Códigos audiovisuales y mensaje existente en el material animado utilizado para la prevención de la violencia escolar en Valparaíso.

Tesina de grado

Autor
Maritza Reyes Poblete
Profesor guía
Dra. Rossana Bastías Castillo

Escuela de Diseño
Universidad de Valparaíso
Valparaíso, 2015

PREFACIO

Como futura diseñadora me veo en la necesidad de investigar aquellos temas de relevancia y contingencia social. Debido a mi formación profesional tengo un deber para con la sociedad, en la que principal herramienta de aporte es a través del diseño. Como persona los temas relacionados a la educación son de suma importancia, ya que tengo la convicción que la educación especialmente la de nivel escolar, es el eje central de formación tanto académica como personal, puesto que es la instancia en donde se pueden generar cambios conductuales importantes, los cuales pueden ser los cimientos de conformación de una nueva sociedad con pensamiento crítico, respeto y deber social.

AGRADECIMIENTOS

A la dirección y profesora de sexto básico de la Escuela Estado de Israel.

A la dirección y profesora de Sexto básico A del Colegio Luterano Concordia.

A la dirección y profesor de sexto básico del Colegio Internacional de Valparaíso. Por permitir ingresar a los colegios y aplicar los instrumentos de esta investigación en los cursos estimados.

A la profesora Sylvia Ovalle coordinadora convivencia escolar del Colegio Luterano Concordia de Valparaíso, por su apoyo crítico en la corrección de los instrumentos de esta investigación.

Agradecimientos a mi familia, en especial a mi madre, por su apoyo y comprensión incondicional a lo largo de este proceso investigativo.

ÍNDICE

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

1. Introducción 7
2. Fundamento del área de estudio 8
3. Tipo de investigación 9
4. Hipótesis o problemática 9
5. Objetivos

5.1 Objetivo general 9
5.2 Objetivos específicos 9

CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL

1. DISEÑO AUDIOVISUAL 11

1.1 Funciones del diseño audiovisual 11
1.2 Diseño audiovisual y mensaje 12

1.2.1 Forma semántica 12
1.2.2 Forma estética 12

1.3 Elementos del diseño audiovisual 19

1.3.1 El espacio 19
1.3.2 El tiempo 20
1.3.3 La imagen 22

2. LA ANIMACIÓN 25

2.1 Tipos de animación 26

3. VIOLENCIA ESCOLAR 27

3.1 Conceptos asociados

3.1.1 Violencia escolar 27
3.1.2 Bullying 27
3.1.3 Violencia 28
3.1.4 Agresividad 28
3.1.5 Conflicto 28

3.1 Características 28
3.2 Tipos de violencia 29
3.3 Causas 29
3.4 Prevención en Chile 32
3.5 Prevención a nivel internacional 35

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

1. Instrumentos 38
2. Metodología de la investigación 43

2.1 Esquema metodológico 44

3. Captura del material audiovisual: animaciones 45

3.1 Material animado Policía de Investigaciones de Chile 45
3.2 Material animado Serie Diego y Glot 46

4. Criterios de construcción de los instrumentos

4.1 Criterios de construcción instrumento N°1 46
4.2 Criterios de construcción instrumento N°2 49
4.3 Criterios de construcción instrumento N°3 50
4.4 Criterios de construcción instrumento N°4 51

5. Prueba piloto de los instrumentos 52
6. Grupo objetivo 53
7. Observaciones de campo 54

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

1. Aplicación del instrumento N°1 59

1.1 Fichas de análisis 59
1.2 Cuadro comparativo de análisis de las estructuras 68

2. Aplicación del instrumento N°2 72

2.1 Análisis final instrumento N°2 84

3. Aplicación del instrumento N°3 88

3.1 Análisis final instrumento N°3 103

4. Aplicación del instrumento N°4 108

CAPÍTULO V RESULTADOS FINALES Y CONCLUSIONES

1. Resultados finales y discusión 109
2. Conclusiones 113
3. Referencias y fuentes 114
4. Índice de ilustraciones 116
5. Anexos 120

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

El diseño audiovisual, especialmente la animación es un recurso comunicacional ampliamente utilizado por los diseñadores, para dotar de movimiento a las imágenes; en este convergen una serie de códigos que estructuran el contenido del mensaje que se quiere trasmitir. Este recurso por su característica sintética, en relación a la trasmisión de contenidos, es propicio para el desarrollo de temáticas sociales de alta complejidad, como lo es el fenómeno multifactorial de la violencia escolar.

Actualmente en Chile el diseño de animaciones en relación a la violencia escolar, como apoyo pedagógico, es un campo poco desarrollado, lo cual lo hace propicio para la indagación de sus componentes estructurales y efectividad en la comunicación, a partir de la trasmisión de los contenidos por medio de sus códigos.

Esta investigación se divide en dos fases. El primero se centra en el análisis estructural del material animado relacionado con la violencia escolar, el cual permite dar cuenta de los códigos audiovisuales componentes de este, compararlos para determinar diferencias y congruencias.
El segundo, se enfoca en la aplicación de los conceptos del análisis estructural en los instrumentos enfocados a levantar información en relación comprensión del mensaje, en una muestra de estudiantes de sexto básico de una edad promedio de 11 años, procedentes de tres colegios pertenecientes a la comuna de Valparaíso.
Estas dos etapas permitirán determinar si los códigos audiovisuales presentes en la animación, son configurados óptimamente para que el receptor logre decodificar el contenido del mensaje presente en este tipo de animaciones.

Palabras claves

Diseño audiovisual, animación, códigos audiovisuales y violencia escolar

2. FUNDAMENTO DEL ÁREA DE ESTUDIO

Fundamento del problema

El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño, su forma sintética lo convierte en un campo abonado para la experimentación. Este es un medio de comunicación y creatividad que ha crecido y se está desarrollando al amparo de los grandes medios audiovisuales de masas y tiene por objetivo "buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos, a través de un sistema de signos que conjuga la estética y la semántica". (Ráfols & Colomer, 2003) *Sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación que interrelacionan los signos visuales, auditivos y verbales.*[1]

La animación como elemento expresivo, es un recurso en donde convergen diversos códigos audiovisuales dando como resultado una pieza donde se cuenta una historia, se capturan momentos de fantasía y de abstracción, mostrando un reflejo de una realidad social o de la vida cotidiana; aborda temáticas complejas, como lo es la violencia escolar, problemática de contingencia social en Chile, que según los datos nacionales del Informe de Denuncias de la Superintendencia de Educación Escolar, *determina que del total de 12.435 denuncias formalizadas, 6.715 (38%) corresponden a violencia escolar tanto maltrato físico y psicológico*.[2]

La violencia escolar y la animación en Chile de por si son campos poco explorados, este último como recurso expresivo tiene un limitado desarrollo con lo que respecta a este fenómeno social, rezagando al diseñador como un ente de apoyo técnico que no alcanza mayor injerencia en los códigos comunicacionales. De ahí radica la importancia de saber cuáles son códigos audiovisuales, los tipos de mensajes que rigen la construcción de este material animado y la relación del receptor con los signos componentes de este mensaje, puesto que "*el significado de todo signo es alterado por aquel que lo lee"* (Crow, 2008).[3]

Delimitación del problema

La investigación se llevará a cabo en una muestra de estudiantes, niños de sexto básico en un grupo etario entre 10 a 12 años, procedentes de tres colegios de la comuna de Valparaíso.

---

[1] Ráfols, R., & Colomer, A. (2003). *Diseño Audiovisual.* Barcelona: Gustavo Gili,SA.

[2] Escolar, S. d. (enero - diciembre de 2013). *Informe de Denuncias Superintendencia de Educación Escolar, total nacional* . Obtenido de Supereduc.cl: http://www.mineduc.cl/usuarios/superintendencia/File/Informes%20de%20Denuncias %202013/Diciembre%202013/Total_Nac_Ene_Dic2013_00.pdf

[3] Crow, D. (2008). *No te creas una palabra, una introducción a la semiótica.* Promopress, Barcelona. P. 54

3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

En esta investigación la metodología que se desarrollará es de **tipo descriptiva**, pues pretende comprender los elementos constructivos y códigos que rigen el material audiovisual, utilizado para la prevención de la violencia escolar. **Su carácter cualitativo,** propone entender los niveles comprensión del mensaje a partir de la decodificación de los códigos del material animado, en una audiencia preadolescente, en colegios de Valparaíso.

4. HIPÓTESIS O PROBLEMÁTICA

El mensaje emitido por las organizaciones que elaboran el material animado para la prevención de la violencia escolar, ¿presenta una óptima configuración de los códigos audiovisuales para que los niños decodifiquen el contenido de esté?

5. OBJETIVOS

Objetivo general:

Evaluar los códigos Audiovisuales y mensaje presentes en el material animado utilizados en las estrategias para la prevención de la violencia escolar, en niños de sexto básico.

Objetivos específicos:

1. Identificar los códigos audiovisuales y mensaje presentes en el material animado utilizados en las estrategias para la prevención de la violencia escolar.

2. Categorizar los códigos audiovisuales y mensaje, según los criterios del diseño.

3. Identificar los niveles comprensión del mensaje a partir de la decodificación de los códigos audiovisuales del material animado, en niños de sexto básico, en colegios de Valparaíso.

4. Determinar la coherencia entre mensaje y códigos audiovisuales presentes en este material animado.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

1. DISEÑO AUDIOVISUAL

El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño. Es un medio de comunicación y creatividad que ha crecido y se está desarrollando al amparo de los grandes medios audiovisuales de masas. Ráfols & Colomer, (2003), afirman que:

> "Su objetivo es buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos, a través de un sistema de signos que conjuga la estética y la semántica; este es un sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación que interrelacionan los signos visuales, auditivos y verbales". (p.14)

El diseño audiovisual está en función de las empresas de comunicación audiovisual, es decir, de las distintas cadenas de televisión, y fenómenos sociales que se expresan a través de ellas, sobre todo la publicidad comercial. Es utilizado por las empresas para dirigirse al público potencial que quieren para que vean su programación o para venderles sus productos y servicios. Es una forma de comunicación que tiene una vertiente económica y otra cultural. Pues también es un recurso utilizado para introducir temáticas sociales, ya que es un mecanismo de producción con un profundo trasfondo social y económico.

1.1 Funciones del diseño audiovisual

1. **Organización:** Debe tener un orden cronológico, inicio, transición y cierre de los contenidos. La característica de brevedad de tales espacios de transición funciona como nexo de unión de las distintas partes del conjunto.

2. **Información:** simbolización de la realidad, la esquematización y la sintaxis informativa. El mensaje debe ser preciso dado el carácter lineal del audiovisual. Es imprescindible que haya una perfecta sincronización entre la voz narrativa y la imagen.
   "La abstracción y la concentración que necesita el espectador para asimilar una información tan sintetizada debe ser representada por parte del emisor" (Ráfols & Colomer, 2003).[4]

3. **Persuasión:** Despierta la curiosidad del espectador (receptor), busca la relación emotiva con el espectador y la estética posee un gran poder de seducción.

---

[4] Rafael Ràfols es el responsable de grafismo de los informativos de la Televisión de Cataluña y profesor de Diseño Audiovisual en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Ramon Llull, Barcelona, Cataluña.

Antoni Colomer es asesor artístico del departamento de marketing y promoción de la televisión de Cataluña y profesor de Diseño Audiovisual en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Ramon Llull, Barcelona, Cataluña.

4. **Simbolización:** El diseño audiovisual sirve para asociar conceptos abstractos a un determinado producto. Esta asociación de conceptos positivos y diferenciados se hace de forma indirecta, creando símbolos de estas realidades, proporcionando signos de significación, es decir símbolos y referentes.
   El diseño audiovisual se le da una forma, una imagen y unos sonidos que construyen una realidad con la que puede asociarse un producto o servicio

1.2 Diseño audiovisual y mensaje

Se usa la palabra forma para referirse a la totalidad de la unidad discursiva en un aspecto formal. También se utiliza para referirse a los elementos expresivos propios del audiovisual, que son materia prima con los que se construyen los discursos.

1.2.1 Forma semántica

Definición de código

En la comunicación se conoce como código al conjunto de signos que deben ser compartidos por el emisor y el receptor de un mensaje para que éste sea comprendido.

Tipos de mensaje

Basados en los dichos de Barthes, David Crow define los tipos de mensajes de la siguiente manera:

- **Mensaje lingüístico:** "Se trata del propio texto, su lectura requiere un conocimiento previo a la lengua".

- **Mensaje icónico codificado:** "Es un mensaje simbólico que funciona en el plano de la connotación". El lector participa de la lectura al aplicar su conocimiento del código sistemático de la imagen.

- **Mensaje icónico no codificado:** "Funciona en el plano de la denotación". (Crow, 2008, pág. 76) Como por ejemplo la fotografía podría convertirse en un mensaje sin código, ya que el lector ve el medio en sí: es una fotografía.

En este apartado Crow relata los dichos de Barthes[5] e indica que:

"El lector tiene un papel relevante en el proceso de leer el significado. Para demostrarlo […] identifica relaciones estructurales en los componentes del signo, define dos niveles diferentes de significación, que son la denotación y la connotación".

- **Denotación:** *Lo que representa*

[5] Barthes, R. (1968). *Elements of Semiology*. Cape
Roland Barthes filósofo ,escritor, ensayista y semiólogo francés.

"Se refiere a la realidad física del objeto significado en otras palabras una figura de un niño representa a un niño".

- **Connotación:** *Cómo se representa*
  "El lector realiza un papel en este proceso al aplicar su conocimiento de la codificación de sistemática de la imagen. Al hacer esto, el significado resulta afectado por el trasfondo del observador. La connotación es arbitraria por cuanto los significados a la imagen en este nivel se basan en reglas o convenciones que el lector ha aprendido"

Estos procesos de *lectura del signo*, son hechos a partir de la convención o motivación del signo:

- **Convención:** "Es el acuerdo con respecto a cómo debemos responder ante el signo". Depende de la convención cultural.

- **Motivación:** "El término se emplea para denotar en qué grado el significante describe el significado". Una fotografía es un signo altamente motivado, puesto que describe en detalle el tema de la imagen; vale decir se parece a la cosa o a la persona que representa.

La comunicación en el diseño audiovisual se produce a través de los signos (signos verbales y no verbales) estos pueden ser signos del lenguaje verbal, signos del lenguaje visual y signo lenguaje auditivo. La interpretación de los signos es intuitiva no utiliza solamente un lenguaje con códigos estandarizados.

En transmisión del mensaje participan signos codificados (signos del lenguaje verbal) y no codificados (signos del lenguaje visual).

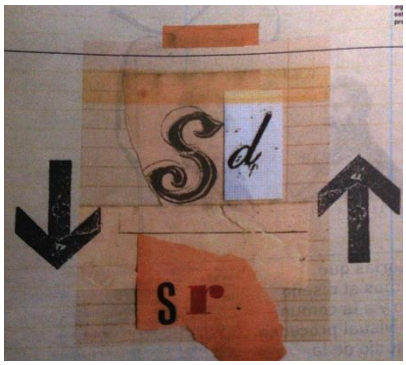
- Signos codificados se llama significado: tienen interpretación conocida y compartida por las personas que pertenecen a una misma cultura.
- Signo no codificado llamados información: la idea se transmite en más ambigua y su interpretación depende de cada receptor.

¿Qué son los signos?

"Son elementos básicos de la comunicación y esta comunicación se transmite simultáneamente tanto a través de su carácter semántico (por la significación y la información), como a través de la estética (por su condición audiovisual)", (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 14); es decir, los signos construyen sus mensajes a través de su forma, de la cual se puede hacer una lectura semántica (significado) como estética (significante).

David Crow, explica el significante y el significado como los elementos funtamentales que componen al signo; este los define como:

"El significante es la palabra (su sonido o escritura) y el objeto representa el significado, el signo se crea por la unión de ambos elementos". (Crow, 2008)



La unión del significado y significante elementos fundamentales conforman el signo.

Imagen 1: Modelo del signo de Saussure. / Fuente: No te creas una palabra, 2008, David Crow.

Con un signo no estético el proceso cognoscitivo se agota en la decodificación del significado, mientras que en un signo estético es en el momento de su lectura cuando se produce su actualización, cuando adquiere todo su valor.

Los signos nos transmiten significados e informaciones con los que formamos conceptos e ideas. En diseño audiovisual los signos se producen de una manera simultánea.

“Un signo no debe entenderse como una unidad formal de significación si no como una unidad reconocible en el proceso de comunicación”. (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 14)

“Un signo es una cosa que representa a otra ante alguien en alguno de sus aspectos. […] El signo representa algo, su objeto”. (Crow, 2008, pág. 25)

“El significado de todo signo es aleatorio por aquel que lo lee. Peirce Reconoce un proceso creativo de intercambio entre el signo y el lector”. (Crow, 2008, pág. 54)[6]

Existen tres signos fundamentales rigen la comunicación en el diseño audiovisual:

<u>Signos verbales</u>

Lenguaje verbal, conformado por códigos lingüísticos. El grado de codificación no tiene que ver su capacidad expresiva sino con su sistema de articulación del discurso.

Códigos lingüísticos (gramática) con un sistema de articulación del lenguaje, definición de los significados en el diccionario. Se puede transmitir por texto escrito o pronunciación en el habla.

Lenguaje verbal se expresa a través de signos lingüísticos ya sean palabras, frases o discursos que hayan su significado en el contexto.
“En el discurso audiovisual los signos lingüísticos adquieren al menos parcialmente el carácter de signo visual y el carácter de signo auditivo, según se

[6] Charles Sanders Peirce fue un filósofo, lógico y científico estadounidense. Es considerado el fundador del pragmatismo y el padre de la semiótica moderna.

expresen en forma de texto o de habla, ya que pasan a formar parte de imágenes y de los sonidos que allí se expresan" (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 16).

El texto en el audiovisual sin dejar de ser signo lingüístico puede adquirir pleno carácter de una imagen. La ambivalencia entre el texto como significado y texto como significante permite un amplio juego creativo, manipulando su forma se puede alterar o modificar su significado.

Signos auditivos

Los sonidos que no son musicales ni pertenecen al lenguaje verbal, lo que se conoce como efectos sonoros, pueden tener significados por sí solos o ser reconocibles si están asociados a una imagen.
En el diseño audiovisual los sonidos están asociados y coordinados con las imágenes, sonido e imagen pasan a formar una unidad de significación.

Signos visuales

Ráfols y Colomer definen tres categorías de signos, Icono, símbolo y metáfora.

- **Icono:** "Son signos que no precisan de ninguna interpretación para existir, se caracteriza por el parecido con su representación". (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 17)

- **Símbolo:** "Precisa de la interpretación y de la convención, es una interpretación arbitraria respecto al objeto y una convención culturalmente aceptada". (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 17)
  Para leer un símbolo debe conocerse el código. Son signos codificados, pues producen automáticamente un significado para quien lo lee, tienen una gran carga emotiva.

- **Metáfora:** "Es una aplicación transgresora que altera las organizaciones existentes y, a partir de ello crea un nuevo contenido" (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 18), una metáfora no puede ser leída literalmente porque carece de sentido, su lectura y creación implican el ejercicio de la imaginación y sensibilidad, es interpretativa. A una imagen se le asocia el significado de otra.

David Crow nos explica en su libro, diferentes categorías de signos, la primera según Peirce y la segunda basados en los dichos de Saussure.

Según Peirce la categoría de signos son, el icono, índice y símbolo.

Icono: Un signo icónico es aquel que se parece físicamente a aquello que representa, como por ejemplo una fotografía, también existen palabras icónicas como las onomatopeyas, en las que el sonido se parece a lo que representa.

Índice: Existe una relación directa entre el signo y el objeto. Ejemplo las señales de tráfico.

Símbolo: En esta clase de signos no hay conexión lógica entre el signo y su significado. Para funcionar dependen exclusivamente de que la persona que los percibe haya aprendido la relación entre signo y su significado.

Según Saussure destaca dos categorías de signos, icónicos y arbitrarios que en definitiva se refiere a *los símbolos*, describe la relación arbitraria entre signo y significado. (Crow, 2008, pág. 31)[7]

Discurso semántico

Diseño audiovisual es discurso por que la forma se desarrolla a lo largo del tiempo. Tiene un carácter lineal tanto en lo visual como lo auditivo.
Leemos los signos en un proceso de creación de significado.
Cada signo está en función de un discurso organizado.

Recursos expresivos

Sirven para crear unidades superiores de significación, para relacionar, distintos signos entre sí en la sucesiva estructuración de la unidad del mensaje.
Algunos recursos tienen un mayor uso que otros porque han demostrado una mayor eficacia en la transmisión del mensaje.

1. **Retorica:** "Su finalidad es estructurar un discurso y transmitirlo" (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 19)
   Estructura adecuadamente los discursos para aumentar la capacidad de seducción, para convencer y orientar las actuaciones del destinatario.
   Es crear un discurso audiovisualmente sugerente apelando a los sentidos y entendimiento.

2. **Surrealismo:** Propio del discurso audiovisual. Genera una ruptura en la relación espacio – temporal, las combinaciones de la imágenes y sonidos aunque sean absurdas, si son leídas literalmente deben parecer perfectas y adecuadas.

3. **Humor:** Es un recurso maleable y aceptable a muy distintas finalidades tiene muchos grados de intensidad, el humor tiene una gran capacidad de crear empatía.

4. **Narración:** se caracteriza por su capacidad de transmitir mucha información a través del texto oral, pero también con la imagen es tal la figura del relato que acapara toda la atención.

5. **Sorpresa:** Es un giro, un cambio en la lógica del discurso sirve para introducir lo inesperado y reorientar la exposición entrega dinamismo.

[7] De Saussure F. (1915). *Course in General Linguistics*. 1° Edición Fontana.
Ferdinand de Saussure, lingüista suizo, cuyas ideas sirvieron para desarrollo del estudio de la lingüística moderna en el siglo XX.

Discurso metafórico

El diseño audiovisual es en esencia metáfora, esta es su forma natural de comunicación.

Trabaja con analogías y asociaciones de imágenes que son la base de la metáfora

El diseño audiovisual es polisémico (que tiene varios significados), puede tener diferentes niveles de interpretación, incluso divergente pero sin interpretación no hay comunicación

Algunas metáforas repiten formulas ya conocidas y seguramente eficaces, y otras tienen un carácter innovador y arriesgan más buscan actualización aún a costa de equivocarse y de tener que hacer un mayor esfuerzo en el ajuste del discurso para minimizar el riesgo de que no sea entendido.

1.2.2 Forma estética

En el diseño audiovisual la estética forma parte del proceso comunicativo, está ahí como parte del mensaje. El carácter estético profundo se produce cuando el diseño nos comunica su mensaje y a la vez nos invita a su contemplación. (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 22)

La contemplación de la imagen, su percepción visual está condicionada por la percepción auditiva simultánea, en el audiovisual la imagen y sonido pasan a formar parte de una sola unidad estética. Esta es percibida a través de las sensaciones y de la cultura del espectador

El predominio de la estética fácil genera un deterioro comunicacional y empobrecimiento del discurso, “cuando se trata de convocar y satisfacer a grandes audiencias, el diseño audiovisual también puede pasar a formar parte de la insustancialidad del mensaje”. (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 22)

Elementos que rigen la forma estética:

La sensación

“La vivencia estética empieza en los sentidos y nunca se desvincula de ellos; de ahí su carácter subjetivo, pues es más bien es una intuición de nuestra personalidad que un proceso racional”. (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 23)

Tiene un carácter especulativo, no es fácil explicar por qué nos gusta o porque nos disgusta una cosa, es por ello que tiene un carácter ambiguo porque depende de la percepción diferenciada de cada receptor. Juzgamos la estética con el gusto, es por esto que cuando tratamos de racionalizarla, lo hacemos por medio de la comparación con otros fenómenos estéticos con el que pueda tener un tipo de relación o influencia. “La reflexión estética es el intento de fundamentar una sensación” (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 23)

El entorno social y cultual

"Existe un sentido común de lo que es bello, una serie de valores estéticos compartidos socialmente" (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 23). La estética se ha convertido en un fenómeno de agrupación e identificación social, es por esto que es fundamental saber con qué grupos se quiere establecer la comunicación, puesto que es un factor determinante para el diseño audiovisual.

Los valores estéticos que tiene cada receptor están regidos por el gusto, que a su vez está formado o se adquiere por "el aprendizaje total, precoz e insensible, efectuado desde la primera infancia en el seno de la familia y prolongado por un aprendizaje escolar que lo presupone y lo perfecciona, se distingue el aprendizaje tardío, metódico y acelerado" (Bourdieu, 1998).[8]

Tipos de públicos:

Público generalizado: La estética del producto audiovisual deberá ser menos agresiva y más suave para suscitar el mínimo rechazo posible y máximo de adhesiones.

Público específico: podrán utilizarse las claves de su lenguaje estético, que será capaz de crear mayor adhesión entre quienes participan de esas claves y comparten gustos similares.

El diseño audiovisual como fenómeno de comunicación de masas contribuye al mestizaje cultural; las formas propias de las diferentes culturas se entremezclan dando pie a la "heterodoxia estética".

Discurso estético

Rafóls & Colomer nos dicen que:

> "El discurso audiovisual se articula bajo los siguientes principios opuestos, unidad y variedad, armonía y contraste, y orden y dinamismo, esta dualidades está en la base de la misma psicología humana y se activan unos conceptos u otros según las circunstancias y la personalidad de cada individuo". (p.24)

La estética tiene la misión de hacer agradable y apetecible el discurso. Construir un diseño audiovisual es construir un discurso estéticamente coherente, por ello es necesario que en el proceso creativo haya un proceso de depuración en el que cada uno de los elementos expresivos adquiera un valor determinado según su posición en el tiempo y espacio.

Un mensaje audiovisual bien construido puede incitar al receptor a explorar sus contenidos y por lo tanto a interesarse por él, con lo cual gana en efectividad comunicativa.

---

[8] Bourdieu, P. (1998). *La Distinción: criterios y bases sociales del gusto.* Madrid: Taurus .

Hilo conductor

La unidad, aquello que se constituye eje central del discurso. “Lo componen todos aquellos elementos que dan continuidad al conjunto, todo aquello que convierte el discurso en un flujo coherente, con su propia lógica interna” (Ráfols & Colomer, 2003).
La sintonía es el principal creador del hilo conductor, así como todos los elementos de construcción estructural, como lo es el color o cualquier otro elemento capaz de generar relaciones armónicas en las distintas partes del conjunto gracias a la repetición de los elementos parecidos a lo largo del recorrido visual.
La continuidad del signo es un factor fundamental para reconocer el hilo conductor, el mismo signo aparece sucesivamente, con variaciones formales pero siempre lo podemos identificar como tal, pues son los signos que tengan características comunes.

La dinámica del contraste

El contraste respecto al hilo conductor es el contrapunto que da agilidad y sorpresa visual al discurso. “Este tiene una corta duración en el tiempo y un carácter imprevisible frente a la continuidad, significa acción y ruptura; es, en definitiva, lo que da dinamismo y aporta riqueza visual” (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 26). Se produce cuando entre los signos hay alguno que de una manera clara se manifiesta del sentido contrario a como lo hace el resto.
Las relaciones de contraste pueden afectar a la lectura semántica del discurso, dando paso al humor u otro recurso como la metáfora.

La variedad crea centros de interés por que llama la atención, estos sirven para dirigir la mirada del espectador de modo que explore la imagen de la manera prevista.

1.3 Elementos del diseño audiovisual

El espacio y el tiempo son elementos expresivos de primer orden, es decir, tan importante es el espacio que ocupa una imagen como el tiempo que ocupa una imagen como el tiempo durante el que lo haga. Es por eso que el espacio, el tiempo y la imagen deben entenderse como un todo.

1.3.1 El espacio

“El espacio es ambiguo por definición. Las pantallas son planas y tienen solo dos dimensiones, pero las imágenes las leemos en tres dimensiones al introducir nosotros mismos la lectura en profundidad. Vemos el espacio donde físicamente no lo hay porque lo leemos a partir de nuestra propia experiencia vital, o al menos lo intentamos, y siempre que podemos nos creamos la ilusión de profundidad”.

El diseño audiovisual utiliza un espacio abstracto, que no se rige por las leyes de la perspectiva y en el que los elementos se sitúan según el orden establecido por sus creadores. Es una noción de espacio flexible y que no tiene ninguna realidad absoluta. Es un espacio imaginario, mental; Creamos un espacio en nuestra mente que dota sentido a lo que vemos.

Estructura del espacio

Una estructura es un esquema, un esqueleto mental que nos sirve para entender la unidad del mensaje. La estructura es la parte más estática, el hilo conductor que predetermina la ubicación de las imágenes. Es el tiempo y el espacio planificados y organizados.
El espacio puede ser muy ambiguo pero debe alcanzar ciertos niveles de coherencia interna para que la lectura sea posible. Se deben establecer prioridades, unas cosas tomaran protagonismo y otras quedarán relegadas a un papel secundario.

Hay una coexistencia de estructuras la de superficie, la realidad bidimensional, y la de profundidad llamada tercera dimensión; a estas estructuras hay que añadir la estructuración de espacio y tiempo, es decir, la unidad temporal.

Estructura de la superficie:

Ráfols & Colomer, 2003; afirman que:

> "El espacio natural del diseño audiovisual son las pantallas, ya sean de cine, de televisión o de ordenador. La pantalla es el soporte sobre el que, por medio de la luz se crean y se emiten las imágenes, es el medio físico a través del cual se produce el acto comunicativo". (p.31)

El soporte del diseño audiovisual está absolutamente predefinido, y este establece sus propios ejes visuales, estos son; ejes centrales horizontales y verticales que serían los centros naturales de interés, ejes de simetría que se convierten en centros de equilibrio, "la simetría es la forma más simple del equilibrio". (Ráfols & Colomer, 2003)

Estructura de la profundidad:

> "Es el espacio del diseño audiovisual que tiene mayor atractivo visual precisamente por su ambigüedad, siempre que este cohesionado y sea asumible para el espectador". (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 33)

Hay formas que nos introducen a la lectura de la profundidad, como la superposición de planos y transparencias, las sombras que proyectan los objetos; el desenfoque y los contornos difusos, están nos generan el esquema de figura – fondo.
La profundidad está determinada por los diversos elementos que actúan en una superficie establecen relaciones de proporción (es la relación entre los distintos tamaños de las formas) y se estructuran en una jerarquía de proximidad y lejanía.

1.3.2 El tiempo

La relaciones espaciales de las formas se realizan en el tiempo, no tienen un carácter estático, más bien son variables. Ráfols & Colomer, explican:

> "Cada una de la formas tiene un tiempo determinado de presencia en la pantalla, de tiempo de actualización. Este acontecimiento temporal obliga a que para todas ellas haya un principio y un final, dentro de un

flujo determinado por el ritmo de los acontecimientos, que debe tener un carácter global y coherente". (p.33)

El movimiento es otra característica del diseño audiovisual porque es una forma de expresión dinámica, cinética que se expresa con el tiempo, donde tiene un desarrollo con el propósito de mantener la atención y expresar un contenido.

Sonido

El sonido acentúa la carga emotiva de la comunicación, reforzando el valor expresivo de la imagen. El sonido está compuesto por la palabra, la música y los efectos sonoros; a ellos podemos añadir el silencio, mejor llamado en el diseño audiovisual como "pausa", este tiene un gran valor expresivo, "el silencio puede ser una pausa en un ritmo frenético o ser la preparación de un cambio de ritmo". (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 34)

La palabra tiene habitualmente una función informativa, se usa cuando se requiere precisión en la comunicación. Esta puede ser parte del texto oral como narración (no en el contexto musical), pero también puede ser parte de la música, en este caso disminuye o desaparece la capacidad informativa.

Efectos sonoros son la simulación de los sonidos, tienen la capacidad icónica, tanto por sí mismos como ligados a la imagen correspondiente, también mantiene esta capacidad mezclándose con la música.

La que tiene poca capacidad icónica, es **la música**, pero tiene una gran fuerza para evocar sensaciones en una determinada dirección, genera un ambiente envolvente, predisponiéndonos emocionalmente para percibir una determinada sensación.

Tipos de sonidos

Sonido diegético: es un sonido de esta categoría cuando la fuente sonora que lo produce aparece en pantalla.
Sonido no diegético: es el caso contrario, cuando la fuente sonora que produce el sonido no la podemos ver en pantalla.

Estructura del tiempo

La estructura del tiempo en el audiovisual, se forma a partir de la propia estructura del sonido y el movimiento de las imágenes.

Por un lado el sonido implica por su naturaleza un desplazamiento, una agitación que puede tener distintas intensidades. Este es una pieza fundamental en la construcción del discurso porque impone a las imágenes una idea de sucesión y linealidad. "El sonido influye en la percepción de las imágenes modificando y reforzando el ritmo visual" (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 36), todo tiende a quedar encadenado dando la sensación de continuidad.
En cuanto al movimiento de los objetos visuales son más ligeros con música que sin ella generando una mayor cohesión que refuerza los lazos de unión entre las

imágenes, y entrega la sensación de flujo de todo el conjunto de manera que los movimientos adquieran mayor sentido.

Las imágenes por si misma sin sonido no pueden construir discursos temporales, a menos que posea una fuerte carga narrativa. Es por ello que se debe entender la estructura temporal como la "fusión audio – visual que se consigue sincronizando formas sonoras con formas visuales es tanto más fuerte cuanto más fina y precisa sea esta coincidencia temporal" A. Rodríguez, La dimensión sonora del lenguaje audiovisual, 253).

Movimiento

"Movimiento significa variación en el tiempo y en el espacio, y esta variación puede referirse a un movimiento interno de las imágenes grabadas como a la manipulación de la grabación" (Ráfols & Colomer, 2003).

Es la sucesión continuada de las imágenes que da sensación de movimiento. Cada fotograma o frame es ligeramente distinto del anterior y del posterior, y vistos en una sucesión constante desaparece total o parcialmente la sensación de salto entre las imágenes.

"El movimiento tiene sentido de la metamorfosis pues con él las formas se transforman" (Ráfols & Colomer, 2003), esta *metamorfosis* da continuidad a los procesos de composición, proporcionando una transformación sutil.

Ritmo: Se refiere a la similitud de velocidad, dirección, parecido formal, etc… entre un número de elementos, de manera que entre ellos se establezcan nexos de unión.

1.3.3 La imagen

La imagen en el contexto audiovisual posee tres acepciones:

1. Imagen grabada: Se refiere a la forma que es reconocibles por su parecido con lo que representa, tiene cualidades icónicas.

2. Define a la imagen como todo lo visible, la percepción por el sentido de la vista.

3. La imagen en el diseño audiovisual: se entiende a partir de los principios del lenguaje audiovisual, y por ello el diseñador audiovisual necesita saber sus conceptos básicos como lo es la cámara, iluminación, edición, etc.

Elementos de la imagen

La forma, el color y la luz se dan inseparablemente unidos en la imagen, es decir la forma se manifiesta a través del color y la luz, y viceversa. A partir de ellos se produce el fenómeno de la percepción visual.

En el diseño la imagen está asociada al concepto gráfico, resultado de la relación contenido y forma, es decir se consigue la intensidad y la fuerza comunicativa de la imagen, esta adquiere un carácter gráfico cuando es visualmente atractiva, interesante en sí misma, y es necesario que tanto emisor como receptor compartan valores culturales.

Color

El color no es un fenómeno aislado sino que siempre aparece en un fenómeno cromático, es por eso que es asertivo hablar de *relación de colores.* Según Newton (1642 – 1727), la luz blanca contiene todos los colores del espectro, todas las radiaciones del espectro luminoso. El negro es la ausencia de luz.
El color es un medio de transmisión visual muy potente porque estimula fuertemente los sentidos, especialmente cuando se encuentran en estado puro. Tiene capacidad comunicativa, ya sea por tener significados asociados o porque una determinada combinación de colores nos transmita determinadas sensaciones como lo son la alegría, sobriedad, etc. Estas sensaciones son fruto de un determinado contexto cultural, es por ello que al color se le atribuye la capacidad de simbolización.

Cada color se define por los siguientes parámetros según Ráfols & Colomer, 2003:

- **Tono:** Es la existencia física de diferentes longitudes de onda electromagnética, es decir, la sensación que nos produce un color, su matiz, el atributo que nos permite llamarlo rojo, verde, azul, etc.

- **Brillo:** Es la característica física de la intencidad lumínica de los objetos, es decir, la cantidad de luz que percibe el ojo al observar el color.

- **Saturación:** Es el grado de pureza del color, determinado por el grado de pureza física de la luz, es decir, define el grado de mezcla de longuitudes de onda.

- **Luminosidad:** El color puede ser plano, cuando es completamente uniforme, o vulumétrico, cuando por la presencia de un foco de luz en un espacio tridimencional los colores aparecen modelados por la luz y la sombra.

Luz

La luz describe el espacio mediante diferentes signos visuales como la propia dirección o la intensidad de la luz. Esta se percibe a través del color, se percibe como color.
La relación entre luz y sombra es uno de los elementos estructuradores más importantes. La incidencia de la luz en un cuerpo tiene como resultado la

creación de sombra, estas pueden ser propias o proyectadas, la primera es aquella parte del cuerpo iluminado que no recibe ninguna incidencia del foco de luz, y la segunda es la sombra que el cuerpo arroja a la superficie del suelo, o de otro objeto, debido a su interposición en el recorrido de la luz.

Existen cuatro fuentes diferenciadas de imagen en el audiovisual, las cuales comparten los elementos básicos de la imagen:

La forma gráfica

Un dibujo una letra, etc. Son formas gráficas, son una representación visual de una voluntad comunicativa, una creación de la mente humana. Esta puede tener voluntad expresiva cuando se crea con ese propósito, es por eso que Ráfols & Colomer, afirman que la forma gráfica puede ser icónica o abstracta, ya que adquiere sentido en un determinado contexto.

Tipografía

El diseño audiovisual no crea tipografías porque es el medio adecuado, pero, sin embargo, es un gran creador de relaciones tipográficas. “Somete a la tipografía a un juego semántico y formal mucho más complejo, añadiendo nuevas relaciones a las que ya tenía”.(Ráfols & Colomer, 2003, pág. 44)

La elección de una tipografía está determinada por la finalidad comunicativa, ya que implica el rechazo de muchas otras opciones. *Antes de usar una tipografía, hay que conocerla bien.*

Imagen grabada

La imagen grabada es una de las fuentes más importantes de suministro de imágenes para el diseño audiovisual. “Cada imagen, por muy bien grabada que esté sólo responde a aquella comunicación para la que ha sido concebida en el momento de la grabación”. (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 45)

Imagen sintética 3D

La imagen sintética es aquella imagen generada por ordenador a partir de cálculos realizados píxel a píxel, por medio de algoritmos y otros procedimientos matemáticos.
“Se trata de una imagen que no tiene realidad física, lo que llamamos comúnmente *imagen virtual*, y sólo es posible verla en una pantalla porque sólo existe en lenguaje digital. (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 50)
Las imágenes creadas por este medio poseen una gran fuerza visual porque tienen volumen y se mueven, y por ello se aproximan a nuestra propia experiencia visual.

Animación

Ráfols & Colomer la definen:

> “Cualquier objeto o forma puede ser animada, pasar a comportarse como si tuviera vida propia. El control de movimiento permite ciertos juegos de

ruptura de las realidades conocidas como, por ejemplo, que los animales imiten los movimientos de las personas y viceversa, jugando a la ambigüedad de una manera natural". (p. 48)

Nos permite representar aquello que nos es imposible registrar por medio de la filmación.

La animación al ser uno de los ejes de esta investigación se profundizará en otro apartado, debido a que los materiales audiovisuales a evaluar serán precisamente animados.

2. LA ANIMACIÓN

La animación como elemento expresivo, es un recurso en donde convergen diversos códigos audiovisuales dando como resultado una pieza donde se cuenta una historia, se capturan momentos de fantasía y de abstracción, mostrando un reflejo de una realidad social o de la vida cotidiana.

La animación es la manera más interesante y creativa de generar movimiento. Se imitan o recrean los movimientos de la naturaleza, los seres vivos, personas, animales y también de los artefactos artificiales que tienen movimiento. La animación se basa en el movimiento, que simula la acción a partir de una modificación del desplazamiento de un objeto.

"Consiste en definir la trayectoria de los modelos, sus acciones principales y en dotarlos de la expresividad necesaria para que transmitan lo que deseamos. En el trabajo de animación el control del tiempo es tan importante como definir la forma del objeto o personaje que se va animar" (Ráfols y Colomer 2003, p. 48)

Unas de las más famosas definiciones de la animación proviene de Norman McLaren: "La animación no es el arte de los dibujos que se mueven sino de los movimientos que se dibujan. Lo que sucede entre cada cuadro es mucho más importante que lo que sucede en el mismo cuadro. La animación es el arte de manipular los invisibles intersticios que yacen entre los cuadros".

Según Rodolfo Sáenz: "la animación es un medio expresivo de enorme poder; así lo prueban la cantidad y variedad de temas que aborda".

El uso de la animación es óptimo para:

1. Mostrar procesos imposibles de filmar.
2. Simplificar o sintetizar: procesos, estructuras, etc.
3. Graficar conceptos abstractos.
4. Presentar posibilidades de un proyecto, antes de concretarlo.
5. Realizar analogías, para clarificar conceptos.

La animación se presta a cualquier tipo de estética y puede tener diversos grados de realismo, incluso el realismo puro, cuando no hay diferencias con la imagen del objeto real. "La animación realista no recrea el movimiento sino que lo reproduce y lo imita tal cual es" (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 51). El realismo

sirve para la creación de imágenes surrealistas y metáforas técnicamente más complejas y sofisticadas.

A diferencia de la imagen grabada, “la ilusión del movimiento en la animación es creada no registrada”. (Sáenz, 2008, pág. 30)[9]

Unas de las más famosas definiciones de la animación proviene de Norman McLaren: “La animación no es el arte de los dibujos que se mueven sino de los movimientos que se dibujan. Lo que sucede entre cada cuadro es mucho más importante que lo que sucede en el mismo cuadro. La animación es el arte de manipular los invisibles intersticios que yacen entre los cuadros” (Sáenz, 2008).

2.1 Tipos de animación

Se puede clasificar en dos técnicas, las manuales y las generadas por un ordenador.

1. **Técnicas manuales:** son las que se basan en el dibujo a mano alzada, en los relieves hechos por la manipulación de los materiales sobre una superficie y las que animan de forma manual objetos físicos.
   Dentro de esta categoría se encuentra la animación tradicional la llamada *paso a paso o stop motion*, basada en la grabación cuadro a cuadro. Este tipo de animación tiene un acabado más o menos *bruto,* con pequeñas imperfecciones de continuidad de imagen que le da una cierta calidez.

2. **Técnicas digitales** (realizadas por un ordenador): Animación infográfica por excelencia es la imagen sintética 3D, está también puede ser 2D. “Su definición de superficie lisa y pulida, y la suavidad en la continuidad de los movimientos, le dan acabado de fría perfección” (Ráfols & Colomer, 2003, pág. 51).

[9] Sáenz, R. (2008). *Arte y técnica de la animación: Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva.* Buenos Aires, Argentina: Ediciones de la Flor S.R.L.
Rodolfo Sáenz Valiente estudió Experimentación Audiovisual en el Instituto Di Tella. Fotógrafo y dibujante, trabajó como diseñador gráfico, y años más tarde creó el Curso de Animación en el Instituto de Cine de Avellaneda. Fue profesor adjunto en la cátedra Diseño Gráfico para Cine, TV y Video, luego titular de la cátedra de Diseño Audiovisual III, un taller del último nivel en la carrera de Diseño de Imagen y Sonido Facultad de Arquitectura, Universidad de Buenos Aires.

3. VIOLENCIA ESCOLAR

3.1 Conceptos asociados

3.1.1 Violencia escolar

La ley N°. 20.536, Sobre la violencia escolar en el párrafo 3 del artículo 16 B. Acoge este término y lo define como:

> "Se entenderá por acoso escolar toda acción u omisión constitutiva de agresión u hostigamiento reiterado, realizada fuera o dentro del establecimiento educacional por estudiantes que, en forma individual o colectiva, atenten en contra de otro estudiante, valiéndose para ello de una situación de superioridad o de indefensión del estudiante afectado, que provoque en este último, maltrato, humillación o fundado temor de verse expuesto a un mal de carácter grave, ya sea por medios tecnológicos o cualquier otro medio, tomando en cuenta su edad y condición".[10]

3.1.2 Bullying

"Una forma de conducta agresiva, intencionada perjudicial, cuyos protagonistas son niños o jóvenes escolares". (Olweus, 1973)[11]

Debemos considerar que esta forma de conducta agresiva no se manifiesta en un episodio aislado o esporádico, sino persistente y que se mantiene en el tiempo, el cual inclusive puede llegar a durar años. Se plantea además que "la mayoría de los agresores actúan movidos por un abuso de poder y un deseo de intimidar y dominar a otro compañero al que consideran su víctima habitual". (Cerezo, 2001) [12]

Respecto a la definición de bullying con mayor aceptación propuesta por Olweus

El bullying o maltrato entre iguales por abuso de poder, se define como:

> "una conducta de persecución física y/o psicológica que realiza un alumno o alumna contra otro, al que elige como víctima de repetidos ataques. Esta acción, negativa e intencionada, sitúa a las víctimas en posiciones de las que difícilmente pueden salir por sus propios medios. La continuidad de estas relaciones provoca en las víctimas efectos claramente negativos: descenso en su autoestima, estados de ansiedad e incluso cuadros depresivos, lo que dificulta su integración en el medio escolar y el desarrollo normal de los aprendizajes" (P. 35)

---

[10] Biblioteca Nacional de Chile. (2011). *Ley 20.536, sobre la Violencia Escolar.* Obtenido de mineduc.cl: http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201109221119290.ley_violencia_escolar.pdf

[11] Olweus, D. (1973). *Hackkycklingar och O verisittare: Forskinng om skolmebbinng.* Estocolmo. Almquist & Wiksell. Citado por, Barría, P., Matus, C., Mercado, D., & Mora, C. (2004). *Bullying y rendimiento escolar* (tesis de grado). Universidad Católica de Temuco, facultad de Educación. Temuco, Chile.

[12] Cerezo, F. (2001). Violencia en las aulas. Madrid: Pirámide.

3.1.3 Violencia

En primer lugar, la violencia se define como algo evitable que obstaculiza la autorrealización humana explicando que las personas sufran realizaciones afectivas, somáticas y mentales, por debajo de sus realizaciones potenciales. Así mismo, se considera como aquella situación o situaciones en que dos o más individuos se encuentran en una confrontación en la cual una o más de una de las personas afectadas sale perjudicada, siendo agredida física o psicológicamente. [13]

3.1.4 Agresividad

Término abordado por distintas teorías psicológicas, la mayoría de éstas no han logrado una definición consensuada, según Barría, Matus, Mercado & Mora:

> "La agresión se caracteriza por el fin de lesionar a otro organismo o al propio, pero es necesario añadir a lo anterior la intención de producir daño, destruir, contrariar o humillar. Pero no podemos dejar de hacer referencia a la diferencia entre agresividad y agresión, el término agresión debería utilizarse para designar un acto en sí, un acto palpable y efectivo. La agresividad, sin embargo, es el término empleado para designar la tendencia o disposición inicial que dio lugar a la posterior agresión". (p.12)

3.1.5 Conflicto

Según Barría, Matus, Mercado & Mora:

> "Este concepto aparece generalmente asociado a una valoración negativa, debido a que se confunde conflicto con violencia. Un conflicto puede resolverse también de forma no-violenta. Mientras que la violencia no es innata en los seres humanos sino que es un aprendizaje, el conflicto sí es consustancial a la vida humana, algo natural y por tanto inevitable. De esta manera, más que eliminar el conflicto, de lo que se trata es de saber regularlo creativa y constructivamente de forma no violenta, ya que es una energía y una oportunidad para el cambio". (p. 12)

3.2 Características violencia escolar

1. Debe existir una víctima (indefensa) atacada por un grupo de agresores.

2. Debe existir una desigualdad de poder-"desequilibrio de fuerzas" entre el más fuerte y el más débil. No hay equilibrio en cuanto a posibilidades de defensa, ni equilibrio físico, social o psicológico. Es una situación desigual y de indefensión por parte de la víctima. (Avilés, 2002)

3. La acción agresiva tiene que ser repetida. Tiene que suceder durante un período largo de tiempo y de forma recurrente. "de forma repetida en el tiempo".(Olweus, 1998) La agresión supone un dolor no sólo en el

[13] Barría, P., Matus, C., Mercado, D., & Mora, C. (2004). *Bullying y rendimiento escolar* (tesis de grado). Universidad Católica de Temuco, facultad de Educación. Temuco, Chile.

momento del ataque, **sino de forma sostenida, ya que crea la expectativa en la víctima de poder**, es decir, ser blanco de futuros ataques. El objetivo de la intimidación suele ser en un solo alumno, aunque también pueden ser varios pero este caso se da con mucha menos frecuencia. La intimidación se puede ejercer en solitario o en grupo, pero se intimida a sujetos concretos, nunca se intimida a un grupo.[14]

3.3 Tipos de violencia

Según Avilés, los principales tipos de maltrato que podemos considerar se suelen clasificar en:

1. Físico: Como empujones, patadas, puñetazos, agresiones con objetos. Este tipo de maltrato se da con más frecuencia en la escuela primaria (primero a quinto año básico) que en la secundaria (enseñanza media).

2. Verbal: Diversos autores reconocen esta forma como la más habitual en sus investigaciones. Suelen tomar cuerpo en insultos y peleas principalmente. También son frecuentes los menosprecios en público o el estar resaltando y haciendo patente de forma constante un defecto físico o de movimiento.

3. Psicológico: Son acciones encaminadas a disminuir la autoestima del individuo y fomentar su sensación de inseguridad y temor. El componente psicológico está en todas las formas de maltrato.

4. Social: Pretenden ubicar aisladamente a la víctima respecto del grupo y hacer partícipes de esta acción, en ocasiones a otros individuos. Estas acciones se consideran bullying indirecto. [15]

3.4 Causas

A nivel de la sociedad y del ambiente, destacan como fuentes de violencia:

Las desigualdades sociales, con grandes sectores afectados por la pobreza y por el desempleo, en contraste con la opulencia de algunos grupos. Este desequilibrio estructural actúa como caldo de cultivo propicio para la inadaptación y para las conductas antisociales de los menores.

---

[14] Olweus, D. (1998). *Conductas de acoso y amenazas entre escolares.* Madrid: Morata. Citado en, Barría, P., Matus, C., Mercado, D., & Mora, C. (2004). *Bullying y rendimiento escolar* (tesis de grado). Universidad Católica de Temuco, facultad de Educación. Temuco, Chile.

[15] Avilés, J. (2002). *La intimidación y el maltrato en los centros escolares en la Eso*. Tesis doctoral no publicada. Universidad de Valladolid. Citado en, Barría, P., Matus, C., Mercado, D., & Mora, C. (2004). *Bullying y rendimiento escolar* (tesis de grado). Universidad Católica de Temuco, facultad de Educación. Temuco, Chile.

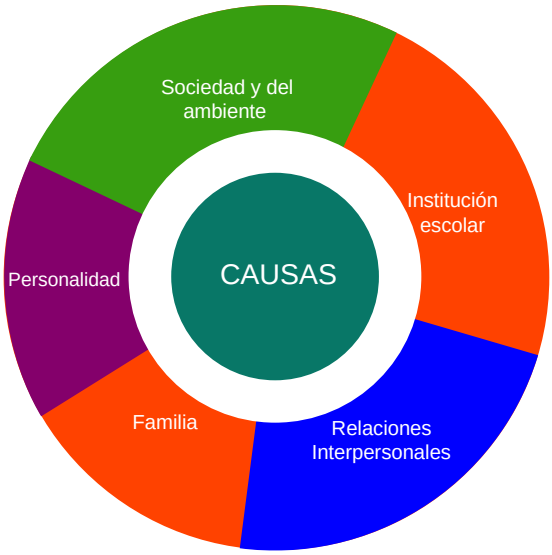


Figura 2: Esquema causas de la Violencia Escolar. *Elaboración propia*

Los medios de comunicación en general, y la televisión en particular, influyen sobremanera en los escolares, con frecuencia de modo perjudicial:

- La penetración de la cultura de la violencia en los centros escolares, que lleva al sector infanto-juvenil a resolver sus problemas «por las bravas», con arreglo a lo que ven a su alrededor.
- La facilidad para consumir alcohol y drogas.
- La tecnificación creciente, y la consiguiente sustitución de un escenario natural por otro artificial y hostil. (Estella, 2005)

En el plano de las relaciones interpersonales, los gérmenes de la violencia son:

- La pérdida de la armonía en el claustro por sobrecarga de tareas, por abuso de poder, por desacuerdos sobre estilos de enseñanza, por incapacidad para el trabajo en equipo, por pobre identificación con el proyecto educativo del centro, por desavenencias con el equipo directivo, por escasa formación docente, etcétera.

- La desmotivación del alumno, el empleo de metodologías docentes poco atractivas, el fracaso escolar, una insuficiente sensibilidad hacia las necesidades de los alumnos, la dificultad para trabajar con grupos, la consideración del profesor como una figura de autoridad contra la que hay que rebelarse, etc.

- El empobrecimiento de la comunicación y el aumento de relaciones presididas por la rivalidad.

- El individualismo rampante y el debilitamiento del sentido de comunidad.

- La pertenencia a algún grupo con un líder conflictivo.[16]

En el ámbito de la institución escolar, deben considerarse los siguientes aspectos:

- Las múltiples exigencias de adaptación, provenientes de un entorno escolar altamente jerarquizado, burocratizado y tecnificado.

- Las desigualdades y las discrepancias respecto a la asignación de espacios y de materiales, a horarios, a funciones, etc.

- La hipervigilancia institucional, y los métodos pedagógicos basados en comparaciones odiosas y en castigos.

- La preocupación exclusiva por los resultados académicos de los alumnos y su comparación con la norma, en detrimento de las personas y de los procesos educativos.

- La presencia de una cultura escolar hegemónica, que puede chocar con otra u otras que están en posición desventajosa.

- La asimetría relacional y comunicativa entre educadores y educandos.

- El elevado número de alumnos, que impide o que dificulta la atención personalizada. (Estella, 2005)

Por lo que se refiere a la familia, cabe destacar varios activadores de la violencia:

- La desintegración del grupo familiar, la dispersión de sus miembros, la desatención de los hijos, etc. Han crecido de forma notoria las familias monoparentales, y es frecuente que los hijos permanezcan solos durante largo tiempo. En estas circunstancias, tampoco es extraño que los menores sustituyan el débil soporte familiar por los amigos, en un marco de subcultura delictiva.

- La utilización de la violencia en el hogar, pues el niño aprende a resolver los problemas con arreglo a lo que ve. El ejemplo familiar presidido por la ley del más fuerte impacta de manera negativa en el niño.
- Los métodos educativos basados en la permisividad, en la indiferencia o en la punición. Un hogar poco cálido inclina al niño hacia la violencia.

- La falta de afecto entre los cónyuges coloca a los hijos en un estado de inseguridad muy perjudicial para su desarrollo.

---

[16] Estella, A. M. (2005). La violencia Escolar perspectivas desde Naciones Unidas. *Revista Iberoamericana de Educación*. Obtenido de http://www.rieoei.org/rie38a01.htm

- El insuficiente entramado socioeconómico de la familia.

En cuanto a la personalidad, hay que tener presentes algunos aspectos que predisponen a la violencia:

- La desorientación axiológica, que lleva a adscribirse *al todo vale* y a legitimar el uso de la violencia para alcanzar las propias metas.
- La incapacidad para aceptar la responsabilidad de las acciones realizadas.
- La impulsividad y la falta de empatía. La necesidad de estimulación intensa y constante.
- La tendencia a engañar y a manipular a los demás.
- La baja autoestima y unas relaciones superficiales. (Estella, 2005)

3.5 Prevención en Chile

En Chile a modo de estrategias de protección relacionada al diseño audiovisual lo que podemos encontrar con frecuencia son campañas policiales para la prevención de la violencia escolar, pero no existe una medida a partir de una estrategia pedagógica como un sistema educativo.

En la página web de la PDI, se explica que:

> "El objetivo de la campaña es generar mayor conciencia sobre el impacto bullying en las comunidades escolares y sobre cómo prevenirlo, utilizando mensajes que refuerzan valores como la inclusión social, el buen trato entre pares, la empatía y la no discriminación".[17]

Imagen 2*: Campaña No más Bullying. Cuarto lanzamiento, lunes 17 de marzo de 2014 en el Liceo Paulina von Mallinckrodt de Santiago.* / Fuente: Sitio web Policía de Investigaciones de Chile

[17] Policía de investigaciones de Chile. (19 de mayo de 2015). *pdichile: No mas bullying*. Obtenido de pdichile: No mas bullying: http://www.pdichile.cl/nomasbullying/

+ Bullying

+ Juntos contra el Bullying

+ Decisión

+ Con la vara que mides

+ ¿Qué hago?

+ Nunca estás solo

+ Gaviotín

+ Paseo frente al espejo

+ La mano de Omar

+ No mas Bullying

Imagen N° 3: Campaña No más Bullying. Material audiovisual animado. / Fuente: Sitio web Policía de Investigaciones de Chile

Material para apoyo en clases

+ Guía para la buena convivencia

Imagen N° 4: Campaña No más Bullying. Material de apoyo para las clases. / Fuente: Sitio web Policía de Investigaciones de Chile

"El Bullying o Acoso Escolar se define como el comportamiento agresivo ejercido de forma intencional y repetido, sobre una víctima que se encuentra en una posición de poder asimétrica frente a su agresor". (Dan Olweus, 1988).

- El Bullying es intencional.
- Es Reiterado, se prolonga en el tiempo.

- En el Bullying la víctima no se puede defender.
- La violencia puede ser verbal, gestual, física, psicológica, emocional, sexual y/o virtual. Se puede manifestar en conductas como: discriminar, ignorar, aportar y apodar.

La discriminación es el trato de inferioridad a una persona o grupo. Las formas más comunes de discriminar son ignorar o excluir a alguien, burlarse reiteradamente de una persona o insultarla verbal o gestualmente.

Además de la víctima y el agresor, es importante entender el rol de los observadores o testigos *bystanders* que son aquellos sujetos presentes durante la situación de violencia entre alumnos y que pueden actuar de tres formas distintas:

- Reforzadores de la agresión.
- Defensores de la víctima.
- Indiferentes ante el hecho.

Prevención No más bullying, para una intervención y/o prevención generalizada, se debe considerar estrategias que incorporen medidas tendientes a:

- Aprender a identificar y reconocer el Bullying en todas sus formas.
- Desarrollo de la capacidad de afrontar y mediar, y derivar en los casos que correspondan.
- Promover el conocimiento del reglamento de disciplina y manual de convivencia.
- Lograr una identificación y compromiso con los valores que potencian climas de armonía y no con la competencia cruda y jerarquías ilusorias.
- Fomentar el interés en capacitarse en bullying y sus implicancias.

A nivel de intervención y como apoyo a los planes y campañas de las comunidades escolares, la PDI también desarrolla talleres psicoeducativos, dirigidos a alumnos y apoderados que se focalizan en educar en base a 4 ejes:

- Eje Emocional: fomentando la empatía.
- Eje Cognitivo: describiendo el Bullying en términos correctos.
- Eje Punitivo: destacando el reglamento de disciplina y la *Responsabilidad Penal Adolescente.*
- Eje conductual: direccionando hacia el avisar y mediar.

Acción No más bullying:
Para combatir este fenómeno, se requiere promover un conjunto de actitudes y conductas positivas que fomenten una buena convivencia en el colegio y que se proyecte fuera de él. Las principales son:

- Solidarizar.
- Dialogar y escuchar.
- Avisar.
- Ayudar al otro.
- No discriminar.
- Prevenir conflictos.
- Unir y respetar.

- Incluir.

Algunos ejemplos mensajes que se pueden trabajar en la comunidad escolar son:

- El liderazgo se gana con respeto y no con insultos o golpes.
- Amenazas verbales o escritas deben ser avisadas a padres y profesores.
- Los juegos son comunitarios
- Ningún escolar es dueño de los espacios del colegio.

Protección:

La víctima de Bullying no siempre es capaz de avisar y detener a tiempo la conducta abusiva, por lo que es importante poder reconocer otras manifestaciones no verbales. Cuando un niño está siendo posiblemente intimidado cuando, se pueden presentar los siguientes indicadores:

- Inseguridad.
- Ansiedad.
- Baja autoestima.
- Problemas de conducta.
- Cambios de ánimo.
- Pocos amigos.
- Dificultades escolares.
- Síntomas físicos.
- Vergüenza y humillación.
- Ostracismo.
- Pesadillas.
- Aversión escolar.

Redes de apoyo: ¿a quién acudir en caso de violencia o Bullying?

- En primera instancia, la víctima debe saber que puede contar con el apoyo de la familia y/o círculo de confianza y en el colegio, de su profesor, inspector, director, psicólogo u orientador.

- También se pude consultar o denunciar al ministerio de Educación a través del teléfono: 600 600 26 26.

- Cuando hay actos constitutivos de delitos como lesiones y/o amenazas, se puede recurrir a la PDI, fiscalías o tribunales de la familia.

3.6 Prevención a nivel internacional

UNESCO ha desarrollado un programa de educación para la no violencia. Publicó una Guía de *buenas prácticas* para resolver conflictos escolares, con participación de comisiones nacionales, ONGs, escuelas, instituciones de investigación, universidades.

En la Revista Iberoamericana de la educación, Estella describe algunas experiencias como:

- Aprender a vivir juntos (Francia): kit pedagógico para profesores y alumnos de primaria realizado en la Escuela de la Paz de Grenoble.

- Utilizar la fuerza de grupos de iguales para prevenir comportamientos violentos (Finlandia): mecanismos colectivos que intervienen en el maltrato, y el trabajo a realizar sobre el aula entera.

- Mediación escolar (Francia): experiencia en el Colegio Edouard Vaillant de Gennevilliers, del programa de Unesco "Por una cultura de paz y no violencia en instituciones educativas".

- En clave de paz, programa pedagógico para el nuevo milenio (España/Brasil): Para estimular la educación para la paz y valores humanos con herramientas pedagógicas lúdicas durante el tiempo libre de los alumnos.

- Las palabras son las ventanas, la comunicación no violenta: método para gestionar los conflictos entre alumnos, y de cómo transformar esa cólera en energía positiva.

UNICEF indica que la violencia en la escuela es reflejo de la sociedad, especialmente en el mundo no desarrollado. Entre las causas más importantes: la pobreza, el trabajo infantil, la trata de menores, el sida, la ubicación en lugares geográficos remotos, infraestructura deficiente, el origen étnico, la escasa categoría social de las mujeres, la falta de educación de las madres, los conflictos civiles y los desastres naturales.

La OMS (Organización Mundial de la Salud) en su Informe sobre la violencia y la salud (2003) recoge la resolución de la Asamblea Mundial de la Salud de 1996, en la que se declaró que la violencia es un problema de salud pública fundamental y creciente y concede especial importancia a las medidas de prevención.

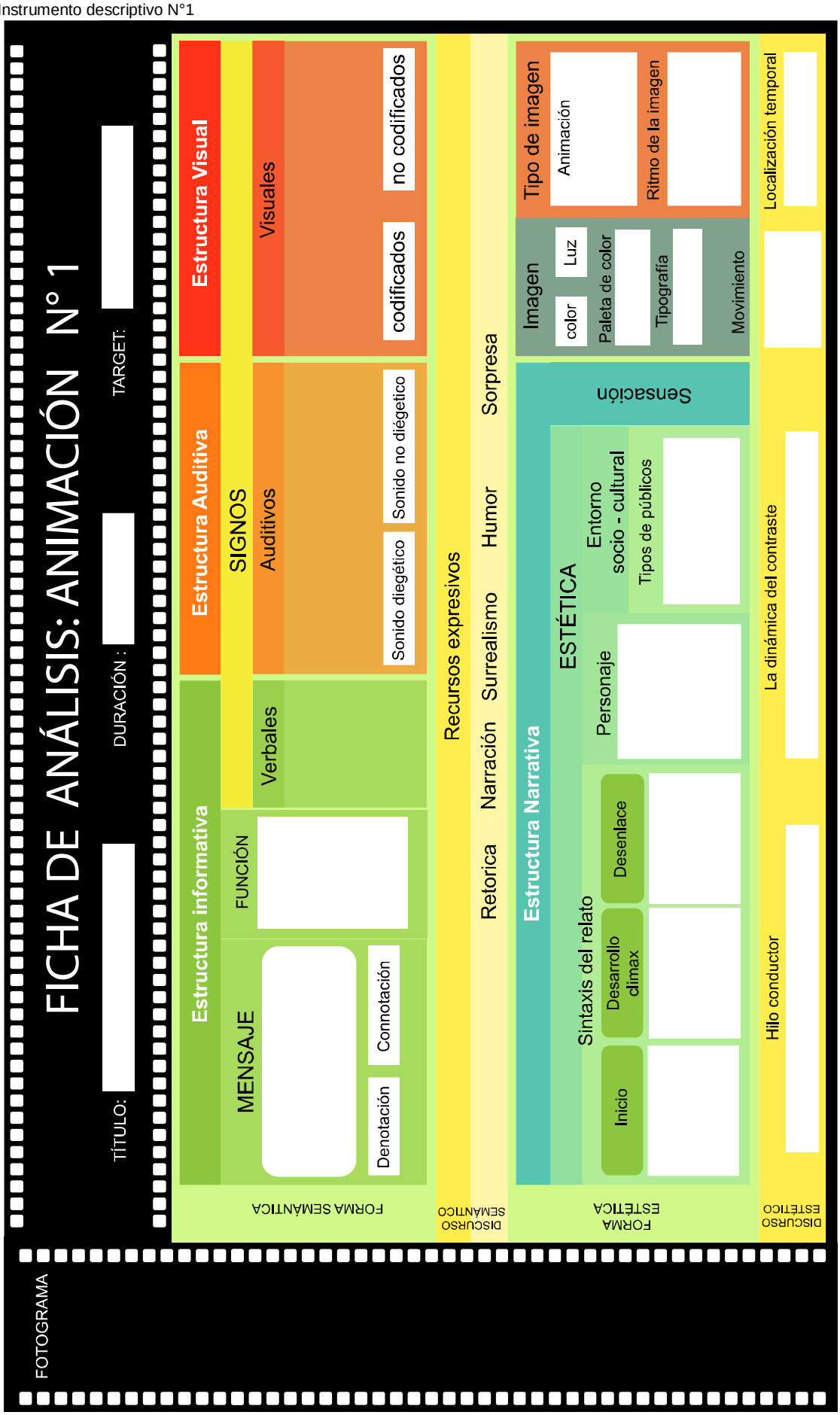
Para explicar y comprender la naturaleza de la violencia, plantea un enfoque ecológico explorando la relación entre los factores individuales y contextuales, y que considera la violencia como producto de muchos niveles de influencia sobre el comportamiento.
En el nivel social, examina los factores que con mayor frecuencia determinan las tasas de violencia. Toma en cuenta elementos como los que crean un clima de aceptación de la violencia, los que reducen las inhibiciones contra esta, y los que crean y mantienen las brechas entre los distintos segmentos de la sociedad, o que generan tensiones entre diferentes grupos o países.[18]

[18] Estella, A. M. (2005). La violencia Escolar perspectivas desde Naciones Unidas. *Revista Iberoamericana de Educación*. Obtenido de http://www.rieoei.org/rie38a01.htm

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

1. INSTRUMENTOS

Instrumento descriptivo N°1



Instrumento descriptivo N°2

Cuestionario de comprensión del mensaje "Material animado" Institución Escolar	
Instrucciones:	• Marque su respuesta con una diagonal (/). • Si se equivoca vuelva a marcar con una diagonal en sentido contrario, formando una (X).

Video 1: Diego y Glot, capitulo la tolerancia

1.- ¿Cómo se comporta Diego con la presencia de su compañero Luis José?
A) Comparte con Luis José, para integrarlo a la clase
B) Hace travesuras, para que todos se rían de Luis José
C) Es un mal compañero con Luis José, pues lo agrede haciéndole bromas pesadas.
D) Todas las anteriores

2.- Las características de los personajes son:
A) **Diego:** Aplicado – agresivo – chistoso / **Luis José:** Aplicado - Nervioso – compañerismo
B) **Diego:** nervioso – tierno – travieso / **Luis José:** Aplicado - celoso – compañerismo
C) **Diego:** celoso – agresivo – travieso / **Luis José:** Aplicado - Nervioso – compañerismo

Video 2: La decisión

1.- El niño que agrede a su compañero, es violento por:
A) Envidia
B) Quiere ser amigo del niño más pequeño.
C) También es agredido.
D) Es molestoso.

2.- Lo que quiere dar a entender este video es:
A) Una de las causas de la violencia escolar, es la envidia al otro compañero.
B) Una de las causas de la violencia escolar, es el no sentirse aceptado por los compañeros y padres.
C) Una de las causas de la violencia escolar, es que el niño agresor también sufre de violencia.
D) B y C

Video 3: Todos contra el bullying.

1.- El video se puede interpretar como: Todos tenemos que actuar frente a la violencia escolar…
A) Ayudando al compañero agredido a golpear a quienes lo molestan.
B) Ayudando al compañero agredido a defenderse.
C) Ayudando a evitar estas situaciones.

Video 4: ¿Qué hago?

1.- En este video animado, la actitud de los personajes (agresores) es:
A) De compañerismo.
B) violenta.
C) Travesura.
D) Tristeza

2.- Los animales que aparecen en el video, representan:
A) Animales violentos en un colegio.
B) Niños de un colegio, que sufren por violencia escolar.
C) Animales de un zoológico.

3.- ¿Qué características representaban a cada uno de los personajes?
A) **Perro:** Pequeño – agresivo – travieso / **Gato:** grande – travieso – indefenso
B) **Perro:** Grande – agresivo – burlesco / **Gato:** pequeño – triste – indefenso
C) **Perro:** Grande – triste – indefenso / **Gato:** pequeño – agresivo – burlesco

4.- ¿Cuál es el mensaje que entrega este video?
A) Ignorar lo que está pasando y no meterme en peleas de otros compañeros.
B) Si veo agresión en mi curso, tengo que acusar a mi compañero con mis profesores.
C) Si veo agresión en mi curso, tengo que ayudar a mi compañero, metiéndome en la pelea.
D) Si veo agresión en mi curso, tengo que apoyar a mi compañero que están agrediendo y avisar a mis profesores lo que está ocurriendo en clases.

Instrumento descriptivo N°3

Encuesta de percepción anónima "Material animado" Institución Escolar			
Instrucciones:	• Marque su respuesta con una diagonal (/). • Si se equivoca vuelva a marcar con una diagonal en sentido contrario, formando una (X).		
Indique su sexo:	Masculino	Femenino	Edad:

Categorías	Video 1		Video 2		Video 3		Video 4	
¿Habías visto alguno de estos videos antes?	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
¿Te sientes identificado con las historias de alguno de estos videos?	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
¿Eran entretenidos de ver?	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
¿Reconoces a algunos de los personajes?	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Te llamó la atención por sus efectos sonoros	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Te llamó la atención por la música	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Te llamó la atención por las voces de los personajes	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
¿Puedes reconocer el mensaje que se quiere comunicar?	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Las imágenes del video, ¿eran de tu agrado?	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Te hizo reír, era muy divertido	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Instrumento descriptivo N°4

Comprensión signos visuales "Material animado" Colegio Luterano Concordia
Escribe cinco características comunes de los personajes, como por ejemplo: Nerviosos – grandes – usan uniforme – pequeños – gestos de rabia o furioso – son ordenados

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

2. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En esta investigación la metodología que se desarrollará es de tipo descriptiva, pues pretende comprender los elementos constructivos y códigos que rigen el material audiovisual, utilizado para la prevención de la violencia escolar. Su carácter cualitativo, propone entender los niveles comprensión del mensaje a partir de la decodificación de los códigos del material animado, en una audiencia preadolescente, en colegios de Valparaíso.

La investigación se divide en dos fases:

1. El análisis estructural del material animado, el cual permite dar cuenta de los códigos componentes de este.
2. Y la aplicación de las características de sus elementos en relación al proceso de decodificación del mensaje emitido en este material.

2.1 Esquema metodológico

OBJETIVO GENERAL		
Evaluar los códigos Audiovisuales y mensaje presentes en el material animado utilizados en las estrategias para la prevención de la violencia escolar.		
OBJETIVOS ESPECIFICOS	**ACTIVIDADES**	**INSTRUMENTOS**
1. Identificar los códigos audiovisuales y mensaje presentes en el material animado utilizados en las estrategias para la prevención de la violencia escolar.	Levantamiento de información y análisis estructural de cada video animado, por medio de fichas de análisis.	1. Fichas técnicas de los videos animados
2. Categorizar los códigos audiovisuales y mensaje, según los criterios del diseño.	Realización de un cuadro comparativo en donde se determinan congruencias o diferencias de las variables estructurales de los materiales animados seleccionados.	
3. Identificar los niveles comprensión del mensaje a partir de la decodificación de los códigos audiovisuales del material animado, en niños de sexto básico, en colegios de Valparaíso.	Elaboración de cuestionarios y aplicación de encuestas que miden el nivel de comprensión del mensaje emitido por los videos animados analizados.	2. Cuestionario de comprensión del mensaje. 3. Encuesta de percepción anónima. 4. Cuestionario de comprensión signos visuales.
4. Determinar la coherencia entre mensaje y códigos audiovisuales presentes en este material animado, por medio de la comparación.	Comparación de resultados del análisis de los niveles de comprensión del mensaje y el análisis estructural de los videos animados.	

Tabla 1: Esquema metodológico / Fuente: *Elaboración Propia.*

3. CAPTURA MATERIAL AUDIOVISUAL: ANIMACIONES

Para la elaboración del análisis estructural del material animado utilizado en las estrategias para prevención de la violencia escolar se escogen dos casos estudio, el primero se enmarca en la campaña policial de prevención de este fenómeno impartido por la Policía de Investigaciones de Chile, y el segundo se sitúa en el contexto de una serie de televisión Diego y Glot, el cual a través de uno de sus capítulos hace entrega de contenidos pro prevención de la violencia escolar.

3.1 Material animado Policía de Investigaciones de Chile

FICHA MATERIAL ANIMADO	
NOMBRE DEL MATERIAL:	Campaña NO + Bullying
EMISOR:	Campaña lanzada por la Jefatura Nacional de Delitos Contra la Familia de la PDI y DACOM (Departamento de apoyo y acción comunitaria de la PDI) con el apoyo de la Universidad UNIACC.
AÑO DE LANZAMIENTO O ESTRENO:	2011 a nivel nacional. 2014 en la región de Valparaíso.
ANIMACIONES A ANALIZAR:	1. Bullying 2. Juntos contra el bullying 3. Decisión 4. Con la vara que mides 5. ¿Qué hago? 6. Nunca estás solo 7. Gaviotín 8. Paseo frente al espejo 9. La mano de Omar
CRITERIO DE SELECCIÓN DEL MATERIAL:	Según ha indicado la PDI en su sitio web, “la campaña contempla la entrega de mensajes que refuercen valores como la inclusión social, la empatía, el buen trato entre pares y la no discriminación en contextos escolares”, por lo tanto las animaciones de esta campaña se vuelven materia de estudio para comprobar si el mensaje que se emite presenta una óptima configuración de los códigos audiovisuales para que los niños puedan decodificar el contenido.

Tabla 2: Ficha Material Animado, Campaña No + Bullying. PDI. / Fuente: *Elaboración Propia.*

3.2 Material animado Serie Diego y Glot

La serie trata sobre la vida cotidiana de Diego Plá Pérez y las aventuras que día a día tiene con su grupo de amigos, lo acompaña su inseparable mascota Glot, un perro mestizo de un inexplicable color verde.
La serie aborda diversos temas a lo largo de sus diez capítulos en su primera temporada, su género es la comedia y animación educativa.

FICHA MATERIAL ANIMADO	
NOMBRE DEL MATERIAL:	Serie animada Diego y Glot
EMISOR:	Productora Cubo Negro (Chile) y Cubox segmento televisivo de Canal 13 (Chile).
AÑO DE LANZAMIENTO O ESTRENO:	2005
ANIMACIÓN A ANALIZAR:	1. Capítulo La tolerancia
CRITERIO DE SELECCIÓN DEL MATERIAL:	Animación que rescata la ideosincrasia chilena, aborda temáticas como la discriminación, tolerancia, compañerismo en un contexto escolar por medio de sus persojanes, protagonizado por Diego Plá.

Tabla 3: Ficha Material Animado, Capítulo La Tolerancia. Serie Diego & Glot. / Fuente: *Elaboración Propia.*

4. CRITERIOS DE CONSTRUCCIÓN DE LOS INTRUMENTOS

4.1 Criterios de construcción instrumento N°1

A partir de la indagación de diversos autores que se refieren al diseño audiovisual y la animación, se determina la estructura básica del diseño audiovisual, compuesta por variables informativa, narrativa, visual y auditiva. Estas se conjugan con el fin de dar un orden al mensaje que se quiere trasmitir para que el receptor (Público preadolescente, niños de sexto básico) lea correctamente el contenido del mensaje, y de paso a una buena comunicación. Lectura que se hace posible producto de una correcta configuración de los códigos audiovisuales del material animado.

En esta investigación se define códigos audiovisuales como:

Todas aquellas reglas formales que intervienen en la organización del material audiovisual, desde los signos, los planos o encuadres, la puesta en escena, la caracterización de personajes, los recursos expresivos hasta la musicalización. Con el propósito de representar de la manera más adecuada el contenido de la trama, su sentido valórico y otorgarle una lógica que permita receptor seguir el hilo conductor de la historia, y así comprender el contenido mensaje emitido.

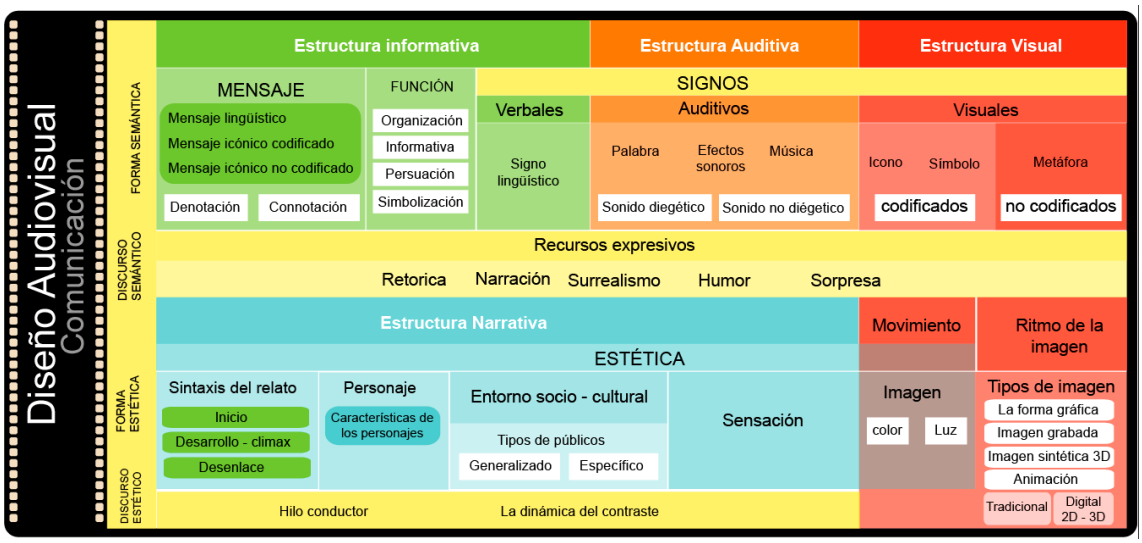


Figura 2: Estructura básica del diseño audiovisual. *Esquema Elaboración Propia*

Desglose de estructura básica del material animado

FORMA SEMÁNTICA

ESTRUCTURA INFORMATIVA

Determina las características del contenido del mensaje que se quieren trasmitir por medio material audiovisual.

MENSAJE

Se refiere al tipo de mensaje que predomina en la animación.

Mensaje lingüístico
Su lectura requiere un conocimiento previo a la lengua.

Mensaje icónico codificado
El lector participa de la lectura al aplicar su conocimiento del código sistemático de la imagen

Mensaje icónico no codificado
Se refier a la realidad física del objeto significado, el letor ve el medio en sí.

Denotación Connotación

FUNCIÓN

Se refiere a la función que predomina en la animación.

Organización
Mantiene un orden cronológico, inicio, transición y cierre de los contenidos.

Informativa
simbolización de la realidad, la esquematización y la sintaxis informativa.

Persuación
Despierta la curiosidad del espectador.

Simbolización
El diseño audiovisual sirve para asociar conceptos abstractos a un determinado producto. símbolos y referentes.

SIGNOS VERBALES

Se refiere al **signo lingüístico.**

Lenguaje verbal se expresa a través de signos lingüísticos ya sean palabras, frases o discursos que hayan su significado en el contexto.

DISCURSO SEMÁNTICO

RECURSOS EXPRESIVOS

RETÓRICA	NARRACIÓN	SURREALISMO	HUMOR	SORPRESA
Crear un discurso audiovisualmente sugerente apelando a los sentidos y entendimiento.	Se caracteriza por su capacidad de transmitir mucha información a través del texto oral o la imagen.	Genera una ruptura en la relación espacio – temporal.	Es un recurso maleable, el humor tiene una gran capacidad de crear empatía.	Es un giro, un cambio en la lógica del discurso sirve para introducir lo inesperado y reorientar la exposición entrega dinamismo.

Tabla 4: Desglose Estructura Informativa. Diseño Audiovisual. / *Elaboración propia.*

FORMA SEMÁNTICA

ESTRUCTURA AUDITIVA

Se refiere a los tipos de sonidos que estan presentes en el material audiovisual.

SIGNOS AUDITIVOS

Palabra	Efectos sonoros	Música
Esta puede ser parte del texto oral como narración (no en el contexto musical), pero también puede ser parte de la música, en este caso disminuye o desapare-ce la capacidad informativa. Se usa cuando se requiere precisión en la comunicación.	Son la simulación de los sonidos. Tienen la capacidad icónica, tanto por sí mismos como ligados a la imagen correspondiente.	Tiene poca capacidad icónica, es la música, pero tiene una gran fuerza para evocar sensaciones en una determinada dirección, generando una predisposición emocional.

Sonido diegético	Sonido no diégetico
La fuente sonora que lo produce aparece en pantalla.	La fuente sonora que produce el sonido no la podemos ver en pantalla.

Tabla 5: Desglose Estructura Auditiva. Diseño Audiovisual. / *Elaboración propia*

FORMA SEMÁNTICA

ESTRUCTURA VISUAL

Describe la estética predominante en el material audiovisual.

SIGNOS VISUALES	IMAGEN	TIPO DE IMAGEN
Icono Se caracteriza por el parecido con su representación. Símbolo Precisa de la interpretación y de la convención. Metáfora Es una aplicación transgresora que altera las organizaciones existentes y, a partir de ello crea un nuevo contenido.	Color - Luz Paleta de colores presentes en el material audiovisual. Tipografía Aplica a todo aquel recurso escrito que tiene lugar en la animación. Uso tipográfico Tipo Ritmo tipográfico	La forma gráfica Son una representación visual de una voluntad comunicativa, este puede ser un dibujo o una letra. Imagen grabada Es la fuentes más importante de suministro de imágenes para el diseño audiovisual, concebida en el momento de la grabación. Imagen sintética 3D Se trata de una imagen que no tiene realidad física, lo que llamamos comúnmente imagen virtual. Animación La animación es la manera más interesante y creativa de generar movimiento.
codificados no codificados	SENSACIÓN La vivencia estética empieza en los sentidos, de ahí su carácter subjetivo.	Tradicional / Digital 2D - 3D

Tabla 6: Desglose Estructura visual. Diseño Audiovisual. / *Elaboración propia*

FORMA ESTÉTICA

ESTRUCTURA NARRATIVA

Se refiere al modo utilizado para realizar la trasmisión del contenido, del material audiovisual y los agentes que intervienen en la comunicación.

ESTÉTIC A

Sintaxis del relato	Personaje	Entorno socio - cultural
Inicio Se refiere a la forma de dar inicio al relato audiovisual, los recursos que se utilizan. Desarrollo climax Se refiere a los elementos que dan un giro a la logica del relato. Desenlace Descripción de los recursos para dar termino a la trama animada.	Características de los personajes. Análisis descriptivo de los personajes que aparecen en la animación.	Determina el contexto en que se desarrolla el relato audiovisual y la descripción de los valores compartidos socialmente. Tipos de públicos Generalizado La estética del producto audiovisual deberá ser menos agresiva y más suave para suscitar el mínimo rechazo posible. Específico Se puede hacer uso de claves de su lenguaje estético, que será capaz de crear mayor adhesión entre quienes participan de estas.

DISCURSO ESTÉTICO	Hilo conductor	La dinámica del contraste	Movimiento	Ritmo de la imagen
	La unidad, aquello que se constituye eje central del discurso, en pocas palabras es aquel signo que se repite en gran parte del relato audiovisual.	Es el contrapunto que da agilidad y sorpresa visual al discurso, tiene una corta duración en el tiempo y un carácter imprevisible frente a la continuidad.	Describe el movimiento de los personajes, las transiciones y como funciona el espacio en función de la acción.	Describe cómo se efectúan la transiciones de la imagen animada, y su relación de figura y fondo.

Tabla 7: Desglose Estructura Narrativa. Diseño Audiovisual. / *Elaboración propia*

4.2 Criterios de construcción instrumento N°2

Luego de realizar el levantamiento de información en relación a la violencia escolar y el diseño audiovisual. Se rescataron los conceptos más relevantes relacionados a la temática.
La elaboración de las preguntas se realizó a partir del análisis estructural del diseño audiovisual y la interpretación de los contenidos del material animado que se refiere a la violencia escolar.
Con ayuda de la profesora Sylvia Ovalle Coordinadora de Convivencia Escolar del Colegio Luterano Concordia, se corrigió el lenguaje de las preguntas, el cual debe ser entendido por los estudiantes.

Ejemplo: Respuesta adecuada o esperada.

1.- ¿Cómo se comporta Diego con la presencia de su compañero Luis José?
A) Comparte con Luis José, para integrarlo a la clase
B) Hace travesuras, para que todos se rían de Luis José
C) Es un mal compañero con Luis José, pues lo agrede haciéndole bromas pesadas.
D) Todas las anteriores

Cuestionario de comprensión del mensaje	
Video 1: Diego y Glot, capitulo la tolerancia	
1.- ¿Cómo se comporta Diego con la presencia de su compañero Luis José? A) Comparte con Luis José, para integrarlo a la clase B) Hace travesuras, para que todos se rían de Luis José C) Es un mal compañero con Luis José, pues lo agrede haciéndole bromas pesadas. D) Todas las anteriores	Esta pregunta mide la comprensión de las actitudes de los personajes Diego y Luis José, las cuales evidencian el contenido del material animado.
2.- Las características de los personajes son: A) Diego: Aplicado – agresivo – chistoso / Luis José: Aplicado - Nervioso – compañerismo B) Diego: nervioso – tierno – travieso / Luis José: Aplicado - celoso – compañerismo C) Diego: celoso – agresivo – travieso / Luis José: Aplicado - Nervioso – compañerismo	Mide las características psicológicas de los personajes, las que pueden ser reconocidas por medio de los signos presentes en la animación.
Video 2: La decisión	
1.- El niño que agrede a su compañero, es violento por: A) Envidia B) Quiere ser amigo del niño más pequeño. C) También es agredido. D) Es molestoso.	Apela al reconocimiento de una causa de la violencia escolar, por parte del estudiante.

2.- Lo que quiere dar a entender este video es: A) Una de las causas de la violencia escolar, es la envidia al otro compañero. B) Una de las causas de la violencia escolar, es el no sentirse aceptado por los compañeros y padres. C) Una de las causas de la violencia escolar, es que el niño agresor también sufre de violencia. D) B y C	Mide el reconocimiento de las causas de la violencia escolar y signos visuales y auditivos presentes en el discurso del material audiovisual.
Video 3: Todos contra el bullying.	
1.- El video se puede interpretar como: Todos tenemos que actuar frente a la violencia escolar… A) Ayudando al compañero agredido a golpear a quienes lo molestan. B) Ayudando al compañero agredido a defenderse. C) Ayudando a evitar estas situaciones.	El estudiante es capaz de reconocer el contenido (mensaje) de la animación.
Video 4: ¿Qué hago?	
1.- En este video animado, la actitud de los personajes es: A) De compañerismo. B) violenta. C) Travesura. D) Tristeza	Mide la capacidad del estudiante de comprender la actitud de los personajes, la cual se evidencia por medio de los signos visuales.
2.- Los animales que aparecen en el video, representan: A) Animales violentos en un colegio. B) Niños de un colegio, que sufren por violencia escolar. C) Animales de un zoológico.	La pregunta apunta a que el estudiante pueda reconocer el recurso de la metáfora presente en la animación.
3.- ¿Qué características representaban a cada uno de los personajes? A) Perro: Pequeño – agresivo – travieso / Gato: grande – travieso – indefenso B) Perro: Grande – agresivo – burlesco / Gato: pequeño – triste – indefenso C) Perro: Grande – triste – indefenso / Gato: pequeño – agresivo – burlesco	Se entregan características físicas y psicológicas de los personajes, las cuales el estudiante puede evidenciar por medio de los signos visuales y auditivos.
4.- ¿Cuál es el mensaje que entrega este video? A) Ignorar lo que está pasando y no meterme en peleas de otros compañeros. B) Si veo agresión en mi curso, tengo que acusar a mi compañero con mis profesores. C) Si veo agresión en mi curso, tengo que ayudar a mi compañero, metiéndome en la pelea. D) Si veo agresión en mi curso, tengo que apoyar a mi compañero que están agrediendo y avisar a mis profesores lo que está ocurriendo en la clase.	La pregunta apunta al reconocimiento del contenido de la animación, expone el mensaje que se entrega en el discurso audiovisual.

Tabla 8: Criterios de construcción instrumento 2. / *Elaboración propia*

4.3 Criterios de construcción instrumento N°3

Este instrumente mide los conceptos a partir de la sensación (percepción) del estudiante, con este instrumento se evalúa cual o cuales son los factores que percibe reconocer él estudiante.

Encuesta de percepción anónima	
¿Habías visto alguno de estos videos antes?	Apela al conocimiento previo del contenido del material audiovisual.
¿Te sientes identificado con las historias de alguno de estos videos?	El estudiante reconoce las actitudes de los personajes con una experiencia previa.

¿Eran entretenidos de ver?	Indica la preferencia.
¿Reconoces a algunos de los personajes?	El estudiante reconoce (memoria) las características físicas de los personajes.
Te llamó la atención por sus efectos sonoros	El estudiante reconoce la presencia de signos auditivos, efectos sonoros.
Te llamó la atención por la música	El estudiante reconoce la presencia de la musicalización, en el material audiovisual.
Te llamó la atención por las voces de los personajes	El estudiante reconoce las voces de los personajes, (lenguaje hablado) en el material audiovisual.
¿Puedes reconocer el mensaje que se quiere comunicar?	El estudiante percibe haber retenido los contenidos del discurso audiovisual.
Las imágenes del video, ¿eran de tu agrado?	Al estudiante le atrae la imagen de la animación proyectada.
Te hizo reír, era muy divertido	El estudiante reconoce el recurso expresivo del humor.

Tabla 9: Criterios de construcción instrumento 3. / *Elaboración propia*

4.4 Criterios de construcción instrumento N°4

Este instrumento mide la comprensión de los signos visuales, el estudiante debe ser capaz de reconocer las características físicas y psicológicas de los personajes presentes en las animaciones proyectadas. Para ello se realizó una captura de primeros planos de los personajes, agrupándolos como protagonistas y antagonistas.
Los estudiantes deberán asignarles cinco características comunes a cada grupo, el instrumento consta de seis palabras como ejemplo, las cuales tiene plena libertad para hacer uso de ellas o no, de modo que puede asignarles otras características que no se encuentren en el ejemplo.

Ejemplo de características físicas y psicológicas entregadas en el instrumento: Nerviosos – grandes – usan uniforme – pequeños – gestos de rabia o furioso – son ordenados.

5. PRUEBA PILOTO DE INSTRUMENTOS

Antes de poner en práctica los instrumentos que miden la comprensión del mensaje, se realizó una prueba piloto de estos, para verificar que las preguntas hechas en los cuestionarios sean comprendidas por los estudiantes de sexto básico, público objetivo en el que se enfoca esta investigación. Esta prueba piloto consistió en reunir un grupo de cuatro niños, tres de ellos hombres y una niña, todos de doce años de edad.
Se inició la actividad mostrando los videos en el orden que se indica en los cuestionarios, se les entrego las instrucciones de cada uno y finalmente luego de haber hecho la actividad se les pregunto cuál o cuáles eran las dudas que tenían respecto a cada instrumento, los aspectos que se evaluaron fueron las preguntas de los cuestionarios, los videos y la actividad en sí; a partir de esto se destacaron los siguientes aspectos:

- En primer lugar se verifico que cada pregunta tenga un lenguaje acorde a la edad de los niños, revisando la redacción de cada instrumento en conjunto con la profesora Sylvia Ovalle coordinadora de convivencia escolar perteneciente al Colegio Luterano Concordia.

- En el primer cuestionario se dividió por recuadros las preguntas correspondientes a cada video, con el propósito de darle un orden cronológico a la actividad.

- Se determinó acortar la duración del capítulo “La tolerancia” de la serie Diego y Glot, de 10 minutos 35 segundos a 5 minutos con 32 segundos, debido a que durante la prueba piloto se registró una disminución de la atención al momento de su proyección y la actividad no debía exceder más allá de una hora, este punto también fue sugerido por la profesora Sylvia Ovalle.

- Por causa de la disminución de atención por parte de los niños en el video de la serie Diego y Glot y la sugerencia de la profesora Sylvia Ovalle de poner al inicio del cuestionario de comprensión del mensaje las preguntas relacionadas con el video que tenía mayor duración, se determinó cambiar el orden de estas y por tanto la proyección de los videos animados. En un principio los videos proyectados eran los que pertenecían a la PDI, (La decisión, Juntos contra el Bullying y ¿Qué hago?, posteriormente se proyectaría el video La tolerancia capítulo de la Serie Diego y Glot perteneciente a la productora cubo negro.

- En el segundo cuestionario de “percepción anónima”, se procuró que cada pregunta de este fuera escrita en segunda persona gramatical, con el fin de que cada pregunta fuera dirigida, en consecuencia las respuestas fueran cerradas y acotadas a dos alternativas (Si o No), así se acortaría el tiempo de contestación.

- Los niños tuvieron complicaciones para entender la pregunta relacionada con el concepto de *efectos sonoros,* esto se evidencio al momento en que

me pidieron una explicación del concepto. Producto de esto, para la aplicación de este instrumento se decidió explicar el concepto efectos sonoros previo a la contestación del cuestionario.

- En relación al último instrumento, que mide la comprensión de signos visuales, este tiene un carácter abierto, es decir, las respuestas pueden tener un sin número de posibilidades que el estudiante puede responder, por lo tanto se entregan ejemplos los cuales el estudiante puede guiarse para escribir sus respuestas, acotando las opciones.

6. GRUPO OBJETIVO

Basándome en el estudio hecho por la Universidad Católica de Valparaíso y el estudio de la Unesco, que revelan que *el peak de agresión en los colegios se vive en sexto básico*[19], se procedió a levantar información directa en este nivel escolar, por medio de tres cuestionarios los cuales pretenden medir la comprensión del mensaje y reconocimiento de los signos visuales de los videos animados, tomados como caso estudio, en niños de Valparaíso. Para ello acudí a tres establecimientos de la comuna, el primero Escuela Estado de Israel, establecimiento municipal, el segundo Colegio Luterano Concordia, del sector subvencionado - particular y el tercero Colegio Internacional del sistema privado, los directivos y profesores de estos establecimientos mostraron una buena disposición, colaborando perfectamente a mi solicitud.

Metodología general de la actividad

En todos los colegios los instrumentos fueron entregados al inicio de la clase en orden correlativo, primero el instrumento n° 2 “Cuestionario de comprensión del mensaje”, el segundo instrumento n° 3 “Encuesta de percepción anónima” y por último el instrumento n° 4 “Comprensión signos visuales”.

Instrucciones: A los alumnos se les pidió que contestaran cada uno de los instrumentos con honestidad, advirtiéndoles que son instrumentos de carácter anónimo. Se les indico que contestaran los cuestionarios luego de ver los videos animados, señalándoles la manera de contestar las preguntas del instrumento n°2 y 3, “Marque su respuesta con una diagonal (/). Si se equivoca vuelva a marcar con una diagonal en sentido contrario, formando una (X)”. Y finalmente se les dijo que luego que terminaran los cuestionarios se cruzaran de brazos para verificar quienes habían terminado y a su vez no interrumpir con ruido el proceso de los compañeros que aún no terminaban.

Luego se procedió a mostrar los videos animados a los niños, en el siguiente orden:

1- Diego y Glot: Capítulo la tolerancia

[19] La Tercera. (octubre de 2012). *11 años es la edad en que los niños sufren más acoso escolar*. Obtenido de latercera.com: http://diario.latercera.com/2012/10/07/01/contenido/tendencias/16-119997-9-11-anos-es-la-edad-en-que-los-ninos-sufren-mas-acoso-escolar.shtml

Duración: 5 minutos con 32 segundos, se editó el video reduciendo su duración, mostrando las partes más relevantes, en relación a la temática de la violencia escolar.

2- La decisión
Duración: 1 minuto, 38 segundos

3- Juntos contra el bullying
Duración: 1 minuto, 47 segundos

4- ¿Qué hago?
Duración: 1 minuto, 18 segundos

Para el cuestionario de comprensión del mensaje se les pidió a los estudiantes que fueran contestando las preguntas correspondientes a cada animación, posterior a su visualización; es decir, luego de mostrar el video de Diego y Glot, los estudiantes respondieron las preguntas correspondientes a ese ítem.
En la encuesta de percepción anónima, se les mostro a los estudiantes como debían contestarla por medio del pizarrón, indicándoles que debía ser contestada luego de ver los cuatro videos.

7. OBSERVACIONES DE CAMPO

Escuela Estado de Israel

Directora: Sra. Adriana Salazar Espinoza
Dirección: Camino Quebrada Verde, #441, Cerro Mesilla Valparaíso

Los cuestionarios fueron realizados el día lunes 22 de junio de 2015.
Hora de inicio: 14 horas.
Curso: Sexto Básico, el colegio consta de un solo curso de este nivel.
Edad promedio: 11 años.
Número de alumnos: 18
Sexo masculino: 9 / *Sexo femenino:* 9
Método: Animaciones, contenido violencia escolar.
Metodología: Observar 4 animaciones, relacionadas con la temática de la violencia escolar. Constatar que los estudiantes se sientan seguros de haber retenido los contenidos, para luego contestar tres formularios en relación a lo visto.

Imagen 5 y 6: Clase sexto básico, Escuela Israel. / *Fotografías Elaboración Propia.*

Durante la observación de los videos animados

En un principio al momento de proyectar el video animado de la serie Diego y Glot, mantienen un silencio expectante logrando un 100% de la atención, luego se generan algunas risas y comentarios en relación a momentos graciosos del video. A medida que se proyectan las otras animaciones (material correspondiente a la PDI), se registra que la mitad de la clase mantiene la atención, mientras que la otra mitad se desconcentra, los estudiantes comienzan a conversar y a distraerse con los lápices, dibujan y hacen sonidos con estos.
Los niños de la clase piden que uno de los videos mostrados (La decisión), sea nuevamente proyectado debido que en un primer momento no logran entender el contenido de esta animación.

Durante la encuesta

Se les explica las instrucciones generales a los niños antes de que contesten los instrumentos n°3 y 4. Mientras estos contestan las preguntas de los formularios, hay una serie de interrupciones en proceso por parte de algunos alumnos, debido a que no entendían algunas preguntas o simplemente pedían que se repitieran las instrucciones. Un dato que me llamo la atención fue el modo de expresarse de dos estudiantes hacia la profesora, es decir había una falta de respeto constante hacia la profesora, denominándola con malas palabras y haciéndola callar mientras pedía la palabra, con el afán de llamar la atención.
En las preguntas que encontraron mayor dificultad los niños, fueron las que tenían relación con el cuestionario n° 3 “Encuesta de percepción anónima”, los alumnos pedían la aclaración de los conceptos efectos sonoros, música y voces de los personajes.
En este curso me costó realizar la actividad fluidamente, debido a las interrupciones constantes de un grupo de alumnos, pese a ello el proceso se levo acabo por completo.

<u>Colegio Luterano Concordia</u>

Director: Sr. Juan Rabuco Ramírez
Dirección: Calle los Pellines #71, Cerro Playa Ancha, Valparaíso.

Los cuestionarios fueron realizados el día viernes 26 de junio de 2015.
Hora de inicio: 9:45 hrs.
Curso: Sexto Básico A, el colegio consta de dos cursos de este nivel.
Edad promedio: 11 años.
Número de alumnos: 30
Sexo masculino: 15 *Sexo femenino:* 15
Método: Animaciones, contenido violencia escolar
Metodología: Observar 4 animaciones, relacionadas con la temática de la violencia escolar. Constatar que los estudiantes se sientan seguros de haber retenido los contenidos, para luego contestar tres formularios en relación a lo visto.

Imagen 7 y 8: Clase sexto básico A, Colegio Luterano Concordia. / *Fotografías Elaboración Propia.*

Durante la observación de los videos animados

Al comienzo los niños reconocen la animación de Diego y Glot y señalan haber visto la serie, los niños se ríen con algunas escenas del primer video.
Para el segundo video se genera un 100% de atención en la clase, debido a la música inicial de esta animación, a medida que se van proyectando los videos el nivel de atención va disminuyendo a un 40%, se generan conversaciones entre los niños mientras se van mostrando los videos restantes. Un grupo de estudiantes no siguen las instrucciones de "contestar las preguntas correspondientes a cada animación, posterior a su visualización", por lo tanto se les vuelve a repetir las instrucciones, para que realicen la actividad correctamente.
Al igual que la clase anterior piden repetir el video animado "la decisión", debido que los estudiantes no se sentían seguros de haber retenido los contenidos de la animación.

Durante la encuesta

La profesora pide a los alumnos que guarden silencio mientras se les explica las instrucciones de la encuesta número tres y cuatro, los alumnos conversan mientras contestan las encuestas y la profesora los hace callar reiteradas veces para que logren concentrarse. Luego del llamado de atención la sala se envuelve en silencio, escuchándose solamente los lápices marcando las respuestas y débiles murmullos. La actividad es finalizada con éxito, la profesora realiza preguntas a los estudiantes en relación a la temática de los videos, a modo de reflexión del fenómeno de la Violencia Escolar, temática que abordaban las animaciones.

<u>Colegio Internacional</u>

Director: Sr. Octavio Ortega Catalán
Dirección: Avenida Alemania #4875, Cerro Alegre, Valparaíso.

Los cuestionarios fueron realizados el día jueves 2 de julio de 2015.
Hora de inicio: 9:45 hrs.
Curso: Sexto Básico, el colegio consta de un solo curso de este nivel.
Edad promedio: 11 años.
Número de alumnos: 14

Sexo masculino: 5 *Sexo femenino:* 9
Método: Animaciones, contenido violencia escolar
Metodología: Observar 4 animaciones, relacionadas con la temática de la violencia escolar. Constatar que los estudiantes se sientan seguros de haber retenido los contenidos, para luego contestar tres formularios en relación a lo visto.

Durante la observación de los videos animados

Se logró un 100% de atención en la clase mientras se proyectaban los videos, las causas probables de esto, es que el número de estudiantes que integran la clase es reducido (catorce estudiantes), por lo tanto mantener la atención del grupo, resultó ser más fácil de lo esperado.
Se generan pocas risas al momento de proyectar el video de Diego y Glot, el recurso humorístico va perdiendo fuerza, a medida que avanza la animación.

Durante la encuesta

Mientras se les explica las instrucciones de los instrumentos n°3 y n°4, los estudiantes revisan los cuestionarios y les entusiasma contestarlos, debido a que uno de ellos contiene las imágenes de los videos proyectados anteriormente.
La clase queda en silencio por unos minutos mientras van contestando las preguntas de los cuestionarios, al rato una estudiante pregunta “La respuesta correcta, ¿Puede ser más de una alternativa?”, se le señala que al ser un instrumento de investigación las alternativas no se cierran a una sola respuesta, es decir, se le aclaro a la clase que no habían respuestas correctas, más bien las alternativas median la comprensión del mensaje que tiene cada uno del contenido de los videos, por lo tanto si consideraban que la pregunta tenía más de una respuesta, debían registrarlo marcándolas de la manera explicada en las instrucciones.
Al final del último cuestionario gran parte de los estudiantes comienza inquietarse por terminar las encuestas, se registran actitudes de impaciencia, movimiento de piernas y lápices.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

1. APLICACIÓN DE INSTRUMENTO N°1: Fichas de análisis material animado.

FICHA DE ANÁLISIS: ANIMACIÓN N° 1

TÍTULO: La tolerancia. Diego & Glot

DURACIÓN : 05 min :32 seg

TARGET: Infantil - familiar.

FOTOGRAMAS

FORMA SEMÁNTICA

Estructura informativa

MENSAJE

Tolerancia y no discriminación frente a las diferentes culturas.
Los tipo de mensaje presente en la animación son: lingüístico e icónico codificado.
Es un mensaje que funciona en el plano de la connotación debido a que el receptor se basa en una experiencia previa para entender el contenido.

FUNCIÓN

La función que predomina es la simbolización, puesto que explica el concepto tolerancia por medio de las escenas de la animación.

Estructura Auditiva

SIGNOS

Verbales

El lenguaje presente en la animación es el español, modismos chilenos. Utilizado en forma oral y escrita.

Auditivos

Palabra: Las voces de los personajes Diego, Luis José, son permanentes en el relato. La de Violeta, Danilo, Droguett y el profesor intervienen para conducir el relato.
Efectos sonoros: Diegéticos: el sonido de los autos o buses, pasos de los personajes, la alarma del reloj.
No diegéticos: Ruido de los estudiantes, sonido del tráfico de las calles.
Música: El piano aparece en gran parte de la animación, en las transiciones y en los momentos de humor. El bajo y la guitarra marcan los momentos de tensión.

Estructura Visual

Visuales

Posee figuras **icónicas** como el colegio, el uso de material escolar y el retrato de Pablo Neruda.
Símbolos: La Bandera Chilena y la camisa con el escudo Peruano que porta Luis José.
Metáfora: El color verde del profesor, la caracterización de Diego como hulk o burro para expresar sus emociones.

DISCURSO SEMÁNTICO

Recursos expresivos

Los recursos expresivos presentes en la animación son el humor, la narración y la retórica.

FORMA ESTÉTICA

Estructura Narrativa

Sintaxis del relato

Inicio

Los personajes se desenvuelven dentro de un salón de clase, mientras el profesor presenta al nuevo compañero Peruano Luis José.

Desarrollo - clímax

Diego se pone celoso de su compañero Luis José, comienza hacerle una serie de bromas pesadas y travesuras.

Desenlace

El personaje Luis José sospechan de Diego mostrándolo ante Violeta como el único culpable del robo del trabajo.

ESTÉTICA : Infantil - vida cotidiana

Personajes

Diego Plá Pérez : es un niño de diez años, nacionalidad chilena, cabello castaño. De personalidad curiosa, aventurera, travieso y poco tolerante.
Luis José: Niño de 10 años, nacionalidad peruana, cabello castaño, tímido y estudioso.

Entorno socio - cultural

La animación rescata aspectos de la idiosincrasia chilena.

Tipo de público

Generalizado, si bien es trasmitido para un público infantil, su guión fue desarrollado para entretener a la familia.

Hilo conductor

Todo el relato se desarrolla en un contexto escolar, Diego realiza una serie de travesuras al personaje Luis José.

La dinámica del contraste

Al finalizar la animación se descubre que Diego es el autor de las travesuras.

DISCURSO ESTÉTICO

Sensación

Imagen

Paleta de color

Tipografía

Manuscrita.
Uso tipográfico
Para contextualizar el relato. Se encuentra en Afiches, pizarrón, trabajo.

Tipo de imagen

Animación: Tradicional, Cuadro a cuadro, imagen más detallada, entrega calidez a la animación.

Ritmo de la imagen

El ritmo de imagen es lento, las transiciones tienen una velocidad moderada

Los personajes están en contastante movimiento, en relación a los planos solo hay **movimiento** de cámara laterales.

Localización temporal

Tiempo presente

FICHA DE ANÁLISIS: ANIMACIÓN N° 2

TÍTULO: Bullying. PDI

DURACIÓN : 02 min : 14 seg

TARGET: Infantil

FOTOGRAMAS

FORMA SEMÁNTICA

Estructura informativa

MENSAJE

Mostrar las fases del bullying, y la solución de ayudar al compañero agredido.
Mensaje icónico codificado que funciona en el plano de la connotación.

FUNCIÓN

La función que predomina en esta animación es la persuasión, ya que pretende convencer al espectador de seguir la opción de ayudar al compañero agredido.

Estructura Auditiva

Estructura Visual

SIGNOS

Verbales

El lenguaje presente en la animación es el español, utilizado sólo en forma escrita.

Auditivos

Palabra: No hay presencia de lenguaje oral.
Efectos sonoros: **Sonidos diegéticos,** estos son ruido de risas, murmullos y pasos del protagonista.
Música: Composición musical a base de guitarra y bajo, se presenta y mantiene a lo largo de toda la animación, se intensifica para dar pie a las escenas que muestran la violencia.

Visuales

Posee figuras **icónicas** reconocibles, como el salón de clases, los estudiantes y los gorros.
Metáfora: Se les atribuye características humanas a los gorros usados por el protagonista.
Presenta signos codificados

DISCURSO SEMÁNTICO

Recursos expresivos

Los recursos expresivos presentes en la animación son la retórica y la narración.

FORMA ESTÉTICA

Estructura Narrativa

Sintaxis del relato

Inicio

Se le presentan tres opciones al protagonista (las fases del bullying), estas son víctima, agresor o espectador.

Desarrollo - clímax

El protagonista luego de imaginarse todas las opciones, no esta de acuerdo con ninguna, decide colocarse el gorro de super (héroe).

Desenlace

Éste ve la opción de proteger a su compañero, ayudando a que no ocurran episodios de violencia.

ESTÉTICA: INFANTIL

Personajes

Personaje principal: Cabello rojo, tamaño mediano.
Niño agredido: Pequeño, Cabello amarillo, usa lentes es tímido.
Niño agresor: Grande, cabello azul, corpulento, de personalidad violenta.

Entorno socio - cultural

Contexto escolar, donde hay presencia de violencia.

Tipo de público

Específico, el material fue creado para una audiencia infantil.

Sensación

Imagen

Paleta de color

Tipografía

Digital intervenida.
Uso tipográfico
Para contextualizar el relato. Se encuentra en sombreros, pizarrón y al final de la animación.

Tipo de imagen

Animación
Animación imagen 3D, el fondo y los personajes tienen volumen, el cual le otorga profundidad.

Ritmo de la imagen

El ritmo de la imagen es rápida, el movimiento de las transiciones y paneos son más dinámicos.

DISCURSO ESTÉTICO

Hilo conductor

Los gorros que representan las actitudes del Bullying.

La dinámica del contraste

El protagonista opta por proteger a su compañero, (gorro amarillo).

Si bien el **movimiento** de los personajes es más fluido y rápido, la imagen es tosca, no tiene mayor detalle en sus fondos.

Localización temporal

Tiempo presente

FOTOGRAMAS

FICHA DE ANÁLISIS: ANIMACIÓN N° 3

TÍTULO: Juntos contra el bullying

DURACIÓN : 01 min : 47 seg

TARGET: Infantil

FORMA SEMÁNTICA

Estructura informativa

MENSAJE

Todos pueden ayudar a evitar las conductas violentas protegiendo al compañero agredido. "combatir contra el Bullying".
Mensaje icónico codificado funciona en el plano de la connotación, el receptor aplica su conocimiento previo, para poder entender el contenido.

FUNCIÓN

Las funciones que predominan en esta animación son la persuasión y la información, ya que pretende convencer al espectador y a su vez comunicar el fenómeno de la violencia escolar.

SIGNOS

Verbales

El lenguaje presente en la animación es el español, utilizado sólo en forma escrita.

Estructura Auditiva

Auditivos

Palabra: No hay presencia de lenguaje oral.
Efectos sonoros: Sonidos diegéticos, estos son ruido de risas, murmullos, sonido la cámara del celular, y pasos de los personajes.
Música: Composición musical a base de guitarra y bajo, se mantiene a lo largo de toda la animación, se intensifica para dar pie a las escenas que muestran la violencia.

Estructura Visual

Visuales

Iconos: Estudiantes, celular, sala de clases y colegio. Los personajes, objetos y fondos de la animación representan el contexto escolar.

Presenta signos codificados

DISCURSO SEMÁNTICO

Recursos expresivos

Narración, retórica y sorpresa, ya que relata los acontecimientos de forma cronológica, apela a la emocionalidad para persuadir al espectador y cambia la lógica del discurso al momento de ayudar a su compañero que está siendo agredido.

FORMA ESTÉTICA

Estructura Narrativa

ESTÉTICA: INFANTIL

Sintaxis del relato

Inicio	Desarrollo - clímax	Desenlace
El protagonista va observando diferentes actos de violencia en su colegio dirigidos a un compañero más pequeño y de apariencia débil.	Este no permite más que agredan a su compañero y acude a el prestándole ayuda.	El protagonista junto a otros personajes alejan a los compañeros agresores, y levantan del suelo al compañero agredido.

Personajes

Personaje principal: Cabello rojo, tamaño mediano, su rol es de espectador.
Víctima: Pequeño, Cabello amarillo, usa lentes es tímido.
Agresores: niños de cabello azul y verde, grandes.

Entorno socio - cultural

Contexto escolar, donde hay presencia de violencia.

Tipo de público

Específico, el material fue creado para una audiencia infantil.

Sensación

Imagen

Paleta de color

Tipografía

Digital intervenida.
Uso tipográfico
Para contextualizar el relato. Se encuentra al inicio de la animación y en el cartel de cafetería.

Tipo de imagen

Animación
Animación imagen 3D, el fondo y los personajes tienen volumen, el cual le otorga profundidad.

Ritmo de la imagen

El ritmo de la imagen es rápida, el movimiento de las transiciones y de la cámara cenital son dinámicos.

DISCURSO ESTÉTICO

Hilo conductor

Personaje principal (estudiante cabello rojo) y la musicalización que está presente en toda la animación.

La dinámica del contraste

Personaje principal (estudiante cabello rojo), va en auxilio de su compañero agredido.

El **movimiento** de los personajes son frontales o laterales, hay enfoque de primeros planos, movimientos de rotación de cabeza y gestualidad.

Localización temporal

Tiempo presente

FOTOGRAMAS

FICHA DE ANÁLISIS: ANIMACIÓN N° 4

TÍTULO: Decisión

DURACIÓN : 01 min : 38 seg

TARGET: Infantil

FORMA SEMÁNTICA

Estructura informativa

MENSAJE

Se da a conocer una de las causas de la violencia escolar, es la agresión familiar.
Mensaje icónico codificado que funciona en el plano de la connotación.

FUNCIÓN

La función que predomina en la animación es informativa, ya que da a conocer una de las causas de la violencia escolar.

SIGNOS

Verbales

El lenguaje presente en la animación es el español, utilizado sólo en forma escrita.

Estructura Auditiva

Auditivos

Palabra: No hay presencia de lenguaje oral.
Efectos sonoros: Sonidos diegéticos, estos son ruido de risas, murmullos sonido de papeles y pasos de los personajes.
Música: Composición musical a base de guitarra y bajo, se mantiene a lo largo de toda la animación, se intensifica para dar pie a las escenas que muestran la violencia.

Estructura Visual

Visuales

Iconos: Estudiantes, sala de clases y colegio.
Símbolo: El único símbolo presente es la bandera chilena que se muestra al inicio de la animación.

Presenta signos codificados

DISCURSO SEMÁNTICO

Recursos expresivos

Narración y sorpresa, por medio de las imágenes resume el contenido del mensaje que se quiere trasmitir al receptor y cambia la lógica del discurso cuando se generan flashback (recuerdos del pasado de él personaje agredido).

FORMA ESTÉTICA

Estructura Narrativa

Sintaxis del relato

Inicio

Mientras el personaje de cabello amarillo ve que el niño de cabello azul lo va agredir, recuerda todos los sucesos de violencia que ha tenido que vivir.

Desarrollo - clímax

Luego de la golpiza, observa que el compañero que lo agredió, está siendo reprendido por su padre debido a sus malas calificaciones.

Desenlace

El personaje de cabello amarillo interviene, evitando que el personaje de cabello azul sea agredido verbalmente.

ESTÉTICA - Infantil

Personajes

Niño agredido: cabello amarillo, pequeño, usa lentes, tímido y estudioso.
Niño agresor: cabello azul, grande, personalidad violenta. Es agredido verbalmente por su padre.

Entorno socio - cultural

Contexto escolar, donde hay presencia de violencia.

Tipo de público

Específico, el material fue creado para una audiencia infantil.

Sensación

Imagen

Paleta de color

Tipografía

Digital intervenida.
Uso tipográfico
Para contextualizar el relato. Se encuentra al inicio de la animación (título de la historia).

Tipo de imagen

Animación
Animación imagen 3D, los personajes tienen volumen, el cual le otorga profundidad. Imagen 2D flashback, recuerdos del niño agredido.

Ritmo de la imagen

Efecto de opacidad para las transiciones, tienen un tiempo reducido para evitar quiebres en el relato.

DISCURSO ESTÉTICO

Hilo conductor

Los personajes víctima y agresor aparecen a lo largo del relato animado, ya sea en imagen 3D o 2D.

La dinámica del contraste

El cambio de técnica de animación de 3D a 2D

Movimiento de cámara cenital y paneos verticales en el caso de la imagen 3D. Las imágenes 2D se mantienen estáticas con transiciones simples sin efectos.

Localización temporal

Tiempo presente
Tiempo pasado: flashback

FICHA DE ANÁLISIS: ANIMACIÓN N° 5

TÍTULO: Con la vara que mides

DURACIÓN : 01 min : 23 seg

TARGET: Infantil

FOTOGRAMAS

FORMA SEMÁNTICA

Estructura informativa

MENSAJE

Mostrar el fenómeno del bullying desde la perspectiva del agresor. "Con la misma vara que mides, serás medido", de la misma forma que tratas a los demás serás tratado. Mensaje icónico codificado funciona en el plano de la connotación, el receptor necesita de un conocimiento previo, para poder entender el contenido.

FUNCIÓN

Las funciones que predominan en esta animación son la persuasión y la información, ya que pretende convencer al espectador y a su vez comunicar el fenómeno de la violencia escolar.

Estructura Auditiva

Estructura Visual

SIGNOS

Verbales

El lenguaje presente en la animación es el español, utilizado sólo en forma escrita.

Auditivos

Palabra: No hay presencia de lenguaje oral.
Efectos sonoros: Sonidos diegéticos, sonido de tráfico en las calles, la tiza en la pizarra, risas, pasos de los personajes y de papeles.
Música: Composición musical a base de guitarra y bajo, se presenta y mantiene a lo largo de toda la animación, se intensifica para dar pie a las escenas que muestran la violencia.

Visuales

Iconos: Estudiantes, sala de clases colegio, globo terráqueo y la señal del baño de mujeres presente en una escena estática.

DISCURSO SEMÁNTICO

Recursos expresivos

Retórica y sorpresa, apela a la emocionalidad del receptor a partir del recurso de la persuasión y cambia la lógica del discurso cuando se generan flashback (recuerdos del personaje agresor), por medio de imágenes estáticas.

FORMA ESTÉTICA

Estructura Narrativa

Sintaxis del relato

Inicio

Personaje principal agrede constantemente a su compañero más pequeño, hasta que sus otros compañeros intervienen y lo comienzan a juzgar.

Desarrollo - clímax

En ese instante comienza a recordar todo el daño que le había hecho a su compañero, hasta que se ve superado por el llanto.

Desenlace

El compañero que había sido agredido por él, acude ayudarlo a levantarse.

ESTÉTICA - Infantil

Personajes

Personaje principal: Niño de cabello verde, alto, agrede a su compañero física y verbalmente.
Segundo personaje: Niño cabello rojo, pequeño, de personalidad bondadosa.

Entorno socio - cultural

Contexto escolar, donde hay presencia de violencia.

Tipo de público

Específico, el material fue creado para una audiencia infantil.

Sensación

Imagen

Paleta de color

Tipografía

Digital con efecto.

Uso tipográfico

Para contextualizar el relato. Se presenta en la transición entre imágenes y en un globo de texto.

Tipo de imagen

Animación

Animación imagen 3D, el fondo y los personajes tienen volumen, el cual le otorga profundidad.

Ritmo de la imagen

Transiciones simples, uso de primeros planos, movimiento de cámara cenital y contrapicado.

DISCURSO ESTÉTICO

Hilo conductor

Los acordes de guitarra que van variando de intensidad según avanza el relato.

La dinámica del contraste

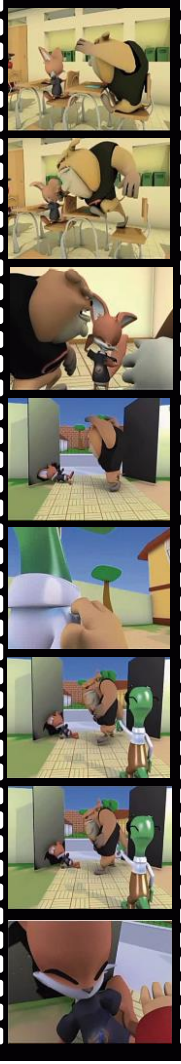
Uso de imágenes estáticas, aluden a recuerdos.

El movimiento de los personajes se acelera en lo que transcurre el relato animado, imágenes estáticas se proyectan rápidamente.

Localización temporal

Tiempo presente
Tiempo pasado: flashback

FOTOGRAMA



FICHA DE ANÁLISIS: ANIMACIÓN N° 6

TÍTULO: ¿Qué hago?

DURACIÓN : 01 min : 18 seg

TARGET: Infantil

FORMA SEMÁNTICA

Estructura informativa

MENSAJE

Informar al espectador la actitud que debe tomar frente a una situación de violencia, no debe quedarse como un mero espectador, más bien debe participar en la solución de la problemática.
Mensaje icónico codificado funciona en el plano de la connotación.

FUNCIÓN

La función principal en la animación es informativa, ya que en su discurso predomina el dar a conocer al receptor de la conducta que debe adoptar frente a una situación de violencia escolar.

Estructura Auditiva

Estructura Visual

SIGNOS

Verbales

No hay presencia de signo lingüístico.

Auditivos

Palabra: No hay presencia de lenguaje oral.
Efectos sonoros: Sonidos diegéticos, risas, pasos de los personajes, de papeles y golpes.
Música: Composición musical a base de guitarra y bajo, se presenta y mantiene a lo largo de toda la animación, se intensifica para dar pie a las escenas que muestran la violencia.

Visuales

Posee figuras **icónicas** como la imagen de un computador y el salón de clases.
Metáfora: Se utiliza el recurso de la personificación de los animales, para representar actitudes de violencia en un contexto escolar.

DISCURSO SEMÁNTICO

Recursos expresivos

Presentes en la animación es la narración y surrealismo, los acontecimientos se proyectan de manera cronológica, para que el receptor pueda captar el contenido del mensaje sin dificultades, utilización de metáforas para la configuración del discurso.

FORMA ESTÉTICA

Estructura Narrativa

Sintaxis del relato

Inicio

La víctima representada por la figura de un gato, es agredida en diferentes escenas, todo esto observado por el personaje principal que es el espectador.

Desarrollo - clímax

Este pide ayuda a la figura de autoridad en el colegio representada por el "lagarto", para detener los actos de violencia contra su compañero.

Desenlace

Mientras el lagarto pide explicaciones al personaje representado por un perro, el personaje principal acude ayudar a su compañero (Gato).

ESTÉTICA - Infantil

Personajes

Perro: semejante a un bulldog, de características agresivo, grande, atemorizante.
Gato: pequeño color marrón claro, indefenso.
Lagarto: Representa una figura de autoridad.

Entorno socio - cultural

Contexto escolar, donde hay presencia de violencia.

Tipo de público

Específico, el material fue creado para una audiencia infantil.

Sensación

Imagen

Paleta de color

Tipografía

Digital intervenida.

Uso tipográfico

Marca de un sitio web, su uso es para contextualizar la escena.

Tipo de imagen

Animación

Animación imagen 3D, el fondo y los personajes tienen volumen, el cual le otorga profundidad.

Ritmo de la imagen

Transiciones simples, sin efectos, paneo horizontales de cámara. Ritmo de la imagen moderado.

DISCURSO ESTÉTICO

Hilo conductor

La composición musical guía el relato animado, los acordes de la guitarra se intensifican marcando los momentos de tensión.

La dinámica del contraste

Quiebre en la musicalización en la escena de violencia final.

Movimiento del personaje principal se explican a partir del movimiento de cámara frontal, con paneos verticales y horizontales.

Localización temporal

Tiempo presente

FICHA DE ANÁLISIS: ANIMACIÓN N° 7

TÍTULO: Nunca estás solo

DURACIÓN : 02 min : 19 seg

TARGET: Infantil

FOTOGRAMA

FORMA SEMÁNTICA

Estructura informativa

MENSAJE

Comunicar el fenómeno de la violencia escolar por medio del recurso de la metáfora para lograr sensibilizar al espectador.

FUNCIÓN

Las funciones que predominan en esta animación son la persuasión y la información, ya que comunica y pretende convencer al espectador a que denuncie las situaciones de violencia.

SIGNOS

Verbales

El lenguaje presente en la animación es el español, utilizado sólo en forma escrita.

Estructura Auditiva

Auditivos

Palabra: No hay presencia de lenguaje oral.
Efectos sonoros: Sonidos diegéticos, risas, pasos de los personajes, golpes y sonidos indicativos como expresiones de miedo o llanto.
Música: Composición musical a base de guitarra y bajo, se mantiene a lo largo de toda la animación, se intensifica para dar pie a las escenas que muestran violencia.

Estructura Visual

Visuales

Existe una ambigüedad de figuras icónicas codificadas y no codificadas (árboles y animales), respecto que el receptor puede no hacer una completa decodificación de la metáfora.
Metáfora: Se utiliza el recurso de la personificación de los animales, para representar actitudes de violencia en un contexto escolar.

DISCURSO SEMÁNTICO

Recursos expresivos

Presentes en la animación es la narración y surrealismo, los acontecimientos se proyectan de manera cronológica, para que el receptor pueda captar el contenido del mensaje sin dificultades, utilización de metáforas para la configuración del discurso. La retórica es utilizada para generar sensibilización en el espectador.

FORMA ESTÉTICA

Estructura Narrativa

Sintaxis del relato

Inicio

La víctima representada por la figura de un gato, es agredida en diferentes escenas, por un grupo de perros que representan a la figura del agresor.

Desarrollo - clímax

Todas las acciones son observadas por "el gato gris", que se decide ayudar y defender a su compañero más pequeño e indefenso.

Desenlace

El gato de color gris (espectador), se pone a jugar con el gato color marrón, en señal de amistad. El mensaje "nunca estás solo", reafirma la escena.

ESTÉTICA - Infantil

Personajes

Perro: semejante a un bulldog, de características agresivo, grande, atemorizante.
Gato marrón: pequeño color marrón claro, indefenso.
Gato gris: grande, protector.

Entorno socio - cultural

Contexto escolar, donde hay presencia de violencia.

Tipo de público

Específico, el material fue creado para una audiencia infantil.

Sensación

Imagen

Paleta de color

Tipografía

Sans serif digital.
Uso tipográfico
Inicio y final de la animación, enfatiza el mensaje que se quiere trasmitir.

Tipo de imagen

Animación
Animación imagen 3D, el fondo y los personajes tienen volumen, el cual le otorga profundidad.

Ritmo de la imagen

Transiciones simples y rápidas, cambios de escenas en el mismo lugar (fondo).

DISCURSO ESTÉTICO

Hilo conductor

Personaje agredido (gato color marrón), su participación en el relato es constante.

La dinámica del contraste

Interviene en la escena el personaje espectador (gato gris).

Movimiento de los personajes se mantiene en el centro de la escena. Se evidencia cámara cenital y primeros planos.

Localización temporal

Tiempo presente

FICHA DE ANÁLISIS: ANIMACIÓN N° 8

TÍTULO: Gaviotín

DURACIÓN : 01 min : 49 seg

TARGET: Infantil

FOTOGRAMA

FORMA SEMÁNTICA

Estructura informativa

MENSAJE

Si bien se visualiza el fenómeno de la violencia escolar, el mensaje tiende a ser confuso debido que el recurso metafórico no está totalmente desarrollado.

FUNCIÓN

La función que predomina es la organización, ya que las escenas tienen un orden cronológico. La función de simbolización no está bien desarrollada.

SIGNOS

Verbales

No hay presencia de signo lingüístico

Estructura Auditiva

Auditivos

Palabra: No hay presencia de lenguaje oral.
Efectos sonoros: Sonidos diegéticos, risas, sonido del movimiento del agua en el mar y al ser agitada por el personaje.
Música: Composición musical a base de guitarra y bajo, se mantiene a lo largo de toda la animación, se intensifica para dar pie a las escenas que muestran violencia.

Estructura Visual

Visuales

Existe una ambigüedad de figuras icónicas codificadas y no codificadas, respecto que el receptor puede no hacer una completa decodificación del mensaje producto que la metáfora no está bien desarrollada.
Metáfora: Se utiliza el recurso de la personificación de los animales, para representar actitudes de violencia en un contexto escolar.

DISCURSO SEMÁNTICO

Recursos expresivos

Presentes en la animación son la narración y el surrealismo, puesto que se hace uso del recurso metafórico.

FORMA ESTÉTICA

Estructura Narrativa

Sintaxis del relato

Inicio

Gaviotín, es agredido constantemente por dos gaviotas de apariencia grandes y más fuertes que él.

Desarrollo - clímax

Aburrido de los actos de violencia, encuentra en el mar una lata que, con ayuda del reflejo del sol proyecta su sombra.

Desenlace

La sombra que se forma es semejante a una águila, la cual ahuyenta a las gaviotas, liberándose de ser agredido.

ESTÉTICA - Infantil

Personajes

Gaviotín: ave pequeña, carga una mochila y un gorro, gestos de miedo y tristeza.
Gaviotas: representan la figura del agresor, grandes, gestos violentos.

Entorno socio - cultural

Contexto escolar, donde hay presencia de violencia.

Tipo de público

Específico, el material fue creado para una audiencia infantil.

Sensación

Imagen

Paleta de color

Tipografía

No se perciben tipografías en la animación.

Tipo de imagen

Animación
Animación imagen 3D, el fondo y los personajes tienen volumen, el cual le otorga profundidad.

Ritmo de la imagen

Transiciones simples y velocidad moderada, efecto opacidad.

DISCURSO ESTÉTICO

Hilo conductor

La presencia del personaje "gaviotín", se mantiene sucesivamente en el discurso animado.

La dinámica del contraste

La actitud que adopta el personaje principal cambia en la escena final, modificando los la estructura del relato.

Movimiento de los personajes se mantiene en el centro de la escena. Primeros planos, movimiento óptico zoom.

Localización temporal

Tiempo presente

FOTOGRAMA

FICHA TÉCNICA: ANIMACIÓN N° 9

TÍTULO: Paseo frente al espejo

DURACIÓN : 02 min : 08 seg

TARGET: Infantil

FORMA SEMÁNTICA

Estructura informativa

MENSAJE

Mensaje icónico codificado funciona en el plano de la connotación. Mostrar el fenómeno del Bullying desde la perspectiva del agresor. Evidencia la metamorfosis que sufre el personaje de ser un agresor a víctima.

FUNCIÓN

La función que predomina es la simbolización y persuasión, representa la violencia escolar y su mensaje escrito configurado en segunda persona gramatical apela al convencimiento del receptor.

Estructura Auditiva

Estructura Visual

SIGNOS

Verbales

El lenguaje presente en la animación es el español. Utilizado sólo en forma escrita.

Auditivos

Palabra: No hay presencia de lenguaje oral.
Efectos sonoros: Sonidos diegéticos, alarma del despertador, del agua y vidrios rotos "lentes".
Música: Composición musical a base de guitarra, se mantiene a lo largo de toda la animación, con un ritmo constante.

Visuales

Iconos: Estudiantes, el uso de uniformes casilleros y colegio, todas figuras icónicas que nos permiten reconocer el contexto escolar de la animación.

DISCURSO SEMÁNTICO

Recursos expresivos

Presentes en la animación es la narración, la retórica y la sorpresa (escena donde el personaje pasa de ser un agresor a víctima).

FORMA ESTÉTICA

Estructura Narrativa

Sintaxis del relato

Inicio

El protagonista a medida que se ve al espejo va recordando los actos violentos que hizo en el pasado a su compañero más pequeño, el cual usa lentes.

Desarrollo - clímax

Luego de recordar todo lo que hizo sufrir a su compañero arrepentido se mira al espejo, ahora él, es el que tiene que usar lentes.

Desenlace

Llega a su colegio vive el mismo rechazo y burlas que tuvo que sufrir su compañero al que el agredió.

ESTÉTICA - Infantil

Personajes

Niño agresor: personaje principal, cabello azul, grande, personalidad violenta.
Niño agredido: cabello amarillo, pequeño, usa lentes, tímido y estudioso.

Entorno socio - cultural

Contexto escolar, donde hay presencia de violencia.

Tipo de público

Específico, el material fue creado para una audiencia infantil.

Sensación

Imagen

Paleta de color

Tipografía

Presencia de dos tipografías, digital, ornamental y manuscrita.
Uso tipográfico
Contextualizar el discurso animado.

Tipo de imagen

Animación
Animación imagen 3D, el fondo y los personajes tienen volumen, el cual le otorga profundidad.

Ritmo de la imagen

Transiciones simples y velocidad de la imagen rápida, efecto opacidad.

DISCURSO ESTÉTICO

Hilo conductor

La música se mantiene en todo el relato animado, sin interrupciones

La dinámica del contraste

Hay un quiebre musical en la escena de la metamorfosis física del personaje principal.

Movimiento de los personajes principalmente extremidades superiores y cabeza, uso de primeros planos y paneo vertical.

Localización temporal

Tiempo presente
Tiempo pasado: flashback

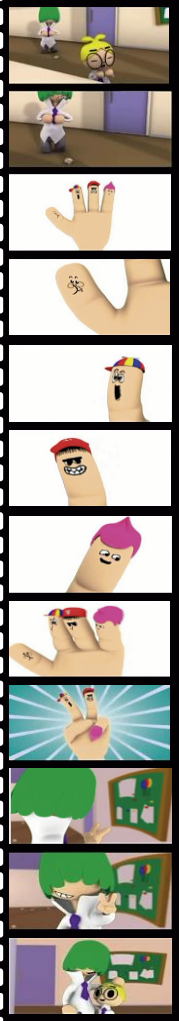
FICHA TÉCNICA: ANIMACIÓN N° 10

TÍTULO: La mano de Omar

DURACIÓN : 02 min : 39 seg

TARGET: Infantil

FOTOGRAMA



FORMA SEMÁNTICA

Estructura informativa

MENSAJE

Tolerancia y proyectar un ambiente de paz para la convivencia escolar.
Es un mensaje que funciona en el plano de la **connotación** debido a que el receptor se basa en conocimiento previo, adquirido culturalmente para entender el contenido.

FUNCIÓN

La función que predomina es la simbolización, puesto que explica el concepto tolerancia por medio de las escenas de la animación.

SIGNOS

Verbales

El lenguaje presente en la animación es el español, utilizado sólo en forma escrita.

Estructura Auditiva

Auditivos

Palabra: No hay presencia de lenguaje oral.
Efectos sonoros: Sonidos diegéticos, estos son ruido de risas, murmullos y pasos y golpes de puño del protagonista.
Música: Tres composiciones musicales diferentes, la cuales van variando según avanzan las imágenes animadas.

Estructura Visual

Visuales

Posee figuras **icónicas** como el colegio, el uso de uniforme escolar.
Símbolos: símbolo de paz, que realiza el protagonista con sus dedos índice y medio.
Metáfora: La personificación de los dedos del protagonista con diferentes personalidades.

DISCURSO SEMÁNTICO

Recursos expresivos

Presentes en la animación es la narración, surrealismo, humor y la sorpresa (personificación de la mano de Omar).

FORMA ESTÉTICA

Estructura Narrativa

Sintaxis del relato

Inicio

Se muestra a Omar que va golpear a su compañero más pequeño. La cámara hace un acercamiento a las manos de este, cada dedo tiene una personalidad diferente.

Desarrollo - clímax

El dedo índice y medio golpean al dedo meñique y pulgar, los primeros se dieron cuenta del daño que le hacían y deciden formar el símbolo de paz.

Desenlace

Omar ve el símbolo en sus manos y entiende que debe tener una convivencia pacífica con su compañero.

ESTÉTICA - Infantil

Personaje

Omar: protagonista, cabello verde, alto, personalidad violenta.
Niño agredido: cabello amarillo, pequeño, usa lentes, tímido y estudioso.

Entorno socio - cultural

Contexto escolar, donde hay presencia de violencia.

Tipo de público

Específico, el material fue creado para una audiencia infantil.

Sensación

Imagen

Paleta de color

Tipografía

Manuscrita.
Uso tipográfico
Para contextualizar el relato. Presente al inicio y final de la animación.

Tipo de imagen

Animación
Animación imagen 3D, el fondo y los personajes tienen volumen, el cual le otorga profundidad.

Ritmo de la imagen

Transiciones simples y velocidad de la imagen moderada, efecto óptico (zoom).

DISCURSO ESTÉTICO

Hilo conductor

Imágenes animadas protagonizada por Omar.

La dinámica del contraste

Zoom de cámara a la mano de Omar

El movimiento de los personajes en la animación se mantiene en el centro de cada escena.

Localización temporal

Tiempo presente

1.2 CUADRO COMPARATIVO DE ANÁLISIS DE LAS ESTRUCTURAS:
Conclusiones por material animado.

	ESTRUCTURAS				
	Informativa	Auditiva	Visual	Narrativa	Conclusión
Diego & Glot	Mensaje lingüístico (trasmisión oral y escrita) e icónico codificado, connotativo. Su función predominante es la simbolización, de valores como la tolerancia y no discriminación. Recursos expresivos humor, la narración y la retórica.	Presencia de **efectos sonoros,** sonido diegético. **Musicalización** instrumental (piano y guitarra), aumenta su intensidad en los momentos de tensión. **Palabra** leguaje oral y escrito.	Uso de figuras icónicas, símbolos y metáforas. Animación Tradicional, ritmo de la imagen; transiciones lentas. Texto manuscrito, uso tipográfico, contextualizar el relato. **Colores pasteles.**	Público generalizado (familiar), los acontecimientos transcurren en el presente. La animación rescata aspectos de la idiosincrasia chilena. Los personajes se desenvuelven en un contexto escolar.	Tiene por función la información, uso de narración, retórica y humor como recurso expresivo. Presencia efectos sonoros, música y palabra; iconos, símbolos y metáforas. Animación tradicional, tipografía manuscrita. Audiencia familiar.
Bullying	Mensaje icónico codificado, su función es la persuasión, ya que pretende convencer al espectador comunicando las fases del Bullying. Lenguaje escrito. Recursos expresivos retórica y la narración.	No hay presencia de lenguaje oral. Efectos sonoros Sonidos diegéticos Composición musical a base de guitarra y bajo, se mantiene a lo largo de toda la animación.	Posee figuras icónicas**, signos codificados y metáfora.** Animación imagen 3D. Tipografía digital intervenida. Movimiento dinámico de las transiciones y paneos.	Público específico (audiencia infantil), localización temporal presente. Los personajes se desenvuelven en un contexto escolar.	Función persuasión, uso de narración y retórica como recurso expresivo. Efectos sonoros y música; signos visuales iconos y metáforas. Animación digital 3D, tipografía digital intervenida. Audiencia infantil
Juntos contra el Bullying	Mensaje icónico codificado, connotativo. Las funciones presentes son la Persuasión e información, ya que pretende convencer al espectador y a su vez comunicar el fenómeno de la violencia escolar. Recursos expresivos narración, retórica y sorpresa.	No hay presencia de lenguaje oral. Efectos sonoros Sonidos diegéticos. Composición musical a base de guitarra y bajo, aumenta su intensidad en los momentos de tensión, se mantiene en toda la animación.	Iconos**, signos codificados.** Animación imagen 3D, los personajes tienen volumen generando profundidad en la escena. Tipografía digital intervenida. Movimiento dinámico de las transiciones y cámara cenital.	Público específico (audiencia infantil), localización temporal presente. Los personajes se desenvuelven en un contexto escolar. Roles de los personajes; víctima, agresor y espectador.	Función persuasión e información, uso de narración, sorpresa y retórica como recurso expresivo. Efectos sonoros y música (guitarra); signos visuales iconos y símbolos. Animación digital 3D, tipografía digital intervenida. Audiencia infantil, tiempo presente.
Decisión	Trasmisión de contenidos mediante **lenguaje escrito.** Mensaje icónico codificado, connotativo. Función predominante es la informativa, da a conocer una de las causas de la violencia escolar. Recursos expresivos narración y sorpresa.	No hay presencia de lenguaje oral. Efectos sonoros Sonidos diegéticos Composición musical a base de guitarra y bajo, aumenta su intensidad en los momentos de tensión.	Uso de iconos y símbolos (Bandera chilena), Animación digital imagen 3D y 2D (escenas flashback), transiciones simples. Tipografía digital intervenida. **Colores fríos y opacos.**	Público específico (audiencia infantil), localización temporal presente y pasado. Los personajes se desenvuelven en un contexto escolar. Roles de los personajes; víctima y agresor. Cambio de técnica de animación de 3D a 2D.	Mensaje icónico codificado, su función es informar sobre las causas de la violencia escolar Uso de narración, y sorpresa como recurso expresivo. Efectos sonoros y música; signos visuales iconos y símbolos. Animación digital 3D y 2D, tipografía digital intervenida. Tiempo presente.

ESTRUCTURAS	Informativa	Auditiva	Visual	Narrativa	Conclusión
Con la vara que mides	Violencia escolar desde la perspectiva del agresor, “Con la misma vara que mides, serás medido”. Mensaje icónico codificado, tiene por función la persuasión y la información. Recursos expresivos retórica y sorpresa.	No hay presencia de lenguaje oral. Efectos sonoros Sonidos diegéticos Composición musical a base de guitarra y bajo, se mantiene a lo largo de toda la animación.	Posee figuras icónicas, **signos codificados y metáfora.** Animación imagen 3D. Tipografía digital con efecto. Cámara cenital y contrapicado. Imágenes estáticas se proyectan rápidamente.	Público específico (audiencia infantil), localización temporal presente y pasado. Los personajes se desenvuelven en un contexto escolar. Roles de los personajes; víctima y agresor.	Función persuasión e información, uso de sorpresa y retórica como recurso expresivo. Efectos sonoros y música (guitarra); signos visuales iconos y metáfora. Animación digital 3D, tipografía digital con efecto. Audiencia infantil, tiempo presente y pasado.
¿Qué hago?	La función predominante es informativa, se da a conocer al receptor la conducta que debe adoptar frente a una situación de violencia escolar. No hay presencia de signo lingüístico. Recursos expresivos narración y surrealismo.	No hay presencia de lenguaje oral. Efectos sonoros Sonidos diegéticos Composición musical a base de guitarra y bajo, se mantiene a lo largo de toda la animación.	Iconos, **signos codificados,** uso de metáfora (personificación de animales). Animación imagen 3D. Tipografía digital intervenida. Paneos de cámara horizontales, ritmo de la imagen moderado. **Colores tierra.**	Público específico (audiencia infantil), localización temporal presente. Los personajes se desenvuelven en un contexto escolar. Roles de los personajes (animales); víctima y agresor.	Función predominante informativa, uso de narración y surrealismo como recurso expresivo. Efectos sonoros y música; signos visuales iconos. Animación digital 3D, tipografía digital intervenida. **Colores tierras**. Audiencia infantil, tiempo presente, contexto escolar.
Nunca estás solo	Las funciones que presenta son la persuasión y la información, ya que comunica y pretende convencer al espectador a que denuncie las situaciones de violencia. Lenguaje escrito. Recursos expresivos narración, retórica y surrealismo.	No hay presencia de lenguaje oral. Efectos sonoros Sonidos diegéticos Composición musical a base de guitarra y bajo, aumenta su intensidad en los momentos de tensión.	Ambigüedad en figuras icónicas codificadas y no codificadas, el receptor puede no hacer una completa decodificación de la metáfora (personificación de animales). El movimiento de los personajes se mantiene en el centro de la escena. Animación imagen 3D. Tipografía **Sans serif digital.**	Público específico (audiencia infantil), localización temporal presente. Los personajes se desenvuelven en un contexto escolar. Roles de los personajes (animales); víctima, agresor y espectador.	Función predominante información y persuasión, uso de narración, retórica y surrealismo como recurso expresivo. Efectos sonoros y música; signos visuales iconos y metáfora. Animación digital 3D, tipografía **Sans serif digital**. Audiencia infantil, tiempo presente, contexto escolar.
Gaviotín	Si bien se visualiza el fenómeno de la violencia escolar, el mensaje tiende a ser confuso debido que el recurso metafórico no está totalmente desarrollado. No hay presencia de signo lingüístico. La función que predomina es la organización. Recursos expresivos narración, y surrealismo.	No hay presencia de lenguaje oral. Efectos sonoros Sonidos diegéticos Composición musical a base de guitarra y bajo, se mantiene a lo largo de toda la animación.	Ambigüedad en figuras icónicas codificadas y no codificadas, el receptor puede no hacer una completa decodificación de la metáfora (personificación de animales). Animación imagen 3D. Transiciones simples y velocidad moderada, efecto opacidad.	Público específico (audiencia infantil), localización temporal presente. Los personajes se desenvuelven en un contexto escolar. Roles de los personajes (animales); víctima y agresor.	No hay presencia de signo lingüístico. Función predominante organización, uso de narración y surrealismo como recurso expresivo. Efectos sonoros y música; signos visuales iconos y metáfora. Animación digital 3D, transiciones simples, efecto opacidad. Audiencia infantil, tiempo presente, contexto escolar.

	ESTRUCTURAS				
	Informativa	Auditiva	Visual	Narrativa	Conclusión
Paseo frente al espejo	Mensaje icónico codificado, funciona en el plano de la connotación. Cumple con la función de simbolización y persuasión; violencia escolar de la perspectiva del agresor. Recursos expresivos narración, retórica y sorpresa.	No hay presencia de lenguaje oral. Efectos sonoros Sonidos diegéticos Composición musical a base de guitarra y bajo, se mantiene a lo largo de toda la animación.	Figuras icónicas que nos permiten reconocer el contexto escolar de la animación. Animación imagen 3D. Tipografía **digital - ornamental y manuscrita**. Uso de primeros planos y paneo vertical.	Público específico (audiencia infantil), localización temporal presente y pasado. Los personajes se desenvuelven en un contexto escolar. Roles de los personajes; víctima y agresor.	Función predominante simbolización y persuasión, uso de narración, retórica y sorpresa como recurso expresivo. Efectos sonoros y música; signos visuales iconos. Animación digital 3D, tipografía digital ornamental y manuscrita. Audiencia infantil, tiempo presente.
La mano de Omar	Mensaje icónico codificado, tolerancia y buena convivencia escolar. Función predominante información. Trasmisión de los contenidos por medio de lenguaje escrito. Recursos expresivos, narración, surrealismo, humor y la sorpresa.	No hay presencia de lenguaje oral. Efectos sonoros Sonidos diegéticos Tres composiciones musicales a base de guitarra y bajo, varían su intensidad a largo de toda la animación.	Animación imagen 3D. Tipografía **manuscrita**. Uso de figuras icónicas, símbolos y metáforas. Transiciones simples y efectos ópticos de cámara (zoom).	Público específico (audiencia infantil), localización temporal presente. Los personajes se desenvuelven en un contexto escolar. Roles de los personajes; víctima y agresor.	Función predominante simbolización y persuasión, uso de narración, surrealismo, humor y sorpresa como recurso expresivo. Efectos sonoros y música; signos visuales iconos, símbolos y metáfora. Animación digital 3D, tipografía manuscrita. Audiencia infantil, tiempo presente.

Tabla 10: Cuadro de análisis estructuras animaciones. / *Elaboración propia*

Conclusiones generales por estructura			
Informativa	Auditiva	Visual	Narrativa
La función predominante en las animaciones son información y persuasión debido a que se quiere comunicar el fenómeno de la Violencia Escolar y a su vez convencer al espectador, a que denuncie las situaciones de violencia. La trasmisión de contenidos es facilitada a través del uso de lenguaje escrito, la cual complementa el discurso. Los recursos expresivos principales utilizados en las animaciones son la narración, retórica (utilizada para sensibilizar al espectador) y sorpresa, el humor es utilizado para pequeñas intervenciones para captar la atención del espectador.	Las animaciones que contienen los tres tipos de signos auditivos (efectos sonoros, música y palabra), facilitan la decodificación de los contenidos, cuando los sonidos que intervienen se limitan a efectos sonoros y música la decodificación se complejiza. Música principalmente (instrumental), se intensifica en los momentos de tensión (violencia), varía según los acontecimientos. Los efectos sonoros, son diegéticos ya que su fuente de emisión aparece en pantalla (refiérase a risas, murmullos y pasos de los protagonista). Palabra (lenguaje oral), acota la interpretación de los contenidos, el uso de chilenismos genera que el receptor se identifique con el relato.	Figuras Icónicas codificadas, símbolos (emblemas o signos indicativos) y metáforas (personificaciones de los objetos o animales). Animación tradicional, logra mayor calidez en la imagen detallada uso de texturas y digital imagen 3D, no logra la fluidez de los movimientos de los personajes, movimiento dinámico de las transiciones y uso de cámara cenital y paneos horizontales. Los primeros planos son realizados con el fin de enfatizar una actitud del personaje. Uso tipográfico, principalmente texto digital modificado, con el propósito de contextualizar la escena. Uso de colores vivos para escenas de tensión, pasteles para recuerdos o flashback.	Público específico, se enfoca en una audiencia infantil, los personajes se desenvuelven en un contexto escolar, lo cual permite una fácil identificación del receptor con el relato animado. Los acontecimientos ocurren principalmente en el presente, el uso de recursos como el flashback (tiempo pasado o recordación), permiten la contextualización de los actos presentes. Los personajes que se destacan en las animaciones son los protagonistas y antagonistas, es decir las figuras de víctima (pequeño y tímido) y agresor (grande y violento), también en segundo plano participa la figura del personaje "espectador".

Tabla 11: Conclusiones por estructuras. / *Elaboración propia.*

2. APLICACIÓN DE INSTRUMENTO N°2: Cuestionario de comprensión del mensaje.

Video N°1: Diego y Glot; Capitulo La tolerancia.

1.- ¿Cómo se comporta Diego con la presencia de su compañero Luis José?

A) Comparte con Luis José, para integrarlo a la clase
B) Hace travesuras, para que todos se rían de Luis José
C) Es un mal compañero con Luis José, pues lo agrede haciéndole bromas pesadas.
D) Todas las anteriores

Escuela Estado de Israel: 18 Estudiantes en total

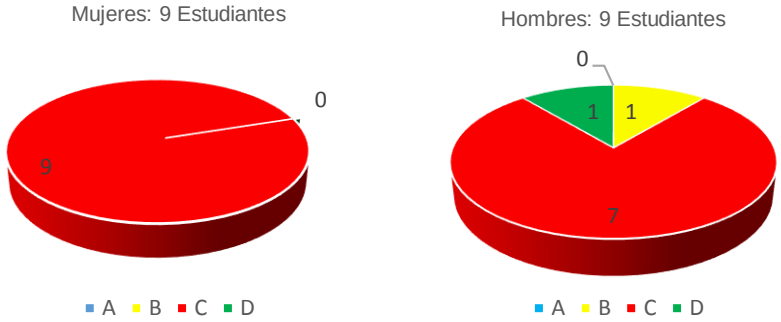


Gráfico 1 y 2: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 1, animación 1, instrumento 2.
Elaboración propia

El 100% de las mujeres y el 78% de los hombres reconoce las actitudes de los personajes de la animación número uno.	Total curso: 89%

Colegio Luterano Concordia: 30 Estudiantes en total

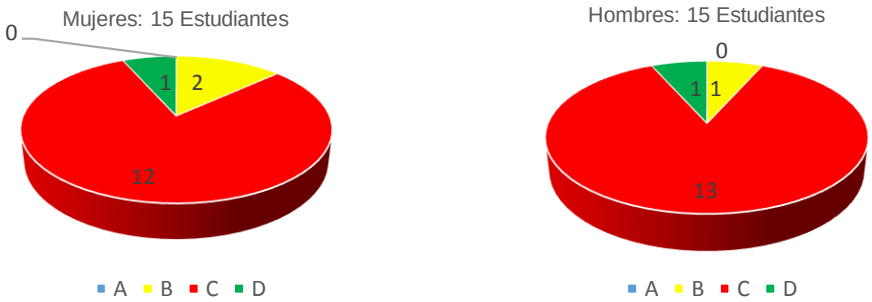


Gráfico 3 y 4: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 1, animación 1, instrumento 2.
Elaboración propia

El 80% de las mujeres y el 87% de los hombres reconoce las actitudes de los personajes de la animación número uno.	Total curso: 83%

Colegio Internacional: 14 Estudiantes en total

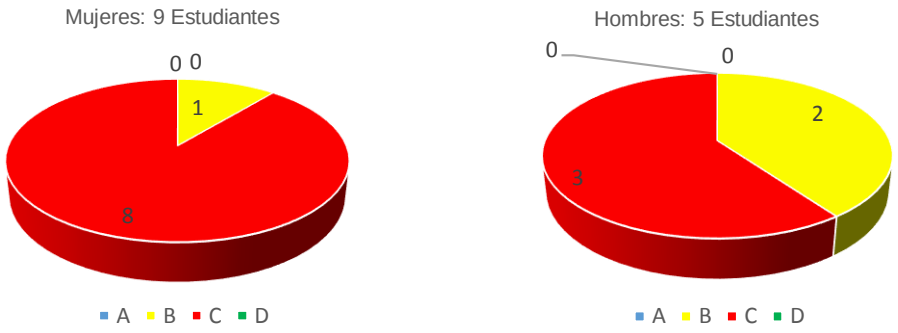


Gráfico 5 y 6: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 1, animación 1, instrumento 2.
Elaboración propia.

El 89% de las mujeres y el 60% de los hombres reconoce las actitudes de los personajes de la animación número uno.	Total curso: 79%

2.- Las características de los personajes son:

A) Diego: Aplicado – agresivo – chistoso / Luis José: Aplicado - Nervioso – compañerismo
B) Diego: nervioso – tierno – travieso / Luis José: Aplicado - celoso – compañerismo
C) Diego: celoso – agresivo – travieso / Luis José: Aplicado - Nervioso – compañerismo

Escuela Estado de Israel: 18 Estudiantes en total

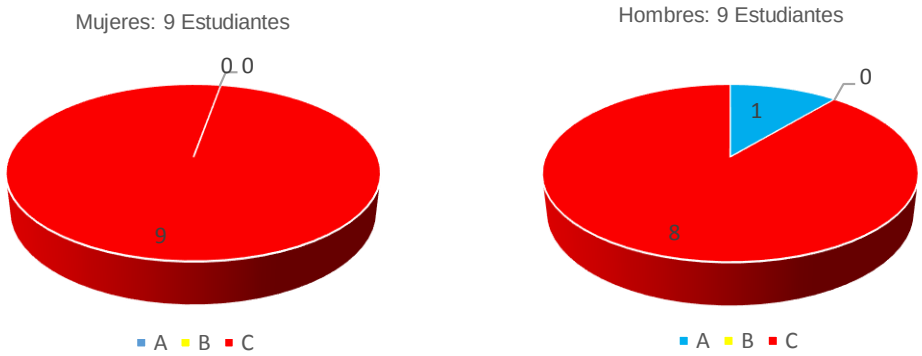


Gráfico 7 y 8: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 2, animación 1, instrumento 2.
Elaboración propia.

El 100% de las mujeres y 89% de los hombres reconocen las características psicológicas de los personajes.	Total curso: 94%

Colegio Luterano Concordia: 30 Estudiantes en total

Gráfico 9 y 10: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 2, animación 1, instrumento 2.
Elaboración propia

El 100% de los estudiantes tanto mujeres como hombres reconoce las características psicológicas de los personajes.	Total curso: 100%

Colegio Internacional: 14 Estudiantes en total

Gráfico 11 y 12: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 2, animación 1, instrumento 2.
Elaboración propia.

El 100% de las mujeres y 80% de los hombres reconoce las características psicológicas los personajes.	Total curso: 93%

Video 2: La decisión

1.- El niño que agrede a su compañero, es violento por:

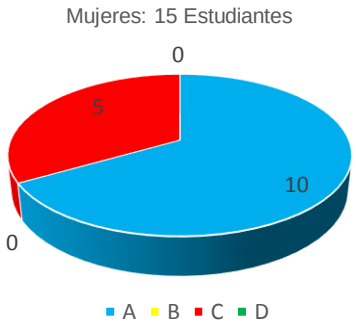
A) Envidia
B) Quiere ser amigo del niño más pequeño.
C) También es agredido.
D) Es molestoso.

Escuela Estado de Israel: 18 Estudiantes en total

Gráfico 13 y 14: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 1, animación 2, instrumento 2.
Elaboración propia.

Un 67% de las mujeres consideran que una de las causas de la violencia escolar es “la envidia”, sólo el 33% restante logra captar la causa correcta de la violencia escolar. 56% de los hombres, concideran que la agresión en la familia es una de las causas de violencia que se observa en el video.	Total curso: 44%

Colegio Luterano Concordia: 30 Estudiantes en total



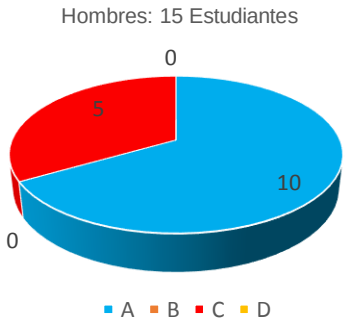


Gráfico 15 y 16: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 1, animación 2, instrumento 2.
Elaboración propia

Mujeres, 67% de las estudiantes y 67% de los hombres consideran que una de las causas de la violencia escolar mostrada en la animación es “la envidia”. Sólo un 33% logra reconocer la causa correcta de la Violencia Escolar proyectada en la animación.	Total curso: 33%

Colegio Internacional: 14 Estudiantes en total

Gráfico 17 y 18: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 1, animación 2, instrumento 2.
Elaboración propia.

Mujeres, 67% de las estudiantes atribuyen la violencia escolar, por agresión en la familia y un 56% de los hombres considera que una de las causas de la violencia escolar mostrada en la animación es "la envidia", sólo un 20% logra captar la causa correcta proyectada en la animación.	Total curso: 50%

2.- Lo que quiere dar a entender este video es:

A) Una de las causas de la violencia escolar, es la envidia al otro compañero.
B) Una de las causas de la violencia escolar, es el no sentirse aceptado por los compañeros y padres.
C) Una de las causas de la violencia escolar, es que el niño agresor también sufre de violencia.
D) B y C

Escuela Estado de Israel: 18 Estudiantes en total

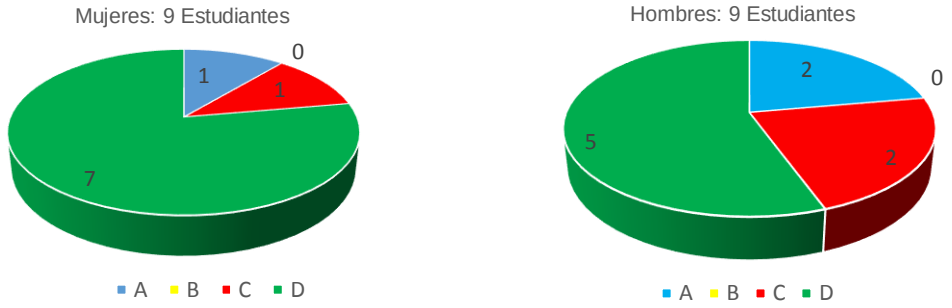


Gráfico 19 y 20: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 2, animación 2, instrumento 2.
Elaboración propia.

78% de las mujeres logra captar el contenido de la animación, por lo tanto es capaz de captar los signos visuales y auditivos presentes en esta. En cuanto a los hombres un 56% comprende el contenido de la animación, mientras que el 44% restante no tiene claridad del mensaje, por consecuencia no logra decodificar los signos presentes en el relato animado.	Total curso: 67%

Colegio Luterano Concordia: 30 Estudiantes en total

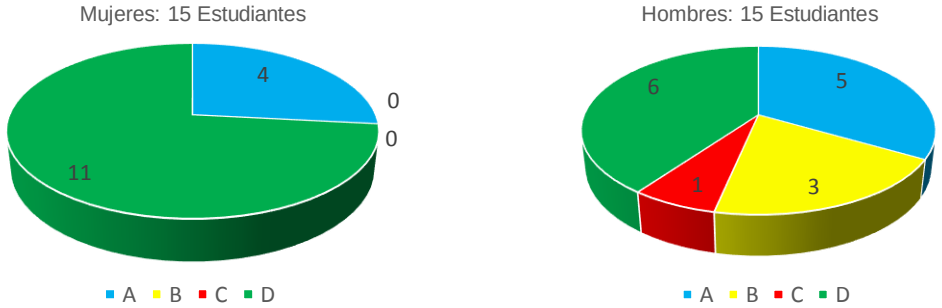


Gráfico 21 y 22: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 2, animación 2, instrumento 2.
Elaboración propia

El 73% de las mujeres logra captar las causas de la violencia escolar, por consiguiente reconoce la presencia de los signos visuales y auditivos presentes en la animación. En el caso de los hombres sólo un 40% logra captar los signos presentes, el 60% restante se subdivide en diferentes alternativas (33%, 20% y 7%), se traduce en que el estudiante no tiene claridad del mensaje que se quiere trasmitir en la animación.	Total curso: 53%

Colegio Internacional: 14 Estudiantes en total

Gráfico 23 y 24 Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 2, animación 2, instrumento 2.
Elaboración propia.

Mujeres, 22% de las estustudiantes y un 20% reconocen las causas de la violencia escolar, por consiguiente no logran captar el mensaje que se quiere trasmitir en la animación.	Total curso: 21%

Video 3: Juntos contra el bullying

1.- El video se puede interpretar como: Todos tenemos que actuar frente a la violencia escolar…

A) Ayudando al compañero agredido a golpear a quienes lo molestan.
B) Ayudando al compañero agredido a defenderse.
C) Ayudando a evitar estas situaciones.

Escuela Estado de Israel: 18 Estudiantes en total

Gráfico 25 y 26: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 1, animación 3, instrumento 2.
Elaboración propia.

Un 56 % de las estudiantes mujeres y un 86% de los estudiantes hombres, logra captar el contenido del mensaje presente en la animación número tres. La cual apela a la decodificación de los signos presentes en esta.	Total curso: 72%

Colegio Luterano Concordia: 30 Estudiantes en total

Gráfico 27 y 28: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 1, animación 3, instrumento 2.
Elaboración propia

Mujeres; del 100% (15 niñas) del Colegio Luterano Concordia, un 43% logra comprender el contenido de la animación, lo restante se subdivide en (43% y 14%), lo que se traduce en un 57% en el que la estudiante no tiene claridad del contenido de la animación. Hombres, 67% de los barones del Colegio Luterano Concordia logra comprender el contenido del mensaje entregado en la animación.	Total curso: 55%

Colegio Internacional: 14 Estudiantes en total

Gráfico 29 y 30: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 1, animación 3, instrumento 2.
Elaboración propia.

Mujeres, presentan confusión en la adquisición de los contenidos, sólo un 44% comprende en su totalidad el mensaje. Hombres, 80% de los barones del Colegio Internacional logra comprender el contenido del mensaje entregado en la animación.	Total curso: 57%

Video 4: ¿Qué hago?

1.- En este video animado, la actitud de los personajes es:

A) De compañerismo.
B) violenta.
C) Travesura.
D) Tristeza

Escuela Estado de Israel: 18 Estudiantes en total

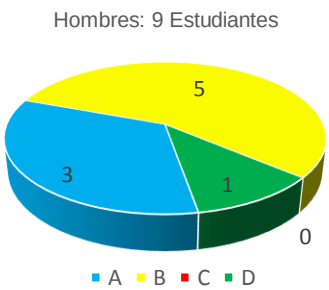


Gráfico 31 y 32: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 1, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia.

Un 78% de las mujeres y un 56% de los barones perteneciente a sexto básico de la Escuela Estado de Israel, considera que la actitud de los personajes (agresores) que aparecen en el video son violenta, por lo que logran comprender las personalidades de los personajes, y a su vez evidencian los signos visuales presentes en la animación.	Total curso: 67%

Colegio Luterano Concordia: 30 Estudiantes en total

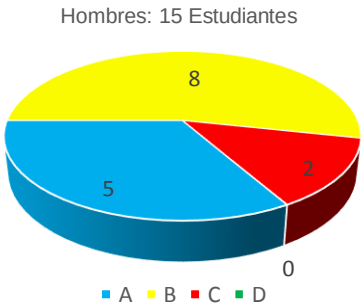


Gráfico 33 y 34: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 1, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia

Un 53% de las mujeres y un 53% de los barones perteneciente a sexto básico del Colegio Luterano Concordia, considera que la actitud de los personajes (agresores) que aparecen en el video es violenta. Los estudiantes de este curso logran medianamente decodificar el mensaje, que evidencia los signos visuales presentes en la animación.	Total curso: 54%

Colegio Internacional: 14 Estudiantes en total

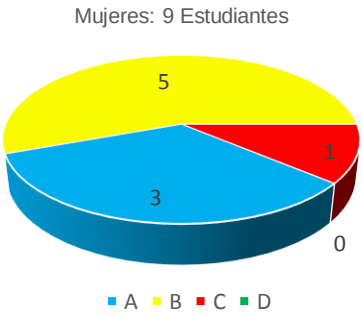


Gráfico 35 y 36: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 1, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia.

Un 56% de las mujeres y un 60% de los barones perteneciente a sexto básico de la Escuela Estado de Israel, considera que la actitud de los personajes (agresores) que aparecen en el video es violenta. Los estudiantes de este curso logran decodificar el mensaje, que evidencia los signos visuales presentes en la animación.	Total curso: 61%

2.- Los animales que aparecen en el video, representan:

A) Animales violentos en un colegio.
B) Niños de un colegio, que sufren por violencia escolar.
C) Animales de un zoológico.

Escuela Estado de Israel: 18 Estudiantes en total

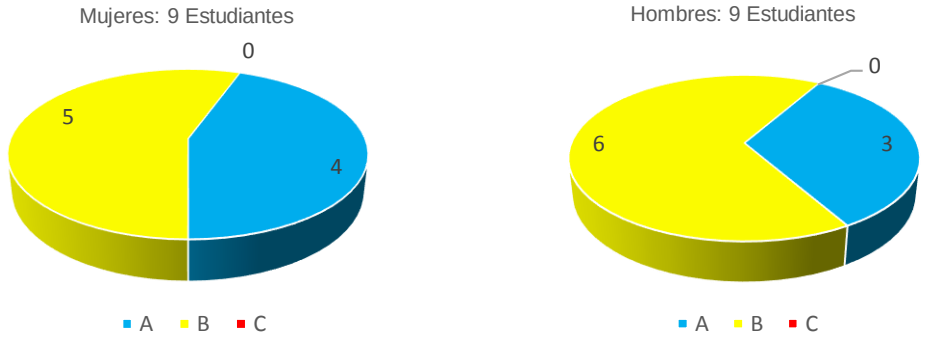


Gráfico 37 y 38: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 2, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia.

Mujeres, 56% de las estudiantes y un 67% de los barones reconoce el recurso de la metáfora como signo presente en el mensaje de la animación número cuatro.	Total curso: 61%

Colegio Luterano Concordia: 30 Estudiantes en total

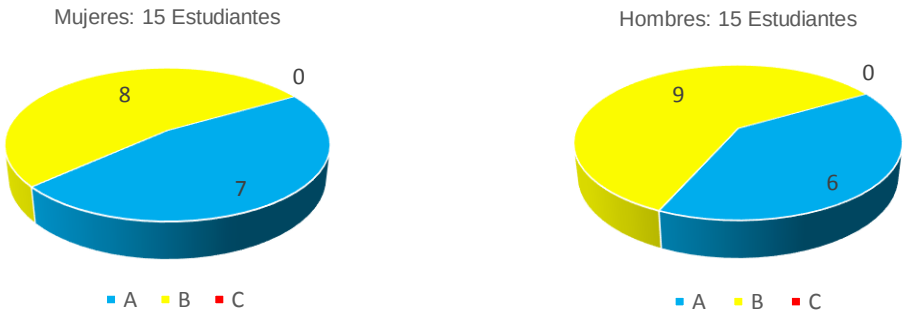


Gráfico 39 y 40: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 2, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia

53% de las mujeres y un 60% de los hombres logran captar el recurso metafórico presente en el mensaje de la animación. Se evidencia que los estudiantes reconocen la metáfora medianamente.	Total curso: 57%

Colegio Internacional: 14 Estudiantes en total

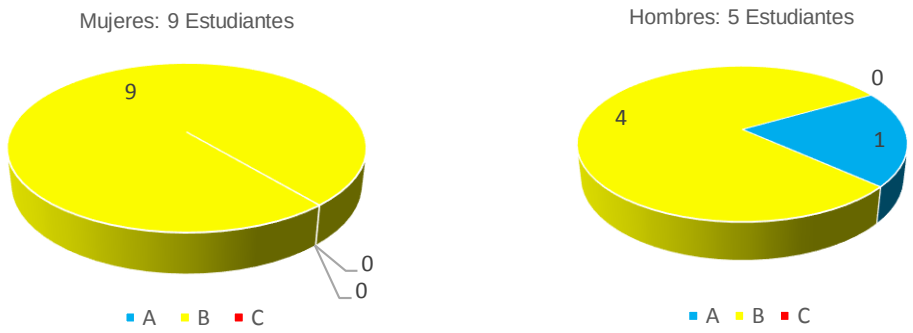


Gráfico 41 y 42: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 2, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia.

El 100% de las estudiantes mujeres y el 80% de los barones reconocen el recurso de la metáfora presente en la animación.	Total curso: 93%

3.- ¿Qué características representaban a cada uno de los personajes?

A) Perro: Pequeño – agresivo – travieso / Zorrito: grande – travieso – indefenso
B) Perro: Grande – agresivo – burlesco / Zorrito: pequeño – triste – indefenso
C) Perro: Grande – triste – indefenso / Zorrito: pequeño – agresivo – burlesco

Escuela Estado de Israel: 18 Estudiantes en total

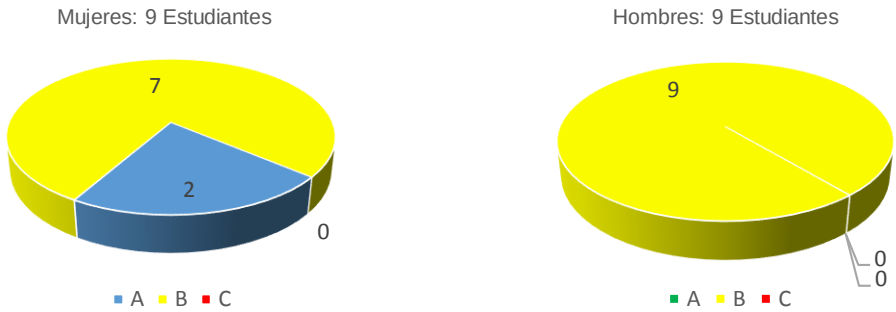


Gráfico 43 y 44: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 3, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia.

El 78% de las niñas y el 100% de los hombres asocian correctamente las características físicas y psicológicas de los personajes, es decir logra evidenciar los signos visuales y auditivos presentes en la animación.	Total curso: 89%

Colegio Luterano Concordia: 30 Estudiantes en total

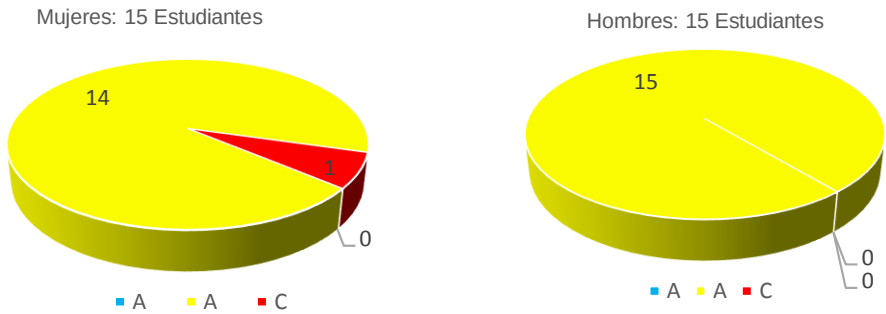


Gráfico 45 y 46: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 3, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia

El 93% de las niñas y el 100% de los barones asocian correctamente las características físicas y psicológicas de los personajes, es decir logra evidenciar los signos visuales y auditivos presentes en la animación.	Total curso: 97%

Colegio Internacional: 14 Estudiantes en total

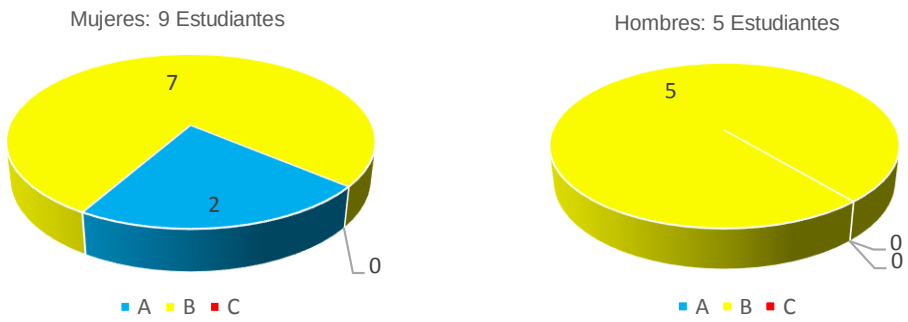


Gráfico 47 y 48 Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 3, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia.

El 78% de las niñas y el 100% de los barones asocian correctamente las características físicas y psicológicas de los personajes, es decir logra evidenciar los signos visuales y auditivos presentes en la animación.	Total curso: 86%

4.- ¿Cuál es el mensaje que entrega este video?

A) Ignorar lo que está pasando y no meterme en peleas de otros compañeros.
B) Si veo agresión en mi curso, tengo que acusar a mi compañero con mis profesores.
C) Si veo agresión en mi curso, tengo que ayudar a mi compañero, metiéndome en la pelea.
D) Si veo agresión en mi curso, tengo que apoyar a mi compañero que están agrediendo y avisar a mis profesores lo que está ocurriendo en clases.

Escuela Estado de Israel: 18 Estudiantes en total

Gráfico 49 y 50: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 4, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia.

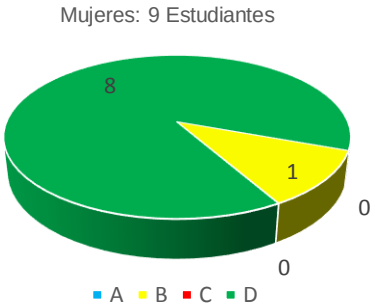
Sólo un 33% de las estudiantes mujeres logra comprender el contenido del mensaje, mientras que el 66% no tiene claro o ignora el real mensaje de la animación. El 56% de los barones logra comprender el contenido del mensaje de la animación.	Total curso: 44%

Colegio Luterano Concordia: 30 Estudiantes en total

Gráfico 51 y 52: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 4, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia

Mujeres, 73% de las estudiantes logran reconocer el mensaje propuesto en la animación, mientras que sólo un 13% de los barones comprende el contenido, los estudiantes confunden el concepto denunciar la violencia escolar con acusar.	Total curso: 44%

Colegio Internacional: 14 Estudiantes en total



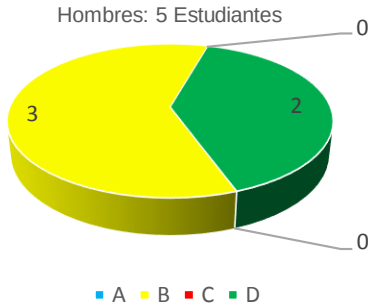


Gráfico 53 y 54 Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 4, animación 4, instrumento 2.
Elaboración propia.

Mujeres, 89% de las estudiantes logran reconocer el mensaje propuesto en la animación, en contraposición con los barones que sólo el 13% comprende el contenido, los estudiantes confunden el concepto denunciar la violencia escolar con acusar.	Total curso: 71%

Análisis final instrumento cuestionario comprensión del mensaje Conclusiones análisis resultados:

Video 1: Diego y Glot: capítulo Tolerancia

PREGUNTA 1 — Variable: Comprensión de las actitudes de los personajes

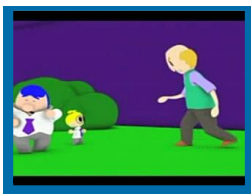
Escuela Estado de Israel		Colegio Luterano Concordia		Colegio Internacional	
MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES
100%	78%	80%	87%	89%	60%
Total curso: 89%		Total curso: 83%		Total curso: 79%	

Mujeres y hombres de los tres colegios encuestados logran captar las actitudes de los personajes, por conciguiente comprenden el contenido del mensaje.

PREGUNTA 2 — Variable: Características psicológicas de los personajes.

Escuela Estado de Israel		Colegio Luterano Concordia		Colegio Internacional	
MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES
100%	89%	100%	100%	100%	80%
Total curso: 94%		Total curso: 100%		Total curso: 93%	

Logran reconocer las características psicológicas de los personajes.
Logran captar los signos visuales y auditivos presentes en la animación.



Video 2: Decisión. PDI

PREGUNTA 1	Variable: Recoce una de las causas de la violencia escolar.				
Escuela Estado de Israel		Colegio Luterano Concordia		Colegio Internacional	
MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES
33%	56%	33%	33%	67%	20%
Total curso: 44%		Total curso: 33%		Total curso: 50%	

No logran reconocer una de las causas de la violencia escolar, las cuales se evidencian a través de los signos visuales y auditivos.

PREGUNTA 2	Variable: Recoce una de las causas de la violencia escolar.				
Escuela Estado de Israel		Colegio Luterano Concordia		Colegio Internacional	
MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES
78%	56%	73%	40%	22%	20%
Total curso: 67%		Total curso: 53%		Total curso: 21%	

logran parcialmente reconocer una de las causas de la violencia escolar, las cuales se evidencian a través de los signos visuales y auditivos.

- **Logran reconocer el contenido del mensaje y captan los signos presentes (visuales, auditivos y verbales), animación tradicional (Diego y Glot).**
- **Los estudiantes de los tres colegios encuestados no tienen claridad del contenido del mensaje presente en las animaciones 3D (Material animado PDI Decisión y juntos contra el Bullying).**

Video 3: Juntos contra el bullying. PDI

PREGUNTA 1	Variable: Reconoce el contenido de la animación.				
Escuela Estado de Israel		Colegio Luterano Concordia		Colegio Internacional	
MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES
56%	86%	43%	67%	44%	80%
Total curso: 72%		Total curso: 55%		Total curso: 57%	

Los tres colegios encuestados logran parcialmente reconocer el contenido de la animación.

Video 4: ¿Qué hago?. PDI

PREGUNTA 1	Variable: Reconoce la actitud de los personajes.				
Escuela Estado de Israel		Colegio Luterano Concordia		Colegio Internacional	
MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES
78%	56%	53%	53%	56%	60%
Total curso: 67%		Total curso: 54%		Total curso: 61%	

Logran reconocer las actitudes de los personajes.

PREGUNTA 2	Variable: Reconoce el recurso de la metáfora.				
Escuela Estado de Israel		Colegio Luterano Concordia		Colegio Internacional	
MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES
56%	67%	53%	60%	100%	80%
Total curso: 61%		Total curso: 57%		Total curso: 93%	

Mujeres y hombres de los tres colegios encuestados logran reconocer el recurso de la metáfora utilizado como signo visual.

PREGUNTA 3	Variable: Signos visuales y auditivos.					
Escuela Estado de Israel		Colegio Luterano Concordia		Colegio Internacional		
MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	
78%	100%	93%	100%	78%	100%	
Total curso: 89%		Total curso: 97%		Total curso: 86%		

Logran evidenciar los signos visuales y auditivos presentes en la animación.

PREGUNTA 4	Variable: Reconoce el contenido de la animación.					
Escuela Estado de Israel		Colegio Luterano Concordia		Colegio Internacional		
MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	
33%	56%	73%	13%	89%	13%	
Total curso: 44%		Total curso: 44%		Total curso: 71%		

Dos de los colegios encuestados no logra comprender el contenido del mensaje emitido.

Logran captar los signos visuales y auditivos, reconocen el recurso de la metáfora como signo visual presente en el material animado ¿Qué hago? (animación imagen 3D).

3. APLICACIÓN DE INSTRUMENTO N°3: Cuestionario de percepción anónima.

1.- ¿Habías visto alguno de estos videos antes?

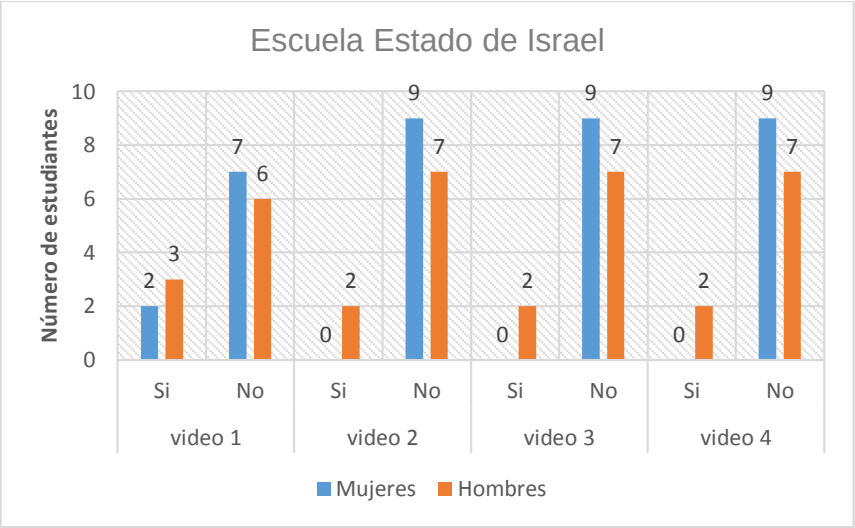


Gráfico 55: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 1, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Tanto mujeres como hombres indican **no haber visto** los siguientes videos:
Video1; Mujeres: 7 de 9 estudiantes / Hombres: 6 de 9 estudiantes.
Video 2; Mujeres: 9 estudiantes / Hombres: 7 de 9 estudiantes.
Video3; Mujeres: 9 estudiantes / Hombres: 7 de 9 estudiantes.
Video 4; Mujeres: 9 estudiantes / Hombres: 7 de 9 estudiantes.

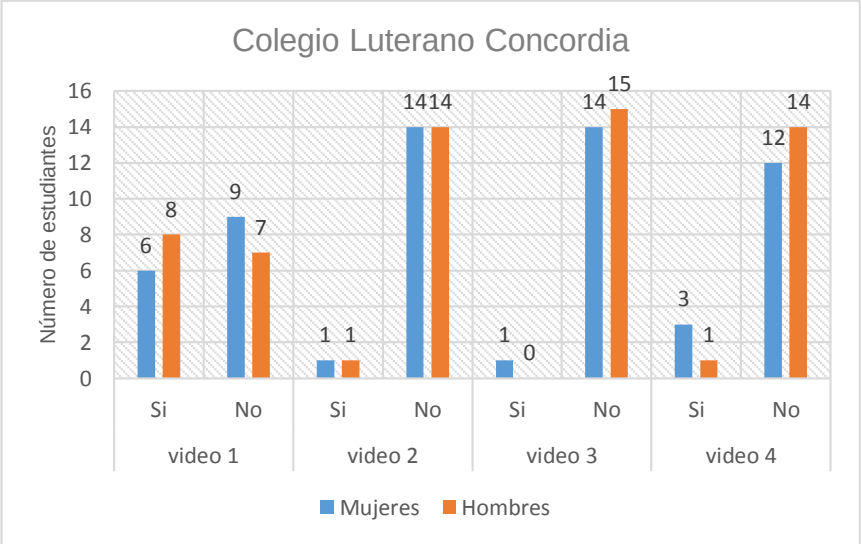


Gráfico 56: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 1, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Tanto mujeres como hombres indican **no haber visto** los siguientes videos:
Video1; Mujeres: 9 de 15 estudiantes / Hombres: 7 de 15 estudiantes.
Video 2; Mujeres: 14 de 15 estudiantes / Hombres: 14 de 15 estudiantes.
Video3; Mujeres: 14 de 15 estudiantes / Hombres: 15 estudiantes.
Video 4; Mujeres: 12 de 15 estudiantes / Hombres: 14 de 15estudiantes.

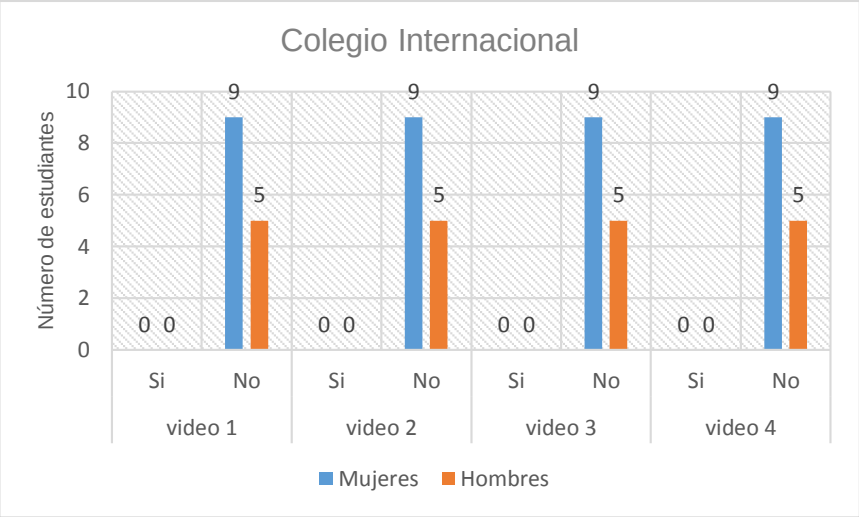


Gráfico 57: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 1, instrumento 3. *Elaboración propia*

Tanto mujeres como hombres indican **no haber visto** los siguientes videos:
Video1; Mujeres: 9 estudiantes / Hombres: 5 estudiantes.
Video 2; Mujeres: 9 estudiantes / Hombres: 5 estudiantes.
Video3; Mujeres: 9 estudiantes / Hombres: 5 estudiantes.
Video 4; Mujeres: 9 estudiantes / Hombres: 5 estudiantes.

Análisis general por pregunta

Los estudiantes de los colegios encuestados, ya sea hombres y mujeres indican no haber visto con anterioridad los videos proyectados.

2.- ¿Te sientes identificado con las historias de alguno de estos videos?

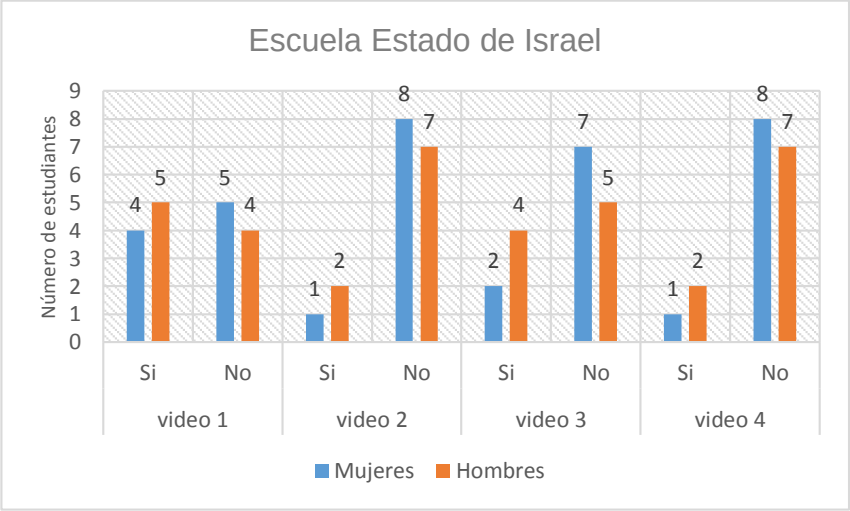


Gráfico 58: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 2, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Los **barones se identifican con el primer video** correspondiente al capítulo la tolerancia de la serie Diego y Glot.
Tanto mujeres como hombres indican **no sentirse identificados** con los siguientes videos:
Video 2; Mujeres: 8 de 9 estudiantes / Hombres: 7 de 9 estudiantes.

Video3; Mujeres: 7 de 9 estudiantes / Hombres: 5 de 9 estudiantes.
Video 4; Mujeres: 8 de 9 estudiantes / Hombres: 7 de 9 estudiantes.

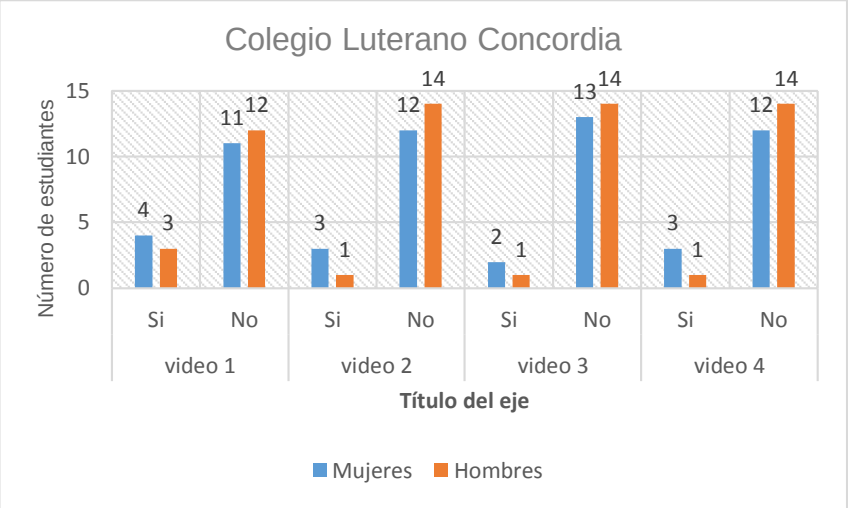


Gráfico 59: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 2, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Tanto mujeres como hombres indican **no sentirse identificados** con los siguientes videos:
Video1; Mujeres: 11 de 15 estudiantes / Hombres: 12 de 15 estudiantes.
Video 2; Mujeres: 12 de 15 estudiantes / Hombres: 14 de 15 estudiantes.
Video3; Mujeres: 13 de 15 estudiantes / Hombres: 14 de 15 estudiantes.
Video 4; Mujeres: 12 de 15 estudiantes / Hombres: 14 de 15 estudiantes.

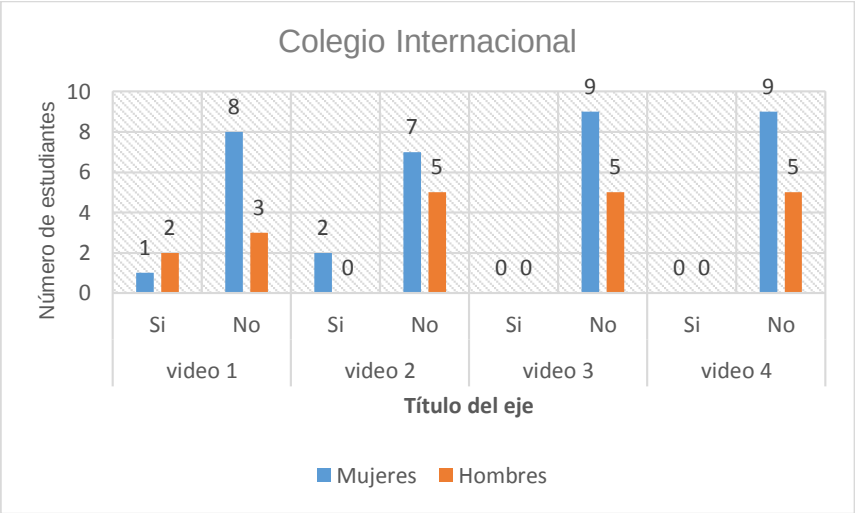


Gráfico 60: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 2, instrumento 3. *Elaboración propia*

Tanto mujeres como hombres indican **no sentirse identificados** con los siguientes videos:
Video1; Mujeres: 8 de 9 estudiantes / Hombres: 3 de 5 estudiantes.
Video 2; Mujeres: 7 de 9 estudiantes / Hombres: 5 estudiantes.
Video3; Mujeres: 9 estudiantes / Hombres: 5 estudiantes.
Video 4; Mujeres: 9 estudiantes / Hombres: 5 estudiantes.

Análisis general por pregunta

Tanto mujeres como hombres del Colegio Luterano Concordia y Colegio Internacional y las mujeres de Escuela Estado de Israel indican no sentirse identificados con las cuatro animaciones proyectadas. Sólo los hombres de la Escuela Estado de Israel indican sentirse identificados con el video número uno.

3.- ¿Eran entretenidos de ver?

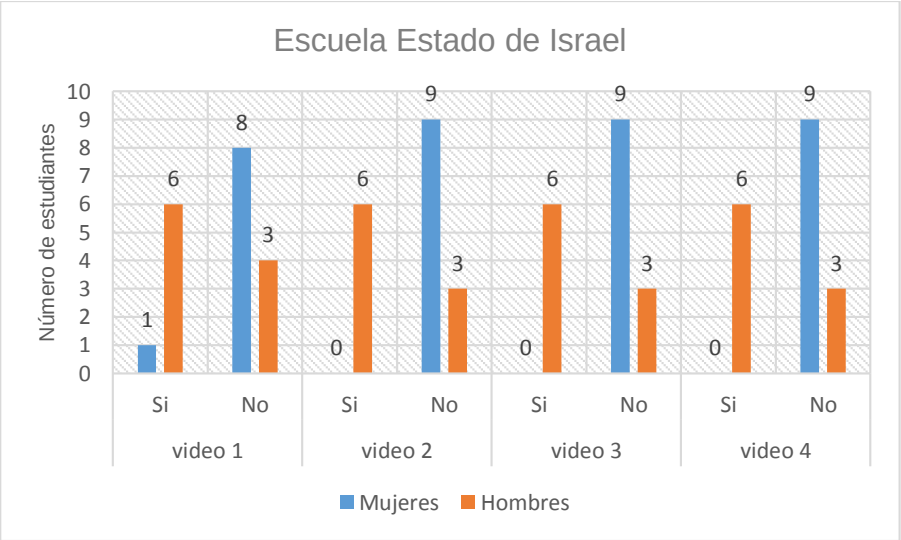


Gráfico 61: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 3, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Mujeres, indican que todos los videos mostrados **no eran entretenidos de ver.**
Hombres, indican que los videos mostrados **si eran entretenidos de ver**.

Total curso:
Video 1: 11 de 18 estudiantes indica que los videos proyectados no eran entretenidos de ver.
Video 2: 12 de 18 estudiantes indica que los videos proyectados no eran entretenidos de ver.
Video 3: 12 de 18 estudiantes indica que los videos proyectados no eran entretenidos de ver.
Video 4: 12 de 18 estudiantes indica que los videos proyectados no eran entretenidos de ver.

Se concluye que los estudiantes de la escuela estado de Israel indican que los videos mostrados no eran entretenidos de ver

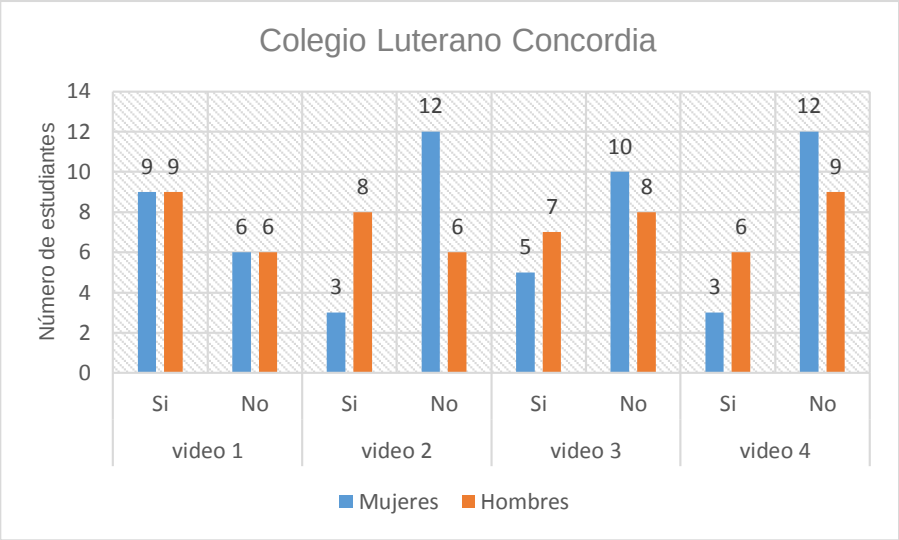


Gráfico 62: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 3, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Mujeres, indican que el video 1 si era entretenido de ver.
Hombres, indican que el video 1 y 2 eran entretenidos de ver.

Total curso:
Video 1: 18 de 30 estudiantes indica que los videos proyectados si eran entretenidos de ver.
Video 2: 18 de 30 estudiantes indica que los videos proyectados no eran entretenidos de ver.
Video 3: 18 de 30 estudiantes indica que los videos proyectados no eran entretenidos de ver.
Video 4: 21 de 30 estudiantes indica que los videos proyectados no eran entretenidos de ver.

Los estudiantes del Colegio Luterano Concordia indican que la animación número uno era entretenido ver.

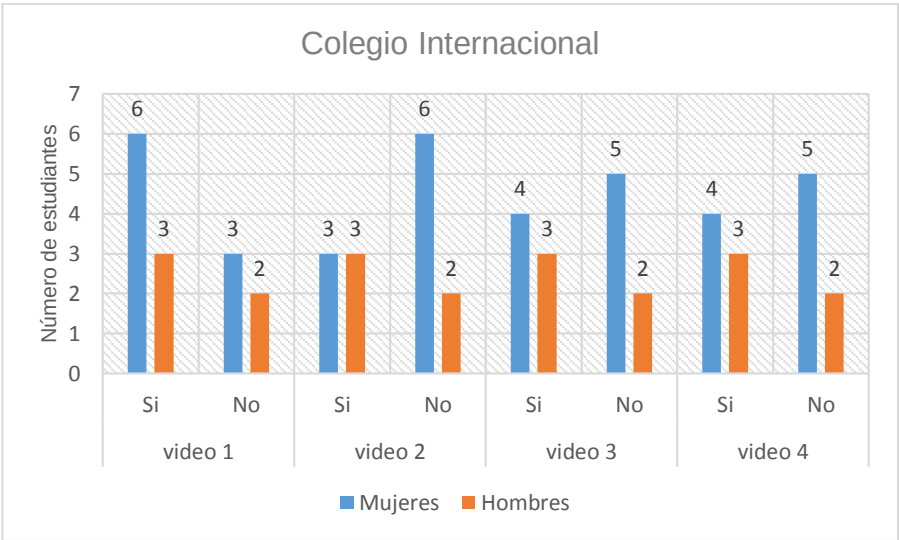


Gráfico 63: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 3, instrumento 3. *Elaboración propia*

Mujeres, indican que sólo el video 1 era entretenido de ver.
Hombres, indican que todas las animaciones proyectadas eran entretenidos.

Total curso:
Los estudiantes del colegio Internacional indican que el video 1 (animación Diego y Glot) era entretenido de ver.
Video 1: 9 de 14 estudiantes indica que los videos proyectados si eran entretenidos de ver.

Análisis general por pregunta

Tanto el Colegio Luterano Concordia como el Colegio Internacional indican que el video 1 correspondiente a la animación de la serie Diego y Got, era entretenido de ver. En cuanto a los estudiantes de la Escuela Estado de Israel indican que ninguno de los videos proyectados eran entretenidos de ver.

4.- ¿Reconoces a algunos de los personajes?

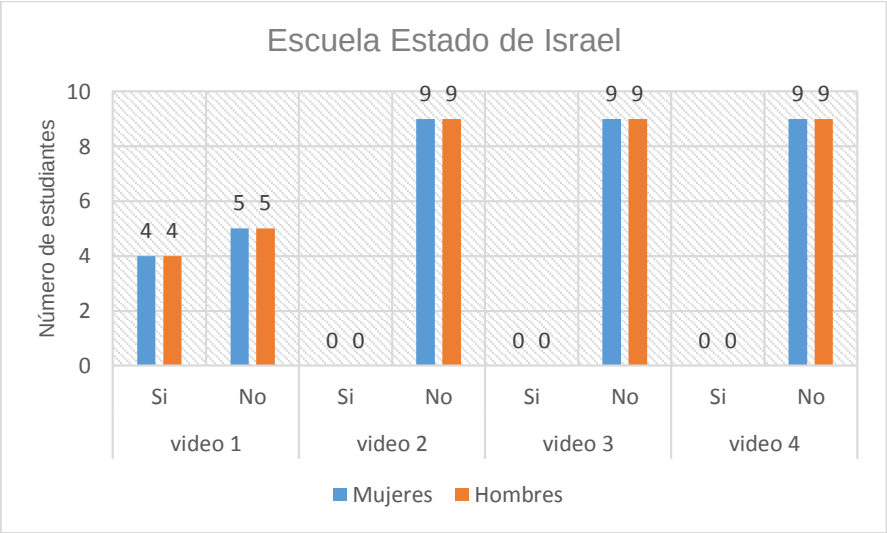


Gráfico 64: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 4, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Tanto mujeres como hombres indican no reconocer a los personajes de las cuatro animaciones proyectadas.

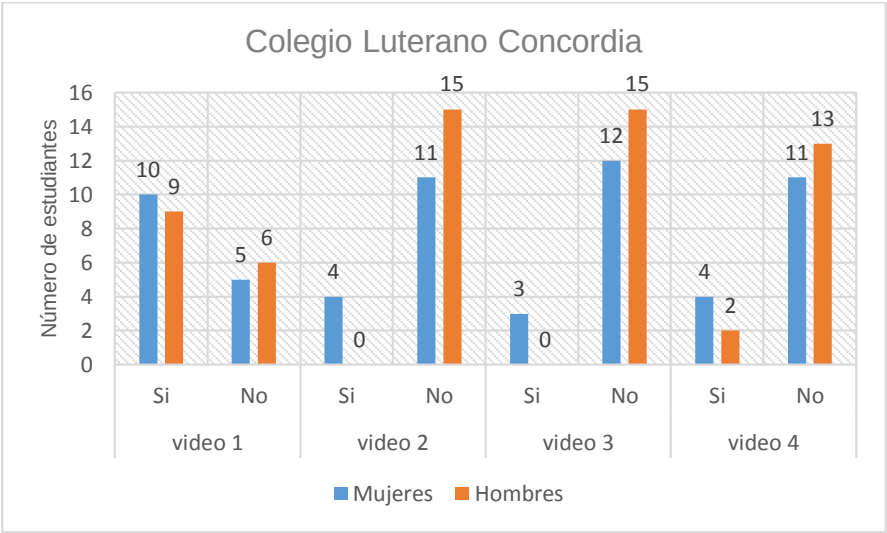


Gráfico 65: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 4, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Hombres y mujeres reconocen los personajes presentes en el video 1 perteneciente al capítulo la tolerancia, serie Diego y Glot. En relación a los video

2, 3 y 4 los estudiantes (mujeres y hombres) no reconocen los personajes de estas animaciones.

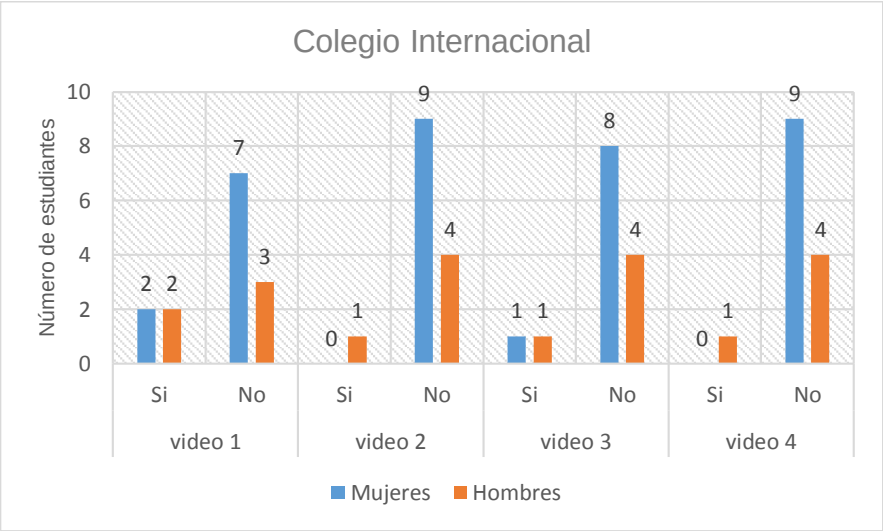


Gráfico 66: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 4, instrumento 3. *Elaboración propia*

Tanto hombres como mujeres **no reconocen** los personajes de las animaciones proyectadas.

Análisis general por pregunta

Tanto hombres y mujeres Colegio Luterano Concordia reconoce los personajes del video 1 animación Diego y Glot. Hombres y mujeres de la Escuela Estado de Israel y Colegio internacional indican no reconocer a los personajes presentes en las animaciones proyectadas.

5. Te llamó la atención por sus efectos sonoros

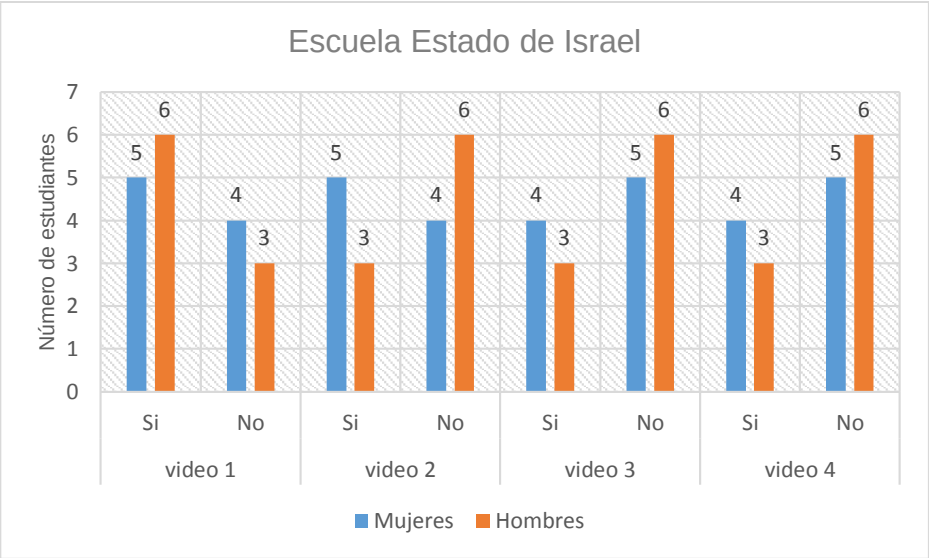


Gráfico 67: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 5, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Tanto mujeres como hombres reconocen la presencia de efectos sonoros en la animación número uno (video 1).

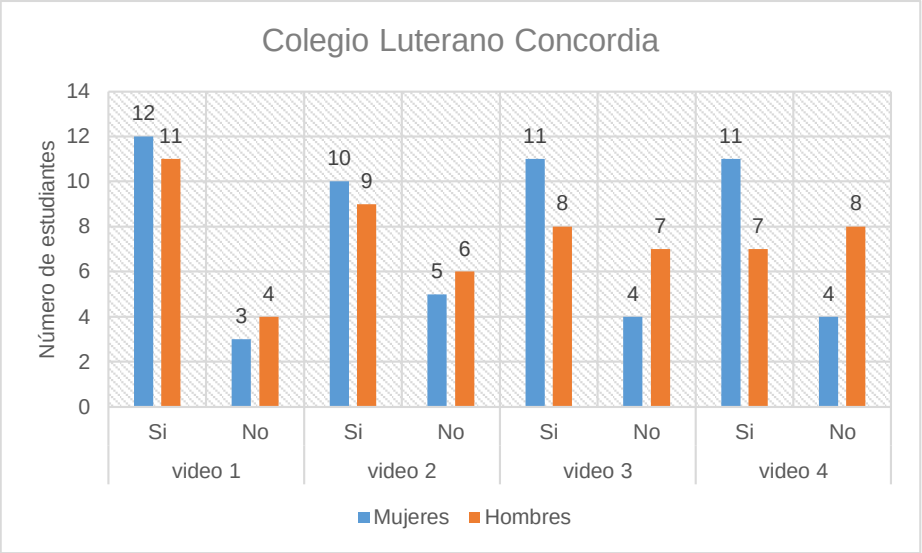


Gráfico 68: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 5, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Hombres y mujeres **reconocen** la presencia de efectos sonoros en todos los videos proyectados.

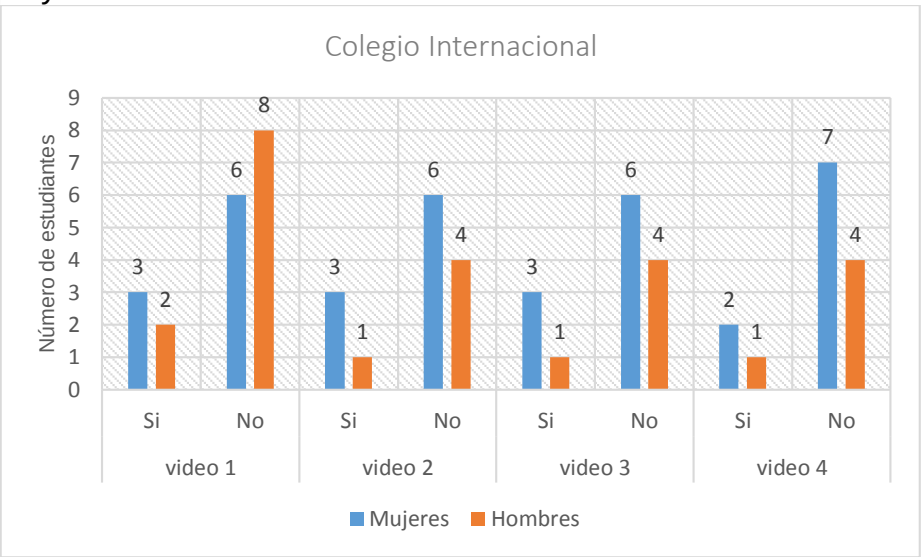


Gráfico 69: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 5, instrumento 3. *Elaboración propia*

Hombres y mujeres **no reconocen** la presencia de efectos sonoros en los videos proyectados.

Análisis general por pregunta

Existe una discrepancia en los resultados por colegio, debido que los estudiantes de los tres colegios encuestados indican respuestas diferentes.

6.- Te llamó la atención por la música

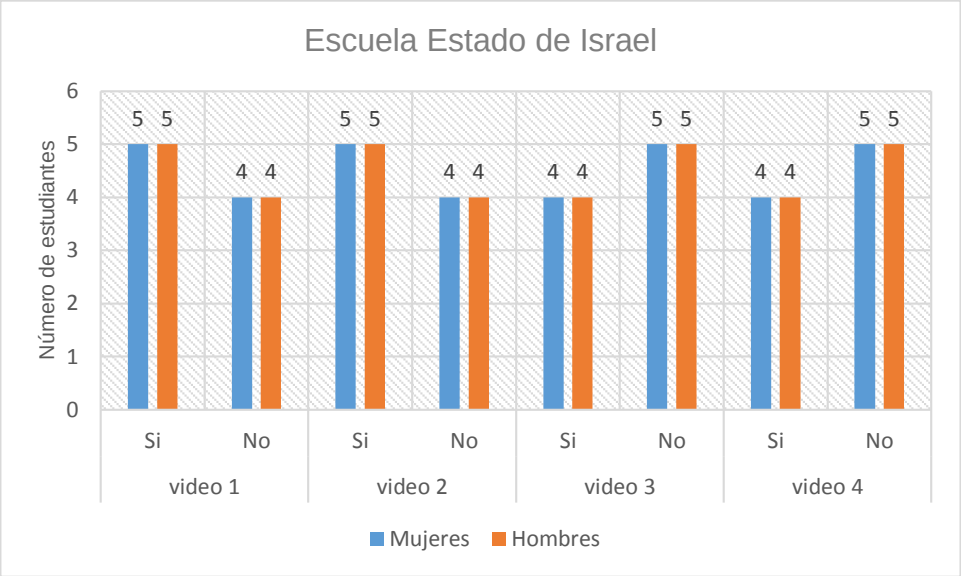


Gráfico 70: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 6, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Hombres y mujeres de la Escuela Estado de Israel, reconocen el uso de musicalización en los videos 1 y 2.

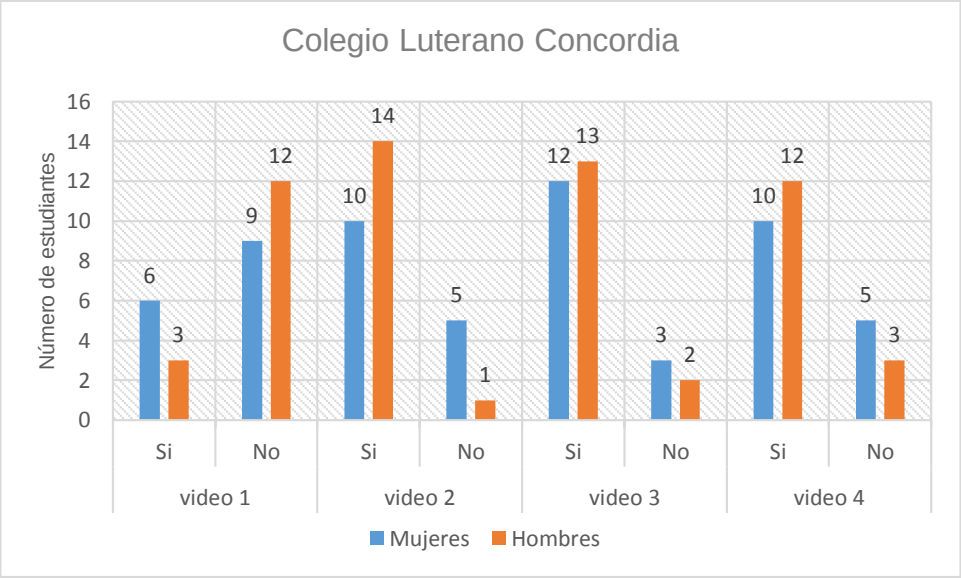


Gráfico 71: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 6, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Hombres y mujeres indican que los videos 2, 3 y 4 les llaman la atención por su musicalización.

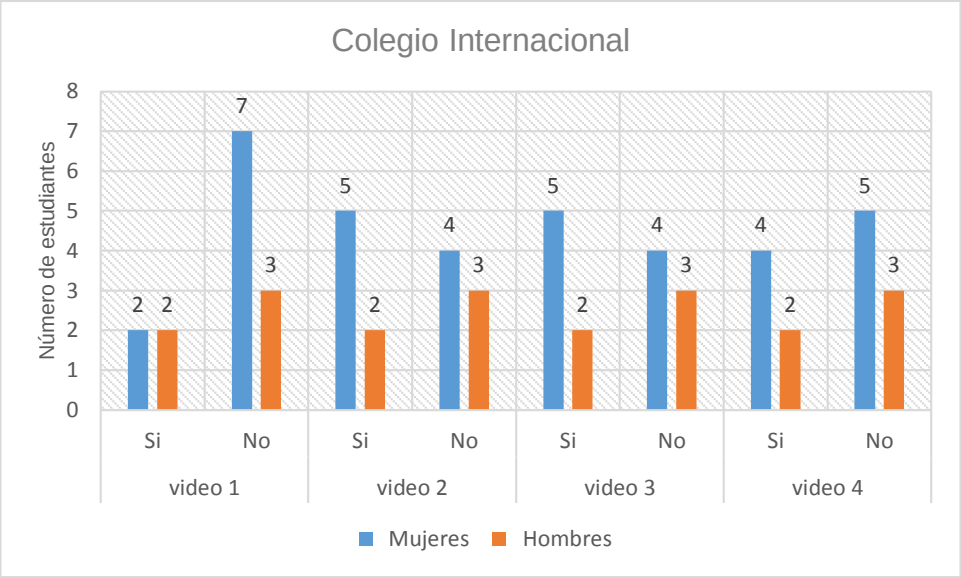


Gráfico 72: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 6, instrumento 3. *Elaboración propia*

Mujeres, reconocen la presencia de música en los videos 2 y 3.
Hombres, no reconocen presencia de musicalización en las animaciones proyectadas (no capta su interés).
Curso: Se concluye que los estudiantes del Colegio Internacional no reconocen el recurso musical en las animaciones proyectadas.

Análisis general por pregunta

La Escuela Estado de Israel y el colegio Luterano Concordia indican que los videos (animaciones) que llamaron su atención debido a la musicalización son el número 1 y 2. Los estudiantes del colegio internacional indican que la musicalización de los videos proyectados no era de su interés.

7.- Te llamó la atención por las voces de los personajes

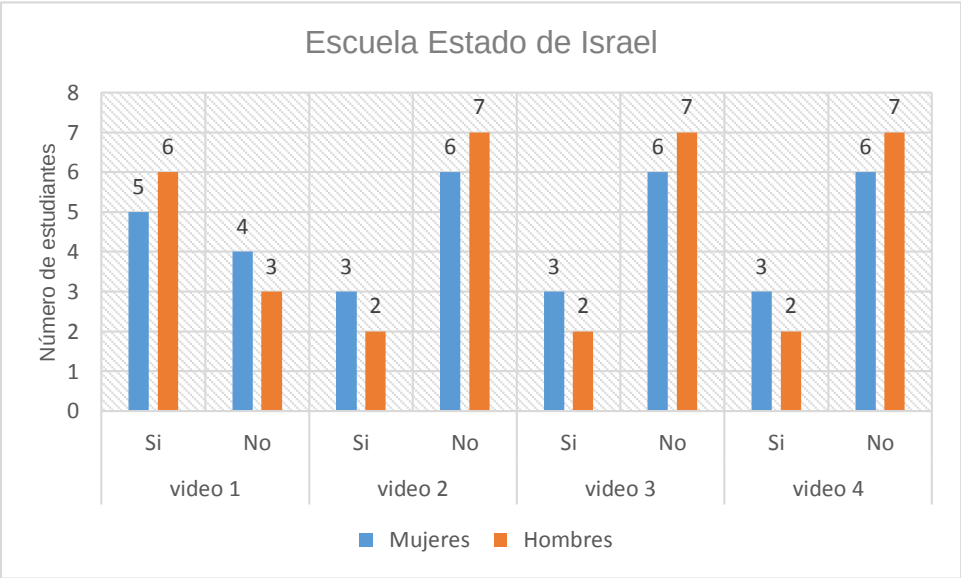


Gráfico 73: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 7, instrumento 3. *Elaboración propia.*

El gráfico indica que a los estudiantes tanto hombres como mujeres de la Escuela Estado de Israel, les llamo la atención las voces de los personajes el video 1 (animación diego y glot). En cuanto a las animaciones dos, tres y cuatro los estudiantes no perciben las voces de los personajes (lenguaje hablado).

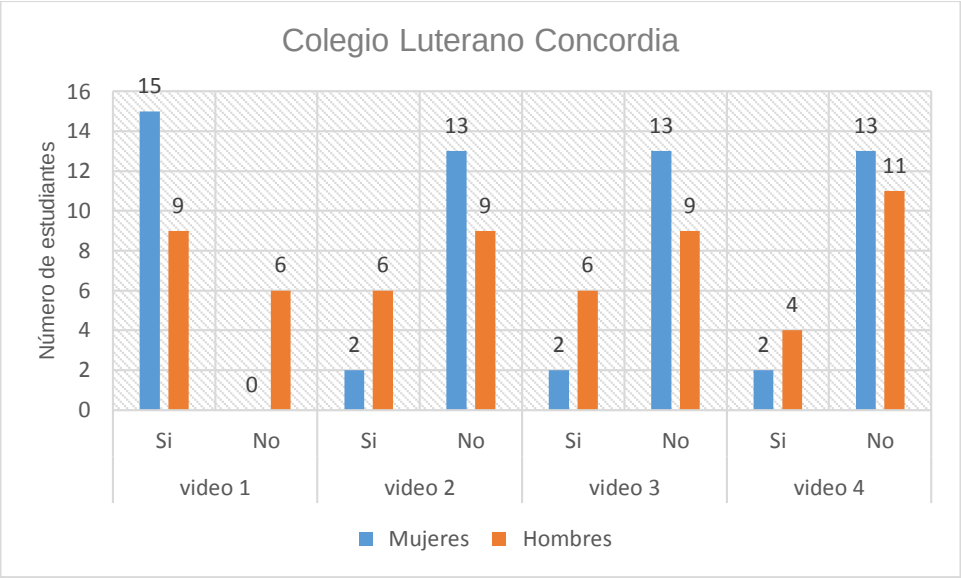


Gráfico 74: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 7, instrumento 3. *Elaboración propia.*

El gráfico señala que a los estudiantes tanto hombres como mujeres del Colegio Luterano Concordia les causo interés las voces de los personajes del video 1 (animación diego y glot). En cuanto a las animaciones dos, tres y cuatro los estudiantes no perciben las voces de los personajes (lenguaje hablado).

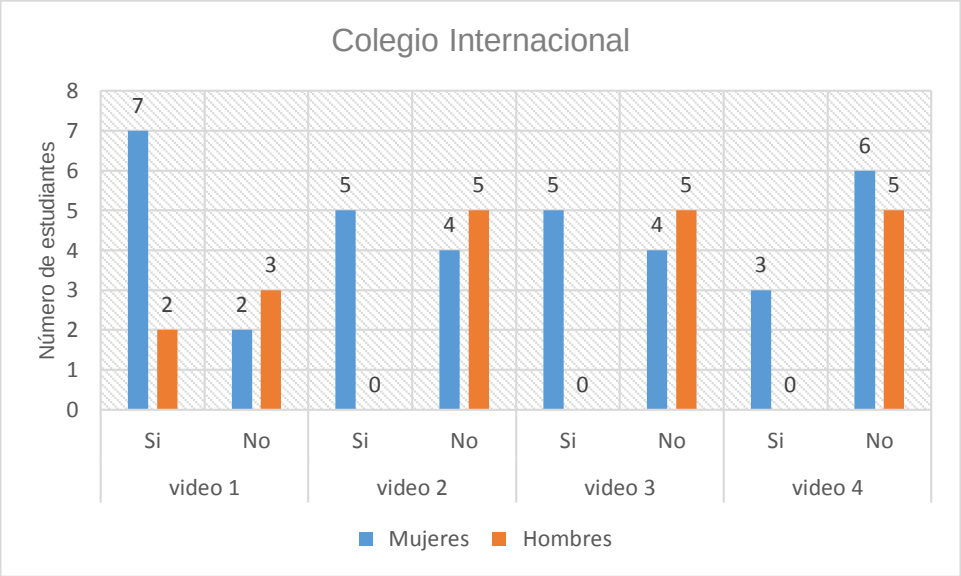


Gráfico 75: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 7, instrumento 3. *Elaboración propia*

En el gráfico de barras señala que los estudiantes del Colegio Internacional:
Mujeres, indican que las voces de los personajes de los videos 1, 2 y 3, captan su interés.
Hombres, indican que ninguno de los videos proyectados captan su interés, debido a las voces de sus personajes
Total curso: Los estudiantes del Colegio internacional por un total de 9 de 14 alumnos indica que las voces de los personajes del video 1 captan su interés.

Análisis general por pregunta

Los estudiantes de los tres colegios encuestados indican que la animación que capto su interés, es el video 1 animación Diego y Glot.

8.- ¿Puedes reconocer el mensaje que se quiere comunicar?

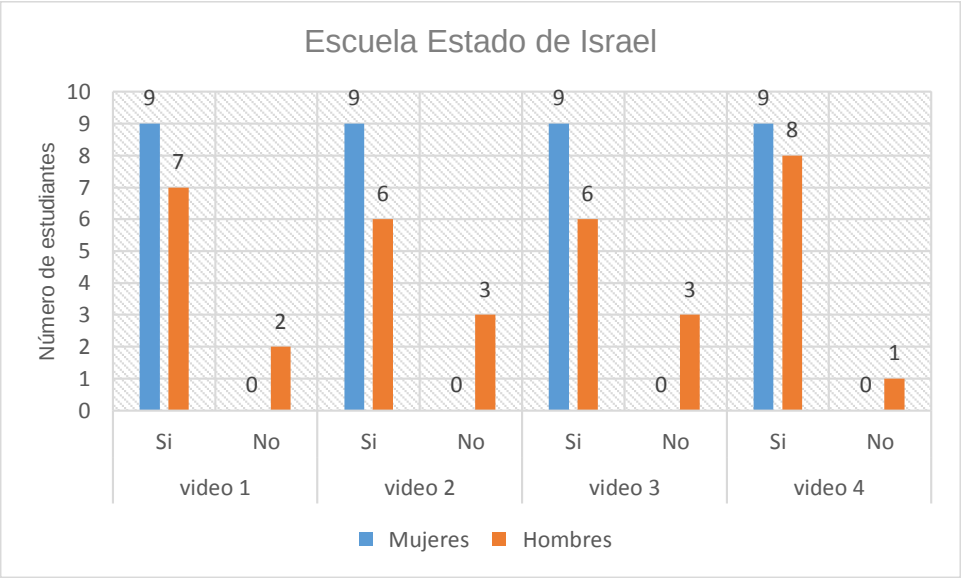


Gráfico 76: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 8, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Mujeres y hombres indican haber entendido los contenidos de las cuatro animaciones proyectadas.

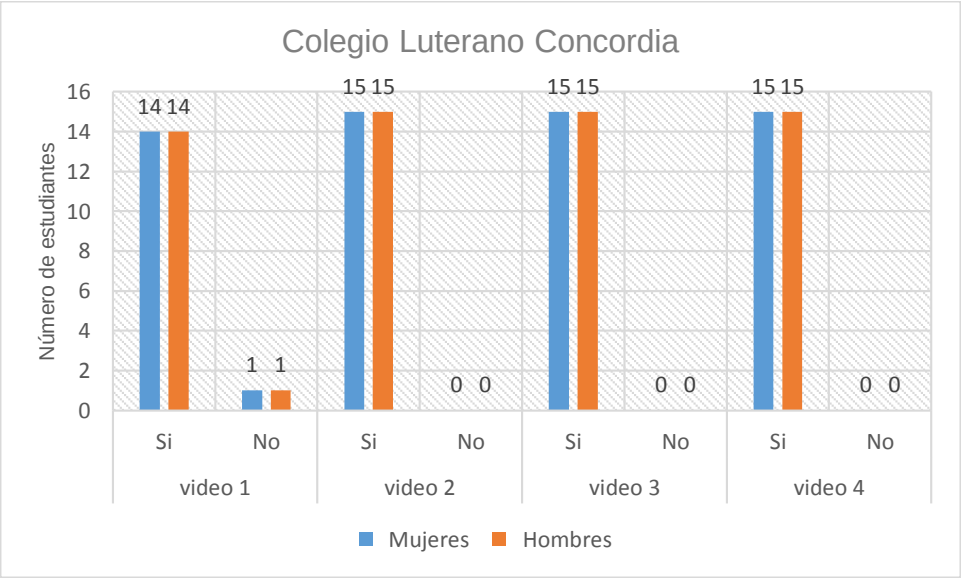


Gráfico 77: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 8, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Mujeres y hombres indican haber entendido los contenidos de las cuatro animaciones proyectadas.

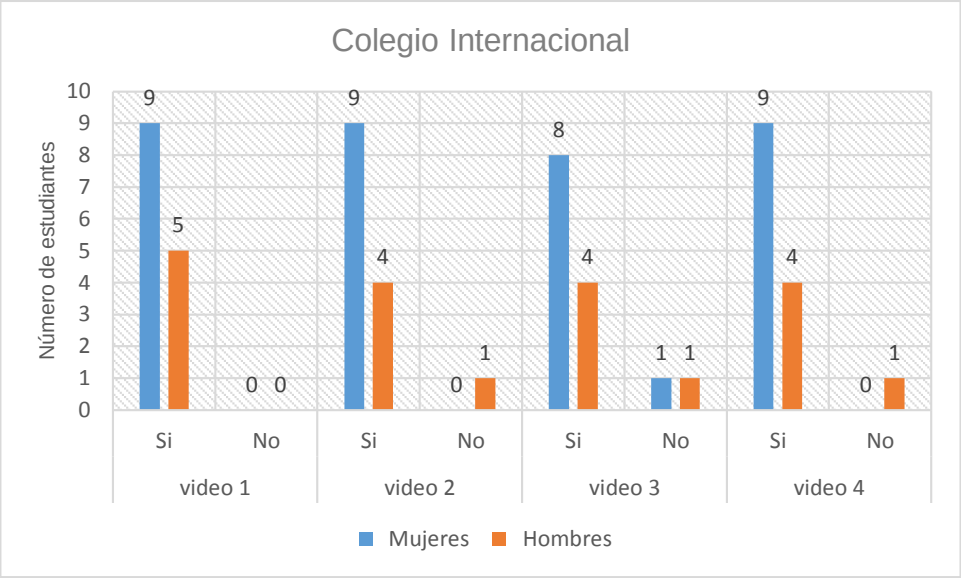


Gráfico 78: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 8, instrumento 3. *Elaboración propia*

Mujeres y hombres indican haber entendido los contenidos de las cuatro animaciones proyectadas.

Análisis general por pregunta

Los estudiantes de los tres colegios encuestados (mujeres y hombres), indican haber entendido los contenidos del mensaje presentes en las cuatro animaciones proyectadas.

9.- Las imágenes del video, ¿eran de tu agrado?

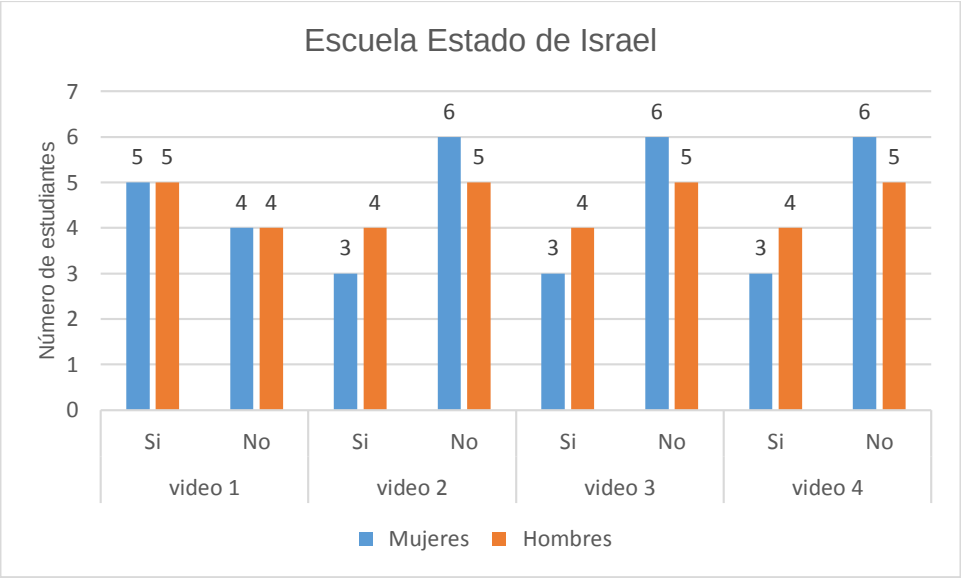


Gráfico 79: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 9, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Hombres y mujeres indican que las imágenes del video 1 eran de su agrado.

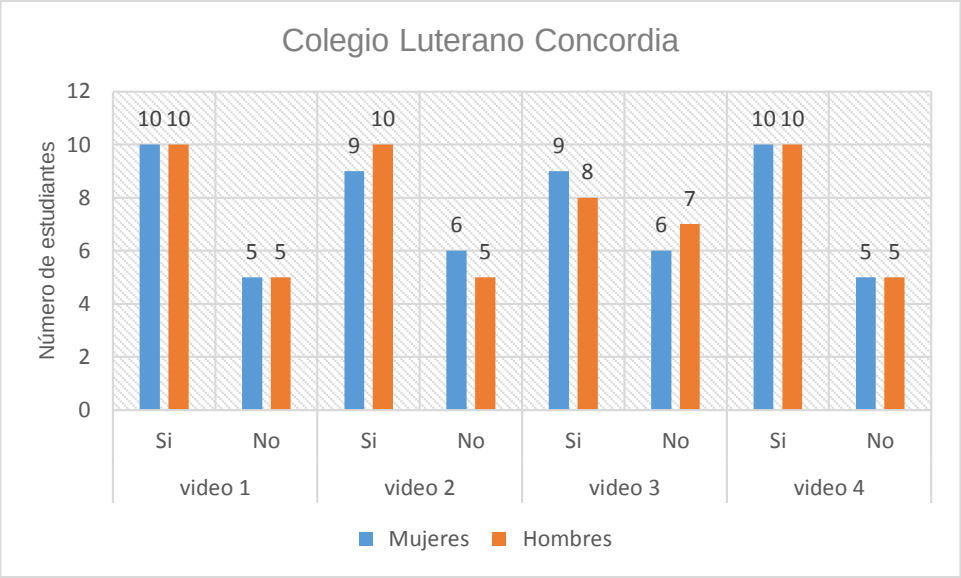


Gráfico 80: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 9, instrumento 3. *Elaboración propia*

Hombres y mujeres indican que las imágenes de los cuatro videos proyectados eran de su agrado.

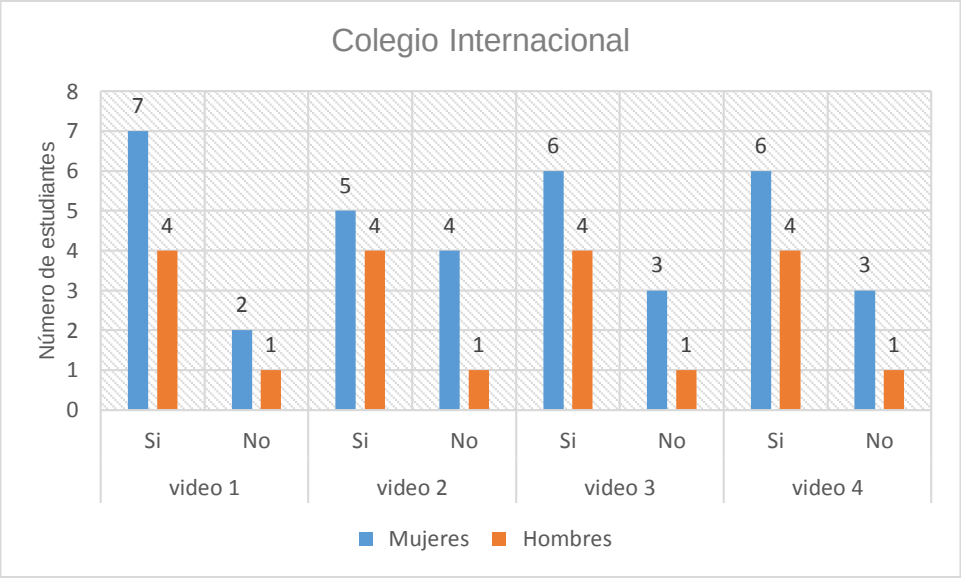


Gráfico 81: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 9, instrumento 3. *Elaboración propia*

Hombres y mujeres indican que las imágenes de los cuatro videos proyectados eran de su agrado.

Análisis general por pregunta

Los estudiantes (mujeres y hombres) del Colegio Luterano Concordia y del Colegio Internacional, indican que las imágenes de las animaciones proyectadas eran de su agrado. Mujeres y hombres de la Escuela Estado de Israel indican que sólo las imágenes del video 1, (animación Diego y Glot) eran de su agrado.

10.- Te hizo reír, era muy divertido

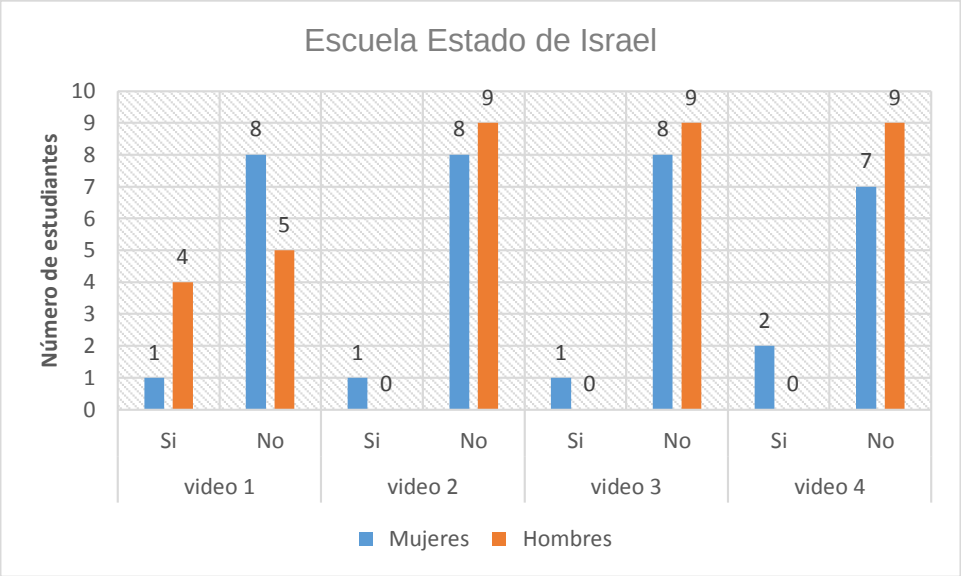


Gráfico 82: Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. Resultado pregunta 10, instrumento 3. *Elaboración propia.*

Hombres y mujeres indican que los videos proyectados no eran divertidos y no provocaron risas.

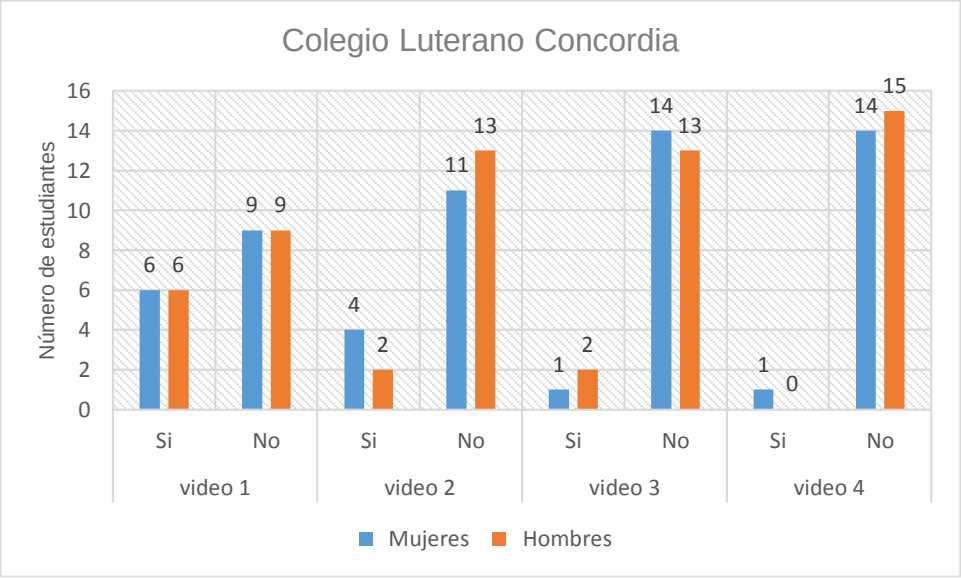


Gráfico 83: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 10, instrumento 3. *Elaboración propia*

Hombres y mujeres indican que los videos proyectados no eran divertidos y no provocaron risas.

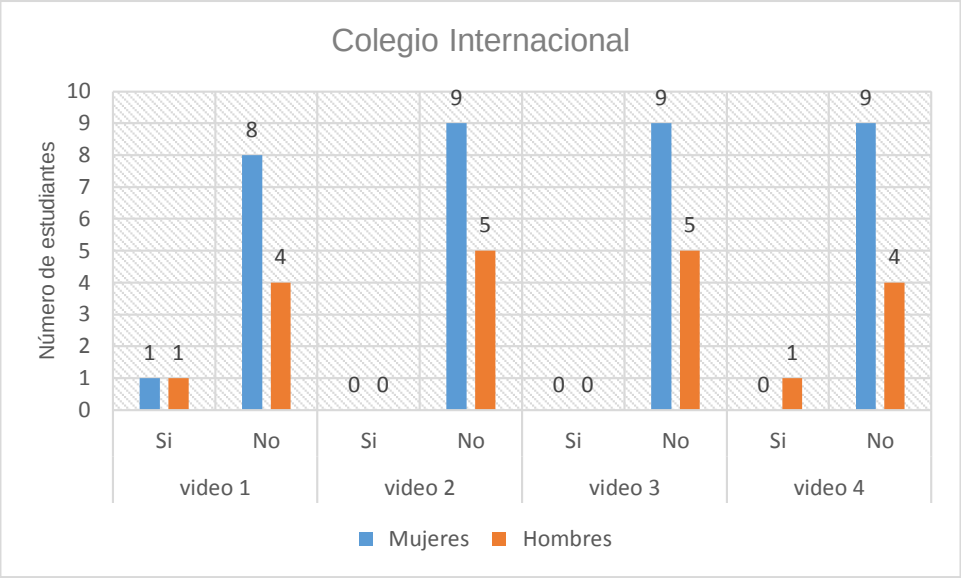


Gráfico 84: Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. Resultado pregunta 10, instrumento 3. *Elaboración propia*

Hombres y mujeres indican que los videos proyectados no eran divertidos y no provocaron risas.

Análisis general por pregunta

Los estudiantes de los tres colegios encuestados indican que los videos proyectados no eran divertidos y no provocaba en ellos risa.

3.1 Análisis final instrumento Encuesta de percepción anónima

- Los estudiantes de los colegios encuestados, ya sea hombres y mujeres indican **no haber visto** las animaciones proyectadas.

- Tanto mujeres como hombres del Colegio Luterano Concordia y Colegio Internacional, y las mujeres de Escuela Estado de Israel indican **no sentirse identificados** con las cuatro animaciones proyectadas. Sólo los hombres de la Escuela Estado de Israel indican sentirse identificados con el video número uno.

- Estudiantes del Colegio Luterano Concordia y del Colegio Internacional indican que el video 1 correspondiente a la animación de la serie Diego y Got, **era entretenido de ver**. En cuanto a los estudiantes de la Escuela Estado de Israel indican que **ninguno de los videos proyectados eran entretenidos de ver.**

- Tanto hombres y mujeres Colegio Luterano Concordia reconoce los personajes del video 1 animación Diego y Glot. Hombres y mujeres de la Escuela Estado de Israel y Colegio internacional **indican no reconocer a los personajes** presentes en las animaciones proyectadas.

- Existe una discrepancia en los resultados por colegio, debido que los estudiantes de los tres colegios encuestados indican respuestas diferentes. Por lo que se determina que los estudiantes **no tienen claridad** de la presencia de efectos sonoros en la animación. Sólo los estudiantes del Colegio Luterano logran reconocer el uso de efectos sonoros presentes en las cuatro animaciones proyectadas.

- La Escuela Estado de Israel y el Colegio Luterano Concordia indican que los videos (animaciones) que llamaron su atención debido a la musicalización son el número 1 y 2. Los estudiantes del colegio internacional indican que la musicalización de los videos proyectados no era de su interés.
  Escuela Estado de Israel y Colegio Luterano Concordia **reconocen el uso de musicalización** en las animaciones correspondientes al video 1 y 2.

- Los estudiantes de los tres colegios encuestados indican que la animación que capto su interés por las voces de los personajes, es el video 1 animación Diego y Glot. Los estudiantes **reconocen el uso de lenguaje hablado o palabra** presente en la animación (video 1).

- Los estudiantes de los tres colegios encuestados, **indican haber entendido los contenidos** del mensaje presentes en las cuatro animaciones proyectadas.

- Los estudiantes del Colegio Luterano Concordia y del Colegio Internacional, indican que las **imágenes de las animaciones proyectadas eran de su agrado.** Mujeres y hombres de la Escuela Estado de Israel indican que **sólo las imágenes del video 1**, (animación Diego y Glot) eran de su agrado.

- Los estudiantes de los tres colegios encuestados indican que los videos proyectados no eran divertidos y no provocaba en ellos risa. Los estudiantes **no reconocen el recurso expresivo del humor** presente en la animación número uno (Diego y Glot).

Resultados instrumento 3: Encuesta percepción anónima

	Escuela Estado de Israel	Colegio Luterano Concordia	Colegio Internacional	RESULTADOS FINALES
PREGUNTA 1	Entre 13 y 16 estudiantes indican no haber visto las 4 animaciones.	Entre 16 y 28 estudiantes indican no haber visto las 4 animaciones.	Los 14 estudiantes indican no haber visto las 4 animaciones.	Indican no haber visto las animaciones proyectadas.
PREGUNTA 2	Entre 9 y 16 estudiantes indican no sentirse identificados con las 4 animaciones.	Entre 23 y 27 estudiantes indican no sentirse identificados con las 4 animaciones.	Entre 11 y 14 estudiantes indican no sentirse identificados con las 4 animaciones.	Indican no sentirse identificados con las cuatro animaciones proyectadas.
PREGUNTA 3	12 estudiantes indican las 4 animaciones no eran entretenidos de ver.	18 estudiantes indican que solo la animación 1 era entretenida de ver.	8 estudiantes indican que solo la animación 1 era entretenida de ver.	Colegio Luterano Concordia y del Colegio Internacional indican preferencia por la animación 1 (Diego y Got).
PREGUNTA 4	Entre 10 y 18 estudiantes indican no reconocer a los personajes de las 4 animaciones.	19 estudiantes indican reconocer los personajes solo la animación 1.	Entre 10 y 13 estudiantes indican no reconocer a los personajes de las 4 animaciones.	Escuela Estado de Israel y Colegio internacional indican no reconocer a los personajes.
PREGUNTA 5	11 estudiantes reconocen la presencia de efectos sonoros en la animación 1.	Entre 18 y 24 estudiantes reconocen la presencia de efectos sonoros en las 4 animaciones.	Entre 10 y 14 estudiantes no reconocen la presencia de efectos sonoros en las 4 animaciones.	Existe discrepancia de resultados entre colegios, se determina que los estudiantes logran parcialmente reconocer los efectos sonoros.

	Escuela Estado de Israel	Colegio Luterano Concordia	Colegio Internacional	RESULTADOS FINALES
PREGUNTA 6	10 estudiantes reconocen el recurso musical en la animación 1 y 2.	Entre 21 y 25 estudiantes reconocen el recurso musical en la animación 2, 3 y 4.	7 estudiantes reconocen el uso de musicalización en la animación 2 y 3.	Los estudiantes reconocen el recurso musical en las animaciones 1, 2 y 3.
PREGUNTA 7	11 estudiantes reconocen las voces de los personajes de la animación 1.	24 estudiantes reconocen las voces de los personajes de la animación 1.	9 estudiantes reconocen las voces de los personajes de la animación 1.	Reconocen el uso de lenguaje hablado o palabra presente en la animación 1 (Diego y Glot).
PREGUNTA 8	Entre 14 y 17 estudiantes Indican reconocer el contenido del mensaje.	Entre 28 y 30 estudiantes Indican reconocer el contenido del mensaje.	Entre 12 y 14 estudiantes Indican reconocer el contenido del mensaje.	Indican haber entendido los contenidos del mensaje presentes en las cuatro animaciones proyectadas.
PREGUNTA 9	10 estudiantes indican que la imagenes de la animación 1 eran de su agrado.	Ente 17 y 20 estudiantes indican que la imagenes de las 4 animaciones eran de su agrado.	Ente 9 y 11 estudiantes indican que la imagenes de las 4 animaciones eran de su agrado.	Colegio Luterano e Internacional indican que la imagenes de las 4 animaciones eran de su agrado.
PREGUNTA 10	Ente 13 y 17 estudiantes indican que las 4 animaciones no eran divertidas.	Ente 18 y 29 estudiantes indican que las 4 animaciones no eran divertidas.	Ente 12 y 14 estudiantes indican que las 4 animaciones no eran divertidas.	Indican que los videos proyectados no eran divertidos, no reconocen el recurso humorístico presente en la animación 1.

APLICACIÓN INSTRUMENTO N° 4: Comprensión de los signos visuales

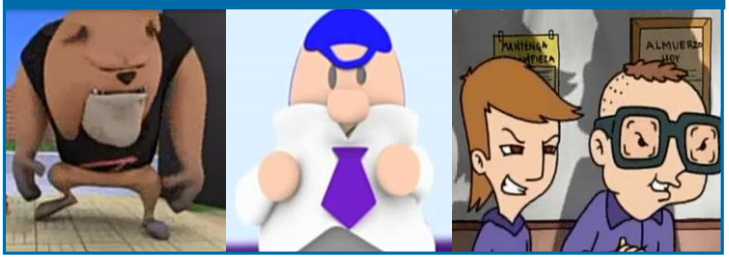
Las características a considerar, son aquellas que se repiten más de cinco veces en los cuestionarios contestados por los estudiantes.

GRUPO 1

	Escuela Estado de Israel	Colegio Luterano Concordia	Colegio Internacional
Pequeños	14 veces	17 veces	11 veces
Nerviosos	17 veces	20 veces	10 veces
Ordenados	16 veces	17 veces	11 veces
Usan uniformes	11 veces	6 veces	5 veces
Indefensos		7 veces	
Miedosos		8 veces	

Las características congruentes de los personajes son: Nerviosos, pequeños, ordenados y usan uniformes.

GRUPO 2



	Escuela Estado de Israel	Colegio Luterano Concordia	Colegio Internacional
Furiosos	14 veces	11 veces	9 veces
Grandes	12 veces	14 veces	12 veces
Traviesos	7 veces	14 veces	
	7 veces	16 veces	10 veces
Desordenados	5 veces	6 veces	
Violentos Agresivos	7 veces		5 veces

Las características congruentes de los personajes son: Furiosos, grandes, traviesos y malos.

Congruencias:

Grupo 1: Las características congruentes de los personajes presentes en los cuestionarios de los tres colegios encuestados son: Nerviosos, pequeños, ordenados y usan uniformes.

Grupo 2: Las características congruentes de los personajes presentes en los cuestionarios de los tres colegios encuestados son: Furiosos, grandes, traviesos y malos.

Los estudiantes de los colegios encuestados logran reconocer los signos visuales presentes en las animaciones, mediante la asociación de las características físicas y psicológicas, evidenciadas a través de gestualidad y actitudes de los personajes.

CAPÍTULO V

RESULTADOS FINALES Y CONCLUSIONES

1. RESULTADOS FINALES Y DISCUSIÓN

La bibliografía citada respecto al tema y la elaboración del marco teórico o referencial, permitieron identificar la estructura básica de las animaciones, la cual ayudo a estructurar el instrumento de análisis.

El material animado tiene una estructura básica determinada, la cual esta subdividida por cuatro sub estructuras

Estructura Informativa, determina las características del contenido *lo que se quiere comunicar*, los recursos expresivos, el lenguaje utilizado, la función predominante y el tipo de mensaje presente en el material animado.

Estructura auditiva, señala los sonido que intervienen en la animación, contenido sonoro que puede ser expresado por medio de la palabra (lenguaje oral), música y efectos sonoros.

Estructura visual, describe la estética y los signos visuales (icono, símbolo y metáfora) presente en la animación.

Estructura narrativa, indica el modo en el que se realiza la trasmisión de los contenidos.

A partir del análisis comparativo estructural de las animaciones estudiadas (material animado utilizado para la prevención de la violencia escolar), se estiman las siguientes congruencias o reglas formales (códigos audiovisuales):

Estructura Informativa

- La función predominante en las animaciones son información y persuasión debido a que se quiere comunicar ***el fenómeno de la Violencia Escolar*** y a su vez convencer al espectador, a que **denuncie las situaciones de violencia.**
- La trasmisión de los contenidos es facilitada a través del uso de lenguaje escrito, la cual complementa el discurso.
- Los recursos expresivos principales utilizados en las animaciones son la narración, retórica y sorpresa, el humor.

Estructura Auditiva

- Las animaciones que contienen los tres tipos de signos auditivos (efectos sonoros, música y palabra), facilitan la decodificación de los contenidos, cuando los sonidos que intervienen se limitan a efectos sonoros y música la decodificación se complejiza.
- Música principalmente (instrumental), se intensifica en los momentos de tensión (violencia), varía según los acontecimientos. Los efectos sonoros, son diegéticos debido a que la fuente de emisión aparece en pantalla (refiérase a risas, murmullos y pasos de los protagonista).
- Palabra (lenguaje oral), acota la interpretación de los contenidos, el uso de chilenismos genera que el receptor se identifique con el relato.

Estructura Visual

- Figuras Icónicas codificadas, símbolos (emblemas o signos indicativos) y metáforas (personificaciones de los objetos o animales).
- Animación tradicional, logra mayor calidez en la imagen detallada uso de texturas y digital imagen 3D, no logra la fluidez de los movimientos de los personajes, movimiento dinámico de las transiciones y uso de cámara cenital y paneos horizontales. Los primeros planos son realizados con el fin de enfatizar una actitud del personaje. –
- Uso tipográfico, principalmente texto digital modificado, con el propósito de contextualizar la escena.
- Uso de colores vivos para escenas de tensión, pasteles para recuerdos o flashback.

Estructura Narrativa

- Público específico, se enfoca en una audiencia infantil, los personajes se desenvuelven en un contexto escolar, lo cual permite una fácil identificación del receptor con el relato animado.
- Los acontecimientos ocurren principalmente en el presente, el uso de recursos como el flashback (tiempo pasado o recordación), permiten la contextualización de los actos presentes.
- Los personajes que se destacan en las animaciones son los protagonistas y antagonistas, es decir las figuras de víctima (pequeño y tímido) y agresor (grande y violento), también en segundo plano participa la figura del personaje "espectador", o mejor llamado *bystanders*.

Hecho el análisis estructural de los materiales animados utilizados para la prevención de la violencia escolar, la cual se logra por medio de las fichas de análisis realizadas a las diez animaciones relacionadas con la temática (material animado PDI y Serie Diego y Glot). Y el análisis comparativo de las estructuras de cada animación analizada, por medio de un cuadro comparativo.
Se dan por cumplidos los objetivos específicos:

1. "Identificar los códigos audiovisuales y mensaje presentes en el material animado utilizados en las estrategias para la prevención de la violencia escolar"

2. "Categorizar los códigos audiovisuales y mensaje, según los criterios del diseño".

Puesto que se determina la estructura básica de la animación, los elementos componentes de estas y su catalogación como resultado de las congruencias.

Posteriormente se aplicaron los conceptos estructurales del análisis anterior en los instrumentos enfocados a levantar información en relación comprensión del mensaje, los signos presentes y la percepción del receptor en las cuatro animaciones seleccionadas. Para ello se seleccionó como muestra, estudiantes de sexto básico de una edad promedio de 11 años, procedentes de tres colegios

pertenecientes a la comuna de Valparaíso, Escuela Estado de Israel, Colegio Luterano Concordia y Colegio Internacional.
Los estudiantes observaron detenidamente las animaciones seleccionadas, para luego contestar los cuestionarios de comprensión del mensaje, percepción anónima y comprensión de signos visuales.

Tanto hombres como mujeres de los tres colegios, indican en *la encuesta de percepción anónima* **haber entendido los contenidos** del mensaje presente en las cuatro animaciones proyectadas. Resultado que difiere con los del *cuestionario de comprensión del mensaje,* ya que en estos se señala que los estudiantes logran decodificar el contenido **de algunas de las animaciones proyectadas.**

En relación al cuestionario de comprensión del mensaje; se indica que los estudiantes logran decodificar el contenido del mensaje de la animación imagen 2D, puesto que reconocen **los signos verbales, visuales y auditivos presentes en ella.** En contraposición, con las animaciones de imagen 3D, las cuales el receptor (estudiantes), no descifra claramente sus contenidos, debido al vago desarrollo de sus signos visuales y auditivos, y la inexistencia de signos verbales.
Además se indica que los estudiantes de los tres colegios encuestados **reconocen el recurso de la metáfora como signo visual** presentes en el material animado 3D material procedente de la Policía de Investigaciones.

De esta manera se establece que las animaciones que presentan una buena configuración de sus signos (verbales, visuales y auditivos), el contenido de estas tienden a ser más entendible para el receptor (estudiante).

Los estudiantes encuestados establecen diferencias o favoritismos en torno a algunas animaciones que fueron proyectadas.
En relación a los signos visuales, los alumnos de los Colegios Luterano Concordia e Internacional indican que las imágenes proyectadas en las cuatro animaciones seleccionadas son de su interés. En el caso de los estudiantes de la Escuela Estado de Israel señalan que las imágenes que llamaron su atención pertenecen a la animación 1. Resultado que se reafirma con la respuesta relacionada a la *percepción de los estudiantes*, que indica que el video 1 o animación imagen 2D (Diego y Glot) era entretenido de ver.
Con ello se determina que las animaciones que presentan el uso de imagen 2D, logran un mayor interés en receptor, debido a sus elementos compositivos (texturas y detalles gráficos).

En relación a los signos auditivos, los estudiantes encuestados reconocen el uso de **lenguaje hablado o palabra** utilizado sólo en la animación imagen 2D, el uso del recurso **musical** en las animaciones 1 y 2 (animación imagen 2D y 3D), la cual intensifica su ritmo, con el fin de enfatizar los momentos de tensión. Si bien los estudiantes de los colegios encuestados indican no reconocer o no tener claridad de **los efectos sonoros** presentes en animaciones seleccionadas, no significa que no estén presentes, por el contrario estos aparecen constantemente con el propósito de contextualizar las escenas y son del tipo indicativos.

Hecha la aplicación de los instrumentos en la muestra seleccionada (estudiantes de tres colegios de Valparaíso) y el análisis de los resultados, a partir de la

representación de los datos por medio de gráficos y los resultados de la discusión de los análisis.
Se determina que los objetivos específicos:

3. Identificar los niveles comprensión del mensaje a partir de la decodificación de los códigos audiovisuales del material animado, en niños de sexto básico, en colegios de Valparaíso.
4. Determinar la coherencia entre mensaje y códigos audiovisuales presentes en este material animado.

El objetivo número tres de la investigación se cumple parcialmente, si bien a partir de la recolección, representación y análisis de los datos, se lograron obtener resultados en relación a la comprensión del mensaje por parte del receptor y los elementos que intervienen en la decodificación de los contenidos (signos), los niveles de comprensión del contenido en términos cuantificables sólo son establecidos por cada colegio y sexo ya sea femenino y masculino.
En relación al objetivo cuatro este es logrado a partir del análisis y discusión de los resultados.
Luego de haber cumplido la mayor parte de los objetivos específicos propuestos, se determina el logro del objetivo general (*Evaluar los códigos Audiovisuales y mensaje presentes en el material animado utilizados en las estrategias para la prevención de la violencia escolar, en niños de sexto básico)*
El cual se cumple producto del análisis estructural de cada animación, análisis comparativo por estructuras, la aplicación, interpretación y análisis de los datos relacionados a la comprensión del mensaje, y finalmente la comparación o discusión de los resultados obtenidos.

2. CONCLUSIONES

Esta investigación logra configurar la estructura básica de la animación, compuesta por cuatro sub estructuras, informativa, auditiva, visual y narrativa, con las que se determinan los elementos o códigos audiovisuales componentes de la animación.

Los estudiantes encuestados, que componen la muestra de esta investigación, niños de sexto básico pertenecientes a colegios de la comuna de Valparaíso, no logran o logran parcialmente decodificar el contenido del mensaje presentes en el material animado, en consecuencia de ello, establecen diferencias o favoritismos en torno a algunas de las animaciones proyectadas. A partir de esto se determina que las animaciones que presentan el uso de imagen 2D, logran un mayor interés en receptor, debido a sus elementos compositivos (texturas y detalles gráficos).

Los instrumentos realizados (encuestas y cuestionarios), permiten establecer que las animaciones que presentan una buena configuración de sus signos (verbales, visuales y auditivos), en cuanto a su contenido tienden a ser más entendible para el receptor (estudiante).

Con lo anterior se puede dar respuesta a la pregunta de la problemática:
El mensaje emitido por las organizaciones que elaboran el material animado para la prevención de la violencia escolar, ¿presenta una óptima configuración de los códigos audiovisuales para que los niños decodifiquen el contenido de esté?

Los códigos audiovisuales de gran parte de las animaciones estudiadas (material animado de la Policía de investigaciones), no presentan una óptima configuración, debido a que los elementos estructurales y signos presentes, ya sean verbales, visuales y auditivos muestran un desarrollo limitado. En consecuencia el receptor no logra decodificar con claridad el contenido del mensaje emitido por las organizaciones que elaboran el material animado utilizado en las estrategias para la prevención de la violencia escolar.

Los resultados obtenidos de esta investigación pueden ser utilizados en un sin número de investigaciones de carácter descriptivo, estos abren la oportunidad de seguir analizando los materiales audiovisuales tanto a nivel nacional como internacional. Con el propósito de establecer parámetros más amplios de comparación con nuestros propios productos animados, evaluar su estructura y contenido, permitiendo así establecer estrategias comunicacionales que nos ayuden a realizar proyectos animados con una alta inserción del diseño como base, y que desarrollen en sus contenidos problemáticas sociales como la prevención de la violencia escolar.

REFERENCIAS O FUENTES

Avilés, J. (2002). *La intimidación y el maltrato en los centros escolares en la Eso*. Tesis doctoral no publicada. Universidad de Valladolid. Citado en, Barría, P., Matus, C., Mercado, D., & Mora, C. (2004). *Bullying y rendimiento escolar* (tesis de grado). Universidad Católica de Temuco, facultad de Educación. Temuco, Chile.

Barría, P., Matus, C., Mercado, D., & Mora, C. (2004). *Bullying y rendimiento escolar* (tesis de grado). Universidad Católica de Temuco, facultad de Educación. Temuco, Chile.

Barthes, R. (1968). Elements of Semiology. Cape. Citado en, Crow, D. (2008). *No te creas una palabra: una introducción a la semiótica .* Barcelona : Promopress.

Bourdieu, P. (1998). *La Distinción: criterios y bases sociales del gusto.* Madrid: Taurus .

Cerezo, F. (2001). *Violencias en las aulas .* Madrid : Pirámide.

Crow, D. (2008). *No te creas una palabra: una introducción a la semiótica .* Barcelona : Promopress.

Chile, Superintendencia de Educación Escolar. (enero - diciembre de 2013). *Informe de Denuncias Superintendencia de Educación Escolar, total nacional .*Santiago: Autor. Obtenido de Supereduc.cl: http://www.mineduc.cl/usuarios/superintendencia/File/Informes%20de%20Denuncias %202013/Diciembre%202013/Total_Nac_Ene_Dic2013_00.pdf

De Saussure F. (1915). *Course in General Linguistics.* 1° Edición Fontana. Citado en, Crow, D. (2008). *No te creas una palabra: una introducción a la semiótica .* Barcelona : Promopress.

Estella, A. M. (2005). La violencia Escolar perspectivas desde Naciones Unidas. *Revista Iberoamericana de Educación*. Obtenido de http://www.rieoei.org/rie38a01.htm

Ley N° 20.536. *sobre la Violencia Escolar*. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, Santiago, Chile, 17 de septiembre de 2011. Obtenido de mineduc.cl: http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201109221119290.ley_violencia_escolar.pdf

Mercurio de Valparaíso. (marzo de 2014). *PDI de Valparaíso lanzó campaña "No + Bullying" para prevenir la violencia escolar*. Autor. Obtenido de soychile.cl: http://www.soychile.cl/Valparaiso/Sociedad/2014/03/27/239143/PDI-de-

Valparaiso-lanzo-campana-No--Bullying-para-prevenir-la-violencia-escolar.aspx

Olweus, D. (1973). *Hackkycklingar och O verisittare: Forskinng om skolmebbinng*. Estocolmo. Almquist & Wiksell. Citado en, Barría, P., Matus, C., Mercado, D., & Mora, C. (2004). *Bullying y rendimiento escolar* (tesis de grado). Universidad Católica de Temuco, facultad de Educación. Temuco, Chile.

Olweus, D. (1998). *Conductas de acoso y amenazas entre escolares.* Madrid: Morata. Citado en, Barría, P., Matus, C., Mercado, D., & Mora, C. (2004). *Bullying y rendimiento escolar* (tesis de grado). Universidad Católica de Temuco, facultad de Educación. Temuco, Chile.

Policía de investigaciones de Chile. (2014). *pdichile: No mas bullying*. Recuperado el 4 de mayo de 2015. Obtenido de pdichile.cl: http://www.pdichile.cl/nomasbullying/

Ráfols, R., & Colomer, A. (2003). *Diseño Audiovisual.* Barcelona: Gustavo Gili,SA.

Sáenz, R. (2008). *Arte y técnica de la animación: Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva.* Buenos Aires, Argentina: Ediciones de la Flor S.R.L.

Sepúlveda, P. (2012, octubre 7). 11 años es la edad en que los niños sufren más acoso escolar. *La tercera, p. 46.* Obtenido de latercera.com: http://diario.latercera.com/2012/10/07/01/contenido/tendencias/16-119997-9-11-anos-es-la-edad-en-que-los-ninos-sufren-mas-acoso-escolar.shtml

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

IMÁGENES

Imagen 1: Modelo del signo de Sassure. ……..... 14

Imagen 2: Campaña No más Bullying. ……32

Imagen 3: Campaña No más Bullying. Material audiovisual animado. …….. 33

Imagen 4: Campaña No más Bullying. Material de apoyo para las clases. …..…… 33

Imagen 5 y 6: Clase sexto básico, Escuela Estado de Israel. …….. 54

Imagen 7 y 8: Clase sexto básico A, Colegio Luterano Concordia. ...…… 56

FIGURAS

Figura 1: Esquema causas de la Violencia Escolar. …….. 30

Figura 2: Estructura básica del diseño audiovisual. ……... 47

TABLAS

Tabla 1: Esquema metodológico. …… 44

Tabla 2: Ficha Material Animado, Campaña No + Bullying. PDI. …… 45

Tabla 3: Ficha Material Animado, Capítulo La Tolerancia. Serie Diego & Glot. …… 46

Tabla 4: Desglose Estructura Informativa. Diseño Audiovisual. ……... 47

Tabla 5: Desglose Estructura Auditiva. Diseño Audiovisual. ...…… 48

Tabla 6: Desglose Estructura visual. Diseño Audiovisual. …… 48

Tabla 7: Desglose Estructura Narrativa. Diseño Audiovisual. …… 48

Tabla 8: Criterios de construcción instrumento 2. …….. 49

Tabla 9: Criterios de construcción instrumento 3. …… 50

Tabla 10: Cuadro de análisis Estructuras animaciones. …….. 69

Tabla 11: Conclusiones por estructuras. …… 71

GRÁFICOS

Gráfico 1 y 2: Resultado pregunta 1, animación 1, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. ……... 72

Gráfico 3 y 4: Resultado pregunta 1, animación 1, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. …… 72

Gráfico 5 y 6: Resultado pregunta 1, animación 1, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …… 73

Gráfico 7 y 8: Resultado pregunta 2, animación 1, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. ……..... 73

Gráfico 9 y 10: Resultado pregunta 2, animación 1, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. ……. 74

Gráfico 11 y 12: Resultado pregunta 2, animación 1, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …… 74

Gráfico 13 y 14: Resultado pregunta 1, animación 2, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …….. 75

Gráfico 15 y 16: Resultado pregunta 1, animación 2, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. .....… 75

Gráfico 17 y 18: Resultado pregunta 1, animación 2, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. ……. 75

Gráfico 19 y 20: Resultado pregunta 2, animación 2, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …… 76

Gráfico 21 y 22: Resultado pregunta 2, animación 2, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. ……. 76

Gráfico 23 y 24: Resultado pregunta 2, animación 2, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …… 77

Gráfico 25 y 26: Resultado pregunta 1, animación 3, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. ……... 77

Gráfico 27 y 28: Resultado pregunta 1, animación 3, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. ……..... 78

Gráfico 29 y 30: Resultado pregunta 1, animación 3, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …… 78

Gráfico 31 y 32: Resultado pregunta 1, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …….. 79

Gráfico 33 y 34: Resultado pregunta 1, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. ……. 79

Gráfico 35 y 36: Resultado pregunta 1, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. ……..… 79

Gráfico 37 y 38: Resultado pregunta 1, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …… 80

Gráfico 39 y 40: Resultado pregunta 2, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. …… 80

Gráfico 41 y 42: Resultado pregunta 2, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. ……. 81

Gráfico 43 y 44: Resultado pregunta 3, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. ……... 81

Gráfico 45 y 46: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 3, animación 4, instrumento 2. …… 81

Gráfico 47 y 48: Resultado pregunta 3, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. ……..... 82

Gráfico 49 y 50: Resultado pregunta 4, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. ……..... 82

Gráfico 51 y 52: Resultado pregunta 4, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. …… 83

Gráfico 53 y 54: Resultado pregunta 4, animación 4, instrumento 2. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …… 83

Gráfico 55: Resultado pregunta 1, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …… 88

Gráfico 56: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 1, instrumento 3. ……... 88

Gráfico 57: Resultado pregunta 1, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. ……... 89

Gráfico 58: Resultado pregunta 2, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …… 89

Gráfico 59: Resultado pregunta 2, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. ……..…… 90

Gráfico 60: Resultado pregunta 2, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. ……... 90

Gráfico 61: Resultado pregunta 3, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …… 91

Gráfico 62: Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. Resultado pregunta 3, instrumento 3. …….. 92

Gráfico 63: Resultado pregunta 3, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. ……... 92

Gráfico 64: Resultado pregunta 4, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. ……... 93

Gráfico 65: Resultado pregunta 4, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. …… 93

Gráfico 66: Resultado pregunta 4, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …..... 94

Gráfico 67: Resultado pregunta 5, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …… 94

Gráfico 68: Resultado pregunta 5, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. ……..... 95

Gráfico 69: Resultado pregunta 5, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …… 95

Gráfico 70: Resultado pregunta 6, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …… 96

Gráfico 71: Resultado pregunta 6, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. ……..…… 96

Gráfico 72: Resultado pregunta 6, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …… 97

Gráfico 73: Resultado pregunta 7, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …… 97

Gráfico 74: Resultado pregunta 7, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. …… 98

Gráfico 75: Resultado pregunta 7, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. ..…… 98

Gráfico 76: Resultado pregunta 8, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …… 99

Gráfico 77: Resultado pregunta 8, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. …… 99

Gráfico 78: Resultado pregunta 8, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …… 100

Gráfico 79: Resultado pregunta 9, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. …… 100

Gráfico 80: Resultado pregunta 9, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. …….. 101

Gráfico 81: Resultado pregunta 9, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …… 101

Gráfico 82: Resultado pregunta 10, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Escuela Estado de Israel. ……..... 102

Gráfico 83: Resultado pregunta 10, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Luterano Concordia. …..…… 102

Gráfico 84: Resultado pregunta 10, instrumento 3. Mujeres y Hombres, Colegio Internacional. …….. 103

ANEXOS

BCN Legislación chilena

Biblioteca del Congreso Nacional de Chile

Tipo Norma	:Ley 20536
Fecha Publicación	:17-09-2011
Fecha Promulgación	:08-09-2011
Organismo	:MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Título	:SOBRE VIOLENCIA ESCOLAR
Tipo Version	:Unica De : 17-09-2011
Inicio Vigencia	:17-09-2011
Id Norma	:1030087
URL	:http://www.leychile.cl/N?i=1030087&f=2011-09-17&p=

LEY NÚM. 20.536

SOBRE VIOLENCIA ESCOLAR

Teniendo presente que el H. Congreso Nacional ha dado su aprobación al siguiente proyecto de ley, iniciado en una Moción de los Honorables Senadores señores Carlos Cantero Ojeda, Ricardo Lagos Weber e Ignacio Walker Prieto y de los ex Senadores señores Andrés Allamand Zavala y Andrés Chadwick Piñera.

Proyecto de ley:

"Artículo único.- Introdúcense las siguientes modificaciones en el decreto con fuerza de ley N° 2, del Ministerio de Educación, del año 2010, que fija el texto refundido, coordinado y sistematizado de la ley N° 20.370, General de Educación:

1.- Modifícase el artículo 15 del siguiente modo:

a) Intercálase en su inciso segundo, a continuación de la locución "proyecto educativo", lo siguiente: ", promover la buena convivencia escolar y prevenir toda forma de violencia física o psicológica, agresiones u hostigamientos, conforme a lo establecido en el Párrafo 3° de este Título,".

b) Agrégase el siguiente inciso tercero:

"Aquellos establecimientos que no se encuentren legalmente obligados a constituir dicho organismo deberán crear un Comité de Buena Convivencia Escolar u otra entidad de similares características, que cumpla las funciones de promoción y prevención señaladas en el inciso anterior. Todos los establecimientos educacionales deberán contar con un encargado de convivencia escolar, que será responsable de la implementación de las medidas que determinen el Consejo Escolar o el Comité de Buena Convivencia Escolar, según corresponda, y que deberán constar en un plan de gestión.".

2.- Agrégase, en su Título Preliminar, el siguiente Párrafo 3°:

"Párrafo 3°

Convivencia Escolar

Artículo 16 A. Se entenderá por buena convivencia escolar la coexistencia armónica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes.

Artículo 16 B. Se entenderá por acoso escolar toda acción u omisión constitutiva de agresión u hostigamiento reiterado, realizada fuera o dentro del establecimiento educacional por estudiantes que, en forma individual o colectiva, atenten en contra de otro estudiante, valiéndose para ello de una situación de superioridad o de indefensión del estudiante afectado, que provoque en este último, maltrato, humillación o fundado temor de verse expuesto a un mal de carácter grave, ya sea por medios tecnológicos o cualquier otro medio, tomando en cuenta su edad y condición.

Artículo 16 C. Los alumnos, alumnas, padres, madres, apoderados, profesionales y asistentes de la educación, así como los equipos docentes y directivos de los

www.bcn.cl - Biblioteca del Congreso Nacional de Chile

establecimientos educacionales deberán propiciar un clima escolar que promueva la buena convivencia de manera de prevenir todo tipo de acoso escolar.

Artículo 16 D. Revestirá especial gravedad cualquier tipo de violencia física o psicológica, cometida por cualquier medio en contra de un estudiante integrante de la comunidad educativa, realizada por quien detente una posición de autoridad, sea director, profesor, asistente de la educación u otro, así como también la ejercida por parte de un adulto de la comunidad educativa en contra de un estudiante.

Los padres, madres, apoderados, profesionales y asistentes de la educación, así como los equipos docentes y directivos de los establecimientos educacionales, deberán informar las situaciones de violencia física o psicológica, agresión u hostigamiento que afecten a un estudiante miembro de la comunidad educativa de las cuales tomen conocimiento, todo ello conforme al reglamento interno del establecimiento.

Si las autoridades del establecimiento no adoptaren las medidas correctivas, pedagógicas o disciplinarias que su propio reglamento interno disponga, podrán ser sancionadas de conformidad con lo previsto en el artículo 16 de este cuerpo legal.

Artículo 16 E. El personal directivo, docente, asistentes de la educación y las personas que cumplan funciones administrativas y auxiliares al interior de todos los establecimientos educacionales recibirán capacitación sobre la promoción de la buena convivencia escolar y el manejo de situaciones de conflicto.".

3.- Reemplázase la letra f) del artículo 46 por la siguiente:

"f) Contar con un reglamento interno que regule las relaciones entre el establecimiento y los distintos actores de la comunidad escolar. Dicho reglamento, en materia de convivencia escolar, deberá incorporar políticas de prevención, medidas pedagógicas, protocolos de actuación y diversas conductas que constituyan falta a la buena convivencia escolar, graduándolas de acuerdo a su menor o mayor gravedad. De igual forma, establecerá las medidas disciplinarias correspondientes a tales conductas, que podrán incluir desde una medida pedagógica hasta la cancelación de la matrícula. En todo caso, en la aplicación de dichas medidas deberá garantizarse en todo momento el justo procedimiento, el cual deberá estar establecido en el reglamento.".

Artículo transitorio.- Los establecimientos educacionales que no estén legalmente obligados a constituir el Consejo Escolar deberán crear un Comité de Buena Convivencia Escolar u otra entidad de similares características en el plazo de seis meses a contar de la publicación de esta ley.".

Habiéndose cumplido con lo establecido en el N° 1° del artículo 93 de la Constitución Política de la República y por cuanto he tenido a bien aprobarlo y sancionarlo; por tanto, promúlguese y llévese a efecto como Ley de la República.

Santiago, 8 de septiembre de 2011.- SEBASTIÁN PIÑERA ECHENIQUE, Presidente de la República.- Felipe Bulnes Serrano, Ministro de Educación.
Lo que transcribo a usted para su conocimiento.- Saludo atentamente a usted, Fernando Rojas Ochagavía, Subsecretario de Educación.

Tribunal Constitucional

Proyecto de ley sobre violencia escolar. (Boletín N° 7123-04)

La Secretaria del Tribunal Constitucional, quien suscribe, certifica que el Senado de la República envió el proyecto enunciado en el rubro, aprobado por el Congreso Nacional, a fin de que este Tribunal ejerciera el control de constitucionalidad respecto de las normas que regulan materias propias de ley orgánica constitucional que aquel contiene, y que por sentencia de 1° de septiembre de 2011 en los autos Rol N° 2.055-11-CPR.

Se declara:

1) Que la norma del número 3.- del artículo único permanente del proyecto de ley sometido a control es constitucional.

2) Que esta Magistratura no emitirá pronunciamiento respecto de las normas contenidas en los números 1.- y 2.- del artículo único permanente ni tampoco respecto del artículo transitorio de la iniciativa, por no regular materias que la Constitución Política estime propias de ley orgánica constitucional.

Santiago, 1° de septiembre de 2011.- Marta de la Fuente Olguín, Secretaria.

PDI de Valparaíso lanzó campaña "No + Bullying" para prevenir la violencia escolar

27.03.2014 La iniciativa se lanzó en el Liceo Santo Domingo de Gusmán de Playa Ancha. La participación de la PDI responde a la Ley de Responsabilidad Penal Adolescente.

La Policía de Investigaciones (PDI) de Valparaíso, lanzó este miércoles en el Liceo Santo Domingo de Guzmán de Playa Ancha, la campaña contra la violencia escolar "No + Bullying", la cual busca evitar prácticas violentas al interior de los establecimientos escolares y lograr conciencia social sobre el impacto que este fenómeno tiene sobre sus víctimas.

La actividad se efectuó en forma simultánea en las Brigadas de Delitos Sexuales y Menores de la Región de Valparaíso, realizándose el lanzamiento oficial en el establecimiento de educación secundaria del Cerro Playa Ancha de Valparaíso, donde participaron el jefe de la Prefectura de la PDI de Valparaíso, Alejandro Hernández, además de la seremi de Educación, Javiera Serrano, y del superintendente de Educación, Alberto Zárate.

Según indicó la PDI, "la campaña contempla la entrega de mensajes que refuercen valores como la inclusión social, la empatía, el buen trato entre pares y la no discriminación en contextos escolares, a través de la publicación en las redes sociales de afiches digitales, un video y la entrega de información sobre cómo prevenir este tipo de violencia escolar".

En la oportunidad, la policía civil manifestó que "a nivel policial no existen cifras propias para referirse a la magnitud del fenómeno Bullying en nuestro país, debido a que no está tipificado como delito".

La intervención de la PDI en la prevención de este hecho se relaciona con la Ley de Responsabilidad Penal Adolescente, ya que en el acoso escolar pueden estar presentes los delitos de lesiones y amenazas.

En el caso de ciberbullying pueden presentarse también conductas sancionadas por la ley como usurpación de identidad o producción y almacenamiento de pornografía infantil, explicaron desde la PDI.

Tendencias

LA INVESTIGACION

El estudio de la U. Católica de Valparaíso fue financiado por Fondecyt y realizado por Verónica López, María de los Angeles Bilbao y Paula Ascorra, de la Escuela de Psicología de esa casa de estudios.

11 años es la edad en que los niños sufren más acoso escolar

- Estudios de la UCV y la Unesco revelan que 6º básico es cuando se vive el peak de las agresiones.
- Inicio de la pubertad, búsqueda de identidad y cambios en el cerebro hacen que los niños respondan sólo desde lo emocional.

Paulina Sepúlveda G.

No es fácil tener 11 años. Diversos estudios revelan que los niños de hoy no sólo deben enfrentar emociones nuevas a esa edad producto del explosivo desarrollo hormonal del inicio de la pubertad, que se adelantó en al menos dos años. En el colegio, además, las reglas cambiaron: ya no hay un sólo profesor y surge la exigencia por ser más autónomos. Todo eso hace que el estrés aumente y los estados de ánimo cambien en cosa de horas.

Esas son algunas de las razones que pueden explicar por qué esa edad coincide con los índices de violencia más frecuentes entre pares. Es lo que determinó el estudio "El malestar en la Escuela: Relación entre victimización, clima de aula y clima escolar", de la U. Católica de Valparaíso que revela que el peak de agresiones se vive en sexto básico: a los 11 años.

La investigación consideró 4.869 estudiantes de 4º, 6º y 8º básico de la V Región, de colegios municipales, particulares y subvencionados. El informe establece que en 4º básico los niños que reportan haber sufrido una o más agresiones físicas y verbales en la última semana fueron 1.924 (suma de ambos indicadores). Esa cifra aumenta a 2.084 en sexto y disminuye a 1.767 en octavo.

Verónica López, psicóloga de la PUCV que participó en el estudio, dice que los resultados son coincidentes con otras investigaciones que revelan lo complejo de esa edad: una etapa de la vida donde la niñez comienza a quedar atrás, se conforman grupos del mismo sexo, se definen jerarquías de poder y surge la necesidad de definirse y resaltar. "Reaccionar agresivamente es una forma de llamar la atención. El sentido de afirmación está puesto en relación con lo que los otros piensan sobre ellos".

El Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo Unesco Urealc, que midió clima escolar en 16 países de la región, muestra el mismo fenómeno: 6º básico es el curso donde más agresiones se reportan en todos los países y Chile lidera las cifras con el peor clima escolar de la encuesta en ese nivel.

Edad límite

El inicio de la pubertad en ambos sexos explica parte del problema, dicen los expertos. En el caso de las niñas, éstas tienen su primera menstruación a esa edad (11,87 años), según un estudio a 3.000 escolares, realizado por las universidades Católica y de los Andes. Mientras que la mayoría dice sentirse más descontenta con su cuerpo, según la Encuesta Nacional británica "Comprendiendo el bienestar de los niños".

En los niños también comienzan los primeros cambios hormonales. En ambos, la glándula suprarrenal produce altas cantidades de cortisol, hormona del estrés, para generar un estado de alerta, lo que influye en que su ánimo sea más explosivo. "No tienen claro quiénes son ni qué piensan los demás sobre ellos", dice María Isidora Mena, sicóloga educacional de la U. San Sebastián. "Al principio, en vez de preocuparse de construir su propia identidad sólo contradicen a los adultos y se preocupan mucho de si los valida el otro género", dice. A eso se suma, luego, que se defiendan ante todo, lo que aumenta el malestar hacia los demás.

LA FRASE

"Hay una necesidad de definirse y resaltar, la reacción agresiva es una forma de llamar la atención".

Verónica López
Sicóloga e investigadora UCV

En su cerebro una serie de procesos hacen que actúen de un modo más emocional que racional. Si a la edad de tres años en el cerebro se han formado casi 1.000 billones de conexiones neuronales, a los 11 años, el cerebro comienza a deshacerse de las conexiones innecesarias para madurar. Proceso que se inicia desde la parte posterior hacia delante, madurando primero todas las áreas asociadas con las emociones y la afectividad. Por eso lo racional no es parte de sus respuestas.

ILUSTRACION: RAFAEL EDWARDS

Más exigencias

Los expertos dicen que también influye el hecho de tener que adaptarse a nuevos escenarios en el colegio. Ernesto Treviño, director del Centro de Políticas Comparadas de Educación de la U. Diego Portales, explica que en 6º básico los niños tienen distintos profesores para diferentes materias y los docentes esperan que asuman más autonomía y responsabilidades. Muy distinto, dice, a lo que ocurría en 4º básico cuando un profesor daba todas las materias, lo que facilitaba el seguimiento y seguridad de los niños. "Llevan dos años en esa lucha por encontrar su acomodo y si bien no han alcanzado su desarrollo, su identidad es más estable y la hacen notar".

Rafael Salgado, psicólogo que trabaja en un colegio de Viña del Mar, dice que el 80% de los profesores aprecia el paso por 6º básico como el momento en que los niños que antes eran tranquilos comienzan con problemas de conducta. "Ya no se consideran niños y quieren tener una opinión propia. Pero se comportan como niños la mayoría de las veces. Es en ese escenario ambiguo en el que se eleva la agresividad", dice.

Por eso, el clima dentro de la sala de clases es crucial para la contención o no del bullying. De hecho, la sicóloga de la UCV dice que "su estudio muestra una relación estadísticamente significativa entre el nivel de agresión entre compañeros y el clima escolar. La relación entre profesores y estudiantes y el ambiente en clases influye mucho", dice.

Identidad y agresión

Como están en pleno proceso de construcción de identidad y autoconfianza, "están muy pendientes de las reacciones del otro, por lo que a la hora de la agresión saben cómo lograrla de forma más sofisticada y defensivamente que cuando eran más chicos", dice Mena.

¿Qué pueden hacer los padres? Muchos de ellos suelen confundir cualquier reacción del entorno como agresión hacia sus hijos, pero hay que tener cautela. "En todas las etapas hay agresiones y hasta un cierto nivel es bueno que los niños aprendan a defenderse", asegura la sicóloga de la U. San Sebastián.

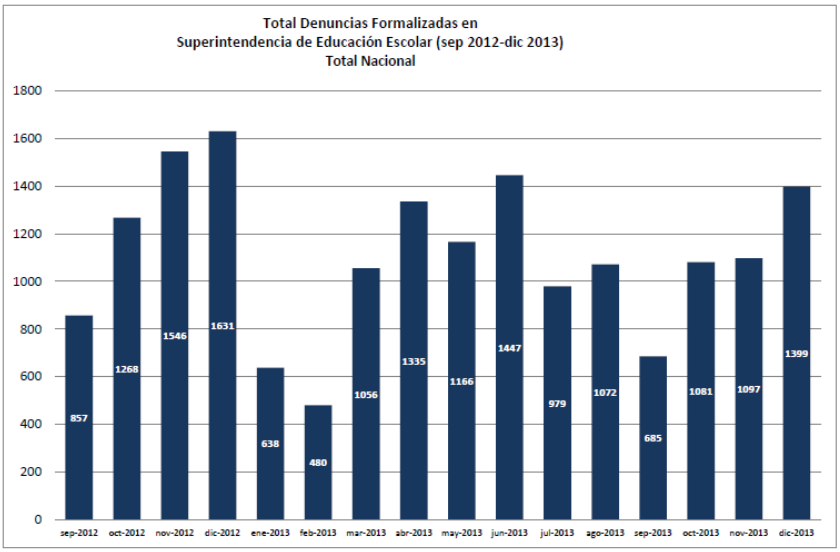
Por eso, dice, lo ideal es que los padres les enseñen desde pequeños a enfrentar al agresor sin violencia y a respetar no sólo por obediencia, sino por empatía. Eso les permitirá medir y controlar mejor sus emociones cuando la pubertad arribe y tener mayor seguridad, lo que los protege tanto de sufrir bullying como de ejercerlo. ¿Si no resulta? El niño debe recurrir a profesores y padres, pero éstos últimos nunca deben intentar solucionar el problema por sí mismos, aunque sí buscar una intervención. "La evidencia demuestra que si no se interviene existe el riesgo de que la agresión se vuelva sistemática", dice Triviño. Y a esa edad "la discriminación y rechazo de sus pares puede afectar negativamente el proceso de construcción de su identidad", dice Mena. Y con ello generar daños permanentes.●

ANEXO

TOTAL DENUNCIAS FORMALIZADAS EN SUPERINTENDENCIA DE EDUCACIÓN ESCOLAR

Considera todas las denuncias formalizadas en la Superintendencia de Educación Escolar, desde su creación, el 1 de septiembre de 2012, hasta el 31 de diciembre de 2013

Total Denuncias Formalizadas	
Mes	Total
sep-2012	857
oct-2012	1268
nov-2012	1546
dic-2012	1631
ene-2013	638
feb-2013	480
mar-2013	1056
abr-2013	1335
may-2013	1166
jun-2013	1447
jul-2013	979
ago-2013	1072
sep-2013	685
oct-2013	1081
nov-2013	1097
dic-2013	1399
TOTAL	17737



ANEXO

DETALLE DENUNCIAS DE MAYOR FRECUENCIA FORMALIZADAS EN SUPERINTENDENCIA DE EDUCACIÓN ESCOLAR DESDE SU CREACIÓN

Considera las denuncias formalizadas en la Superintendencia de Educación Escolar, desde su creación, el 1 de septiembre de 2012, hasta el 31 de diciembre de 2013

Maltrato a Estudiantes (período 1 sept 2012 - 31 dic 2013)				Total
sep-12	oct-12	nov-12	dic-12	6715 38% (respecto del total de denuncias formalizadas en el período)
386	566	598	357	
ene-13	feb-13	mar-13	abr-13	
83	118	275	553	
may-13	jun-13	jul-13	ago-13	
497	684	404	477	
sep-13	oct-13	nov-13	dic-13	
340	516	466	395	

Cancelación de Matrícula (período 1 sept 2012 - 31 dic 2013)				Total
sep-12	oct-12	nov-12	dic-12	3069 17% (respecto del total de denuncias formalizadas en el período)
84	152	281	616	
ene-13	feb-13	mar-13	abr-13	
244	155	238	119	
may-13	jun-13	jul-13	ago-13	
99	104	115	115	
sep-13	oct-13	nov-13	dic-13	
59	76	155	457	

Medidas Disciplinarias (período 1 sept 2012 - 31 dic 2013)				Total
sep-12	oct-12	nov-12	dic-12	1504 8% (respecto del total de denuncias formalizadas en el período)
109	131	186	90	
ene-13	feb-13	mar-13	abr-13	
10	5	23	82	
may-13	jun-13	jul-13	ago-13	
96	104	86	109	
sep-13	oct-13	nov-13	dic-13	
93	144	135	101	

Discriminación (período 1 sept 2012 - 31 dic 2013)				Total
sep-12	oct-12	nov-12	dic-12	1269 7% (respecto del total de denuncias formalizadas en el período)
61	114	149	121	
ene-13	feb-13	mar-13	abr-13	
44	25	84	99	
may-13	jun-13	jul-13	ago-13	
81	97	57	71	
sep-13	oct-13	nov-13	dic-13	
42	72	61	91	

TOTAL DENUNCIAS POR REGIÓN/MES
Enero-Diciembre 2013

REGIÓN	ene-13	feb-13	mar-13	abr-13	may-13	jun-13	jul-13	ago-13	sep-13	oct-13	nov-13	dic-13	TOTAL
Tarapacá	2	19	9	34	13	12	67	44	3	49	42	43	337
Antofagasta	24	5	50	35	37	27	25	20	29	19	24	42	337
Atacama	31	18	18	45	39	26	23	46	27	28	24	17	342
Coquimbo	32	28	29	47	38	55	53	31	1	76	101	82	573
Valparaíso	78	53	128	134	151	160	119	148	111	133	102	192	1509
O'Higgins	46	22	51	46	41	63	67	63	34	79	61	73	646
Maule	38	16	42	64	29	60	39	45	46	54	84	100	617
Bío Bío	25	64	87	137	81	122	82	95	70	91	96	134	1084
La Araucanía	12	20	60	95	62	100	43	59	52	73	62	64	702
Los Lagos	7	2	20	44	108	82	58	39	16	56	33	54	519
Aysén	1	1	18	17	27	13	12	7	7	9	13	16	141
Magallanes	1	3	23	7	17	16	4	14	18	10	15	19	147
R. Metropolitana	331	218	487	573	492	676	365	426	245	357	402	535	5107
Los Ríos	6	6	24	23	18	17	16	25	17	16	23	16	207
Arica y Parinacota	4	5	10	34	13	18	6	10	9	31	15	12	167
Total general	**638**	**480**	**1056**	**1335**	**1166**	**1447**	**979**	**1072**	**685**	**1081**	**1097**	**1399**	**12435**