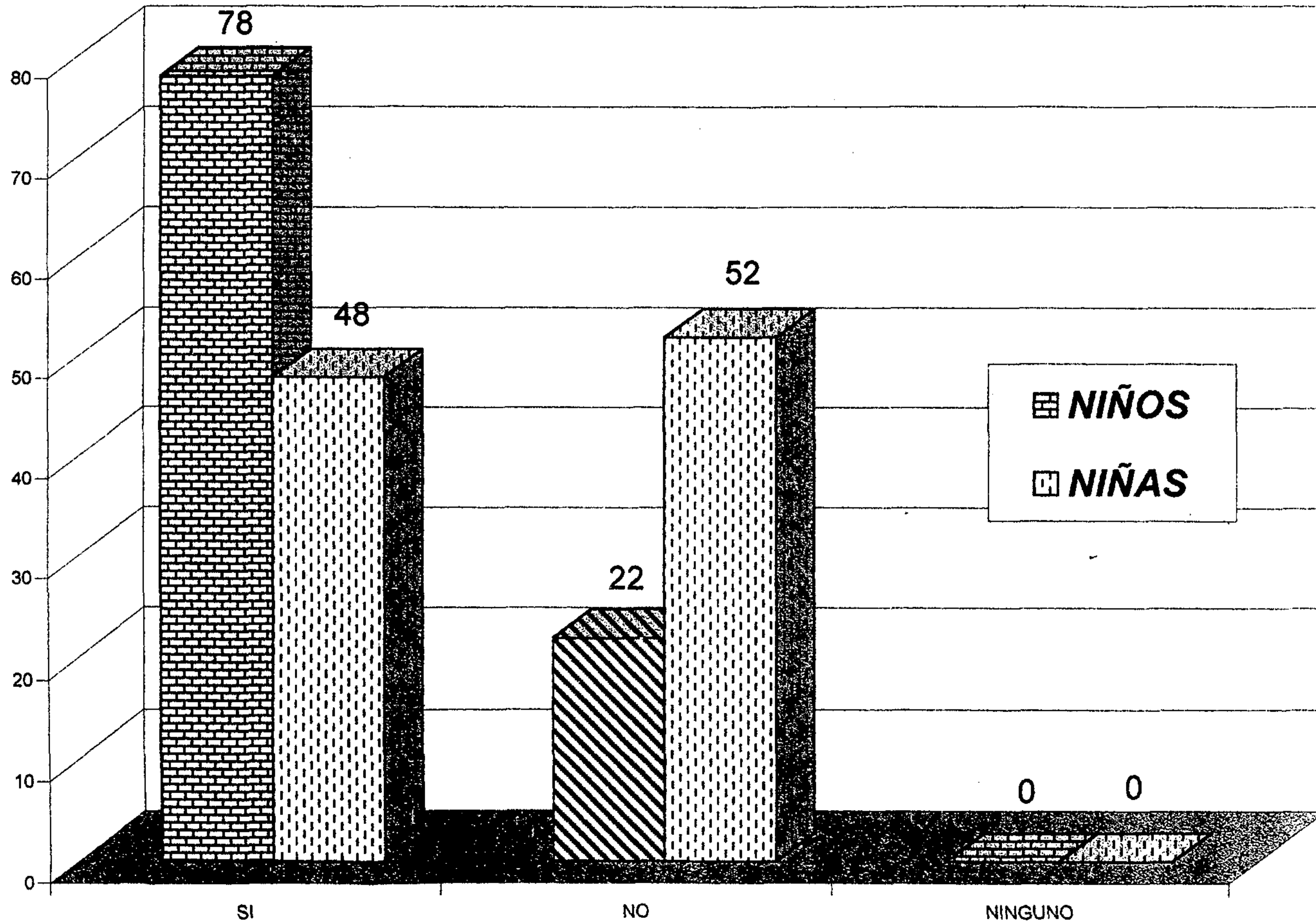


PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 BIBLIOTECA CENTRAL

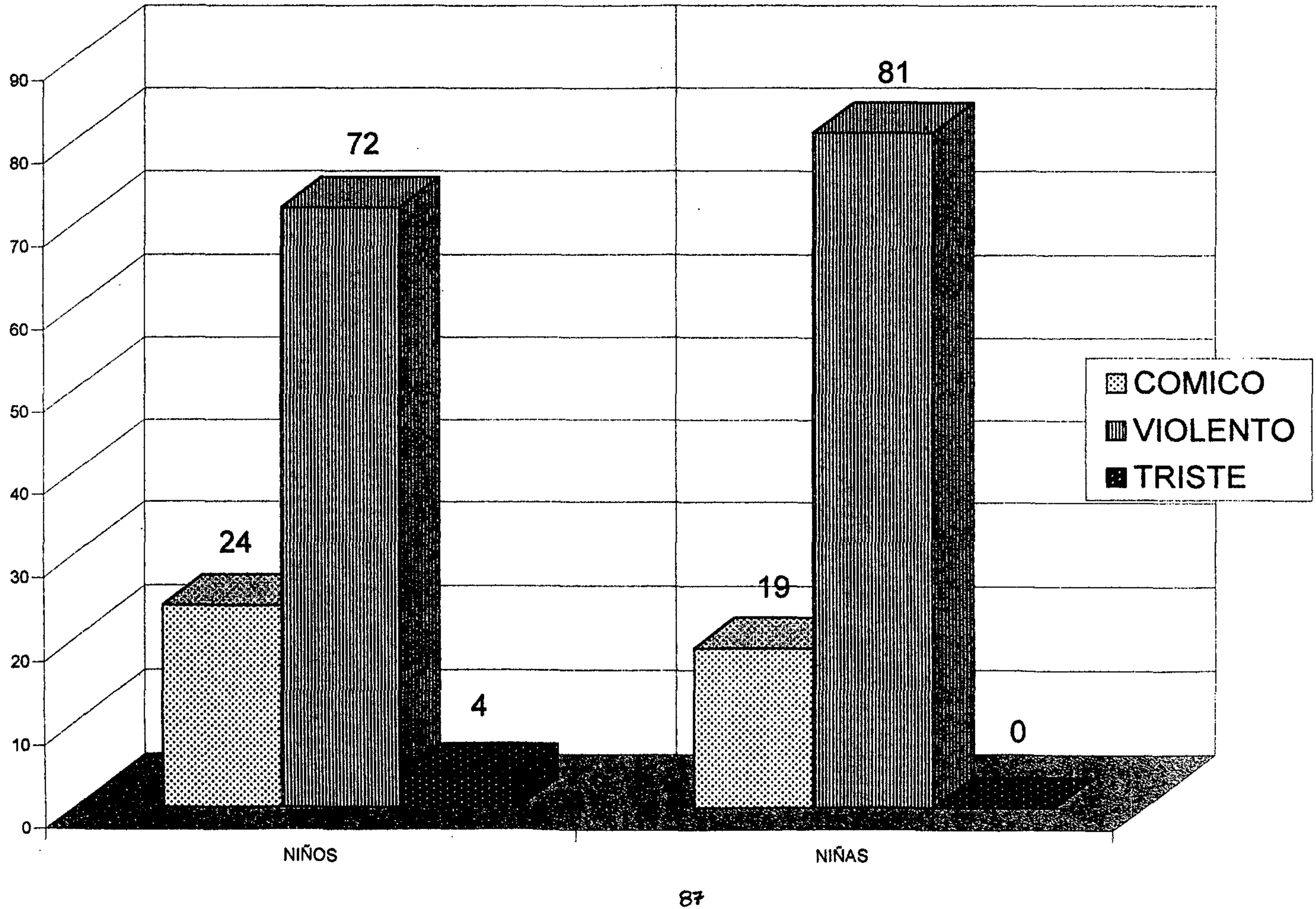
¿QUÉ CUALIDADES DE LOS PERSONAJES DE LA CARICATURA TE GUSTARIA TENER?



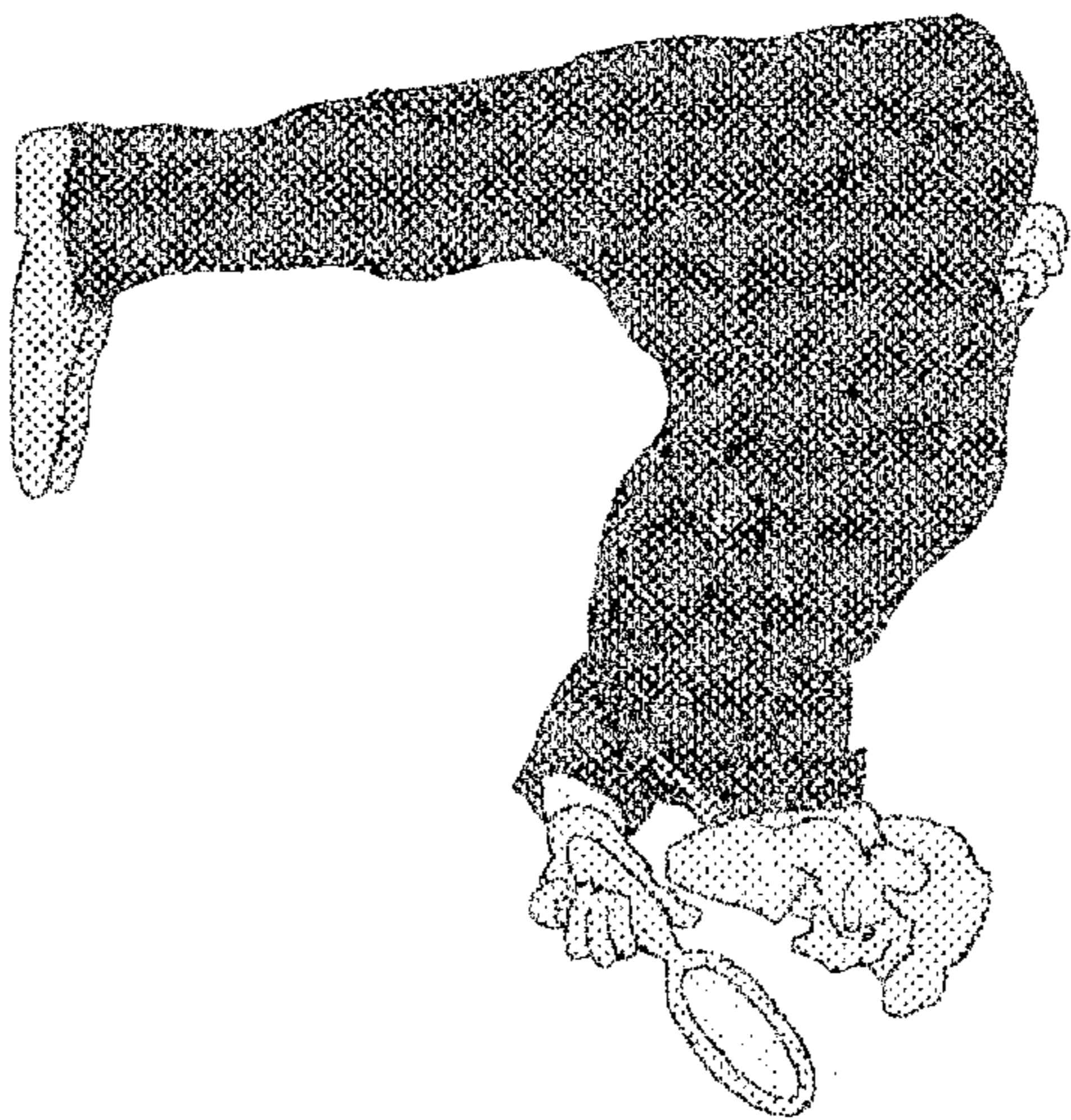
¿CREES QUE ELLOS PELEAN POR ALGO JUSTO?



¿CONSIDERA QUE EL PROGRAMA DRÁGON BALL Z ES?



ANNEXOS



**MODELO
FICHA DE OBSERVACIÓN**

NIÑOS		NIÑAS	
Sí	No	Sí	No

- Repiten el vocabulario de los personajes,
- Imitan los gestos de los personajes,
- Imitan posiciones corporales de los personajes.
- Muestran conductas agresivas
- Imitan el uso de armas



CONCLUSIONES

- 1- Según las respuestas proporcionadas por los niños y niñas que formaron la muestra, el color que tiene mayor valor recordativo es el Rojo; color que transmite poder, sangre, pasión, peligro, fuerza, revolución y violencia.
- 2- Se evidencia que los mensajes verbales que transmite el programa Drágon Ball Z, contienen frases y palabras con significado agresivo y violento.
- 3- Las imágenes o íconos que transmite el programa Drágon Ball Z, a los espectadores denotan violencia y agresividad.
- 4- El análisis de la ficha de observación demostró que los niños y niñas luego de ver el programa Drágon Ball Z, muestran actitudes agresivas tales como gritos, y peleas; sobre todo en los varones tienden a imitar el vocabulario, gestos y movimientos corporales de los personajes que conforman dicho programa.



5- Con base en los resultados obtenidos, en la ficha de observación y el cuestionario realizado con la muestra, se observó que la serie **Drágon Ball Z**, evidencia constantemente, peleas, mentiras, rebeldía, gritos; por lo que dicho programa transmite mucha violencia a los niños y niñas, de quinto y sexto primaria, del Instituto de Estudios Avanzados Suger Montano.

6- De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta se observó que la agresión y violencia se manifestó mayormente en los niños, al finalizar de ver el programa de televisión **Drágon Ball Z**.



RECOMENDACIONES

A medida que sean examinados los programas infantiles, podemos determinar con exactitud su creciente valor para los niños.

Los cambios sobre la agresión y violencia del programa Dragón Ball Z, capta la atención de los niños y niñas de quinto y sexto primaria del Instituto de Estudios Avanzados Suger Montano

El programa interpreta mensajes verbales e íconos , que estimulan al niño, en que llega a establecer en él, un desarrollo en el sentido de observación, y sobre todo por ser un perfecto imitador, causado por los mensajes.

Los colores que reflejan cada uno de los personajes, manifiestan un significado, de acuerdo al temperamento del niño.

Los programas infantiles tienen una gran posibilidad en el mejoramiento del proceso educativo, ya que su misión es divertir educando y que sus mensajes cubran el requisito de educar mientras se entretienen.



REFERENCIAS

- 1* Barthes, Roland.
LA SEMIOLOGÍA
Editorial Tiempo Contemporáneo,
Buenos Aires, 1970.
- 2* Eco, Umberto.
EL SIGNO
Editorial Labor, Barcelona, 1976.
- 3* Ferdinand Saussure.
LA SEMIOLOGÍA Y EL ESTRUCTURALISMO.
Buenos Aires, Argentina, 1857.
- 4* Hernández Estuardo.
LA CARICATURA
Guatemala RED, 1996.
- 5* Interiano, Carlos Humberto
MÉTODO DE COMUNICACIÓN
Guatemala RED, 1992.
- 6* Interiano, Carlos Humberto.
SEMIOLOGÍA Y COMUNICACIÓN
Editorial propia, Guatemala, 1992.
- 7* Lippman, Walter.
CARICATURA COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN
Sin Datos Editoriales, 1969.
- 8* Méndez, Ninon Julieta
EFECTOS DE LOS PROGRAMAS INFANTILES
EN LOS NIÑOS.
Editorial propia, Guatemala 1997.

- 9* Océano. Océano.
Grupo Editorial, S.A
España, 1995.**
- 10* Prensa Libre.
LOS PROGRAMAS INFANTILES.
Febrero y Marzo 2000.**
- 11* Schramm, Wilbur.
LOS NIÑOS Y LA TELEVISIÓN.
España, Editorial Hispano, 1969.**
- 12* Toussaint, Florence.
COMUNICACIÓN
Editorial Trillas, S.A. México, 1981.**
- 13* Velásquez, Carlos Augusto.
LA SEMIOLOGÍA
Editorial propia, Guatemala, 1997.**
- 14* Watson, Robert.
PSICOLOGÍA INFANTIL,
COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS.
Editorial propia, México, 1974.**
- 15* WWW. Dragón Ball Z . com.
HISTORIA Y FUNDADOR
2,000**