

318525

DUCE ET DOCET



UNIVERSIDAD INTERCONTINENTAL

ESCUELA DE PSICOLOGIA

Con estudios incorporados a la  
Universidad Nacional Autónoma de México  
1984 - 1988

" INFLUENCIA DEL DIBUJO ANIMADO  
EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DEL NIÑO "

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

T E S I S

Que para obtener el Título de :

LICENCIADO EN PSICOLOGIA

P r e s e n t a :

MARIA FRANCESCA MAYAGOITIA STONE

Asesor de Tesis:

LIC. MARISELA RODRIGUEZ MARTINEZ

México, D.F. 1990



Universidad Nacional  
Autónoma de México



## **UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso**

### **DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# I N D I C E

INTRODUCCION	I
CAPITULO I	
LA AGRESION	1
1.1. Definición	1
1.2. Agresión en niños	1
1.3. Comunicación verbal y no verbal de la agresión	6
1.3.1. La agresión en función al sexo	9
CAPITULO II	
LOS DIBUJOS ANIMADOS	11
2.1. Breve Historia	11
2.2. Dibujos animados en televisión	17
CAPITULO III	
EL NIÑO Y EL DIBUJO ANIMADO	21
3.1. Influencia del dibujo animado en el comportamiento del niño.	21
CAPITULO IV	
EL ANALISIS DE CONTENIDO	27
4.1. Definición y requisitos del análisis de contenido	28
4.2. Unidades del análisis de contenido	32
4.2.1. Palabras	34

4.2.2. Tema	34
4.2.3. El personaje	35
4.2.4. El ítem	35
4.2.5. Medidas de espacio-tiempo	36
4.3. Categorías del análisis de contenido	36
4.3.1. Definición de las categorías del análisis	36

## CAPITULO V

### ASPECTO METODOLOGICO

1. Objetivos	39
Generales	
Específicos	
2. Planteamiento del problema	39
3. Hipótesis	40
3.1. Hipótesis conceptual	40
3.2. Hipótesis de trabajo	40
4. Definición de variables	40
4.1. Variable dependiente	40
Definición	
4.2. Variable independiente	41
Definición teórica	
Definición operacional	
4.3. Variables extrañas y método de control	41

5. Muestra de investigación	42
5.1. Tamaño de la muestra	42
5.2. Características de la muestra	42
6. Diseño de investigación	42
6.1. Tipo de investigación	42
6.2. Nivel de investigación	42
6.3. Diseño de investigación	43
6.4. Ambiente experimental	43
7. Instrumentos	43
7.1. Confiabilidad y validéz	43
8. Procedimiento	44
9. Análisis de los datos	45
10. Análisis de contenido	46
11. Resultados	63
12. Análisis e interpretación de resultados	67
13. Limitaciones y sugerencias	72
14. Conclusiones	74
15. Anexos	76
16. Bibliografía	81

## RESUMEN

Este estudio tuvo por objeto estudiar la influencia del dibujo animado en el comportamiento agresivo del niño. Se llevó a cabo con una muestra de 20 niños, 10 niñas y 10 niños de 4 a 5 años y medio que asistían a un Jardín de niños en la zona norte de la Ciudad de México. Para estudiar la agresión se les expuso a un dibujo animado grabado en video con alto contenido agresivo y otro con poco contenido agresivo; esto se determinó mediante un análisis de contenido. Posteriormente se les puso en un contexto de juego libre permitiéndoles jugar con juguetes a su disposición durante un espacio de 15 minutos por grupo. Durante este tiempo se midió la agresión verbal y no-verbal por medio de una observación estructurada.

Se encontró que el dibujo animado con contenido agresivo influyó en el comportamiento agresivo del niño; por el contrario, las niñas no demostraron ser influenciadas por ninguna de las dos caricaturas. Se registraron diferencias entre sexos ya que los niños mostraron mayor nivel de agresión que las niñas. Los niños expuestos a la caricatura con poco contenido agresivo mostraron menos agresión que aquellos expuestos a la caricatura con alto contenido agresivo.

## JUSTIFICACION

El propósito del presente estudio es comprobar si lo encontrado por Bandura, Ross y Ross (1961, 1963) - acerca de la influencia de la televisión y, posteriormente, del dibujo animado en el comportamiento agresivo del niño durante el juego libre es aplicable a un grupo de niños y niñas mexicanos a los cuales se les expone a caricaturas con alto contenido agresivo y si despliegan este tipo de comportamiento. Se desea comprobar a su vez, si existe diferencia entre sexos y, de ser así, determinar las razones de esta diferencia. Se buscó también con este estudio, tener elementos objetivos para poder influir en las familias mexicanas directamente con los padres de familia para que ellos aprendan a supervisar debidamente a sus hijos a la hora de ver televisión.

## I N T R O D U C C I O N

A través de los años se han realizado numerosas investigaciones en donde se ha concluido que existe la suficiente evidencia para poder justificar que la violencia televisada es uno de los elementos que contribuyen al comportamiento agresivo en niños.

A pesar de que ha habido numerosas explicaciones teóricas del porque la violencia televisada puede provocar mayor agresión en niños, las propuestas de Albert Bandura y sus seguidores (Bandura, Ross y Ross; 1963) han representado la postura de aprendizaje social, enfatizando los efectos imitativos y desinhibitorios.

Notando que los actos agresivos llevados a cabo por personajes heróicos en televisión son considerados justificados, exitosos y no llevan consigo un castigo, Bandura argumentó que los niños pueden imitar los actos agresivos de los que han sido testigos. Siguiendo la misma línea, Bandura (1965) ha podido probar que después de observar una película o dibujos animados en donde se muestran formas de agresión ya sea patear, golpear o abuso verbal, los niños pueden, si se les pide, demostrar el aprendizaje de estas conductas repitiéndolas con un alto grado de fidelidad.



## II

La exposición a modelos agresivos ya sea en película o en dibujos animados, puede llevar a los niños a imitar conductas agresivas en contra de víctimas humanas y artificiales (juguetes) durante el juego.

Este estudio tuvo por objeto realizar una investigación experimental del comportamiento agresivo del niño durante el juego libre, después de haber sido expuesto a dibujos animados; uno con alto contenido agresivo, y otro con bajo contenido agresivo. En una muestra de niños y niñas mexicanos, de cuatro a cinco años y medio, que asisten a un Jardín de Niños particular en la zona norte de la Ciudad de México.

Se deseó encontrar, además, si existe alguna diferencia entre lo observado en los estudios realizados anteriormente y el presente estudio. Se deseó descubrir, a su vez, si el observar una caricatura de corte comercial (elaborado por estudios cinematográficos) presentó alguna diferencia en cuanto a sus efectos en los niños en contraste con aquellos elaborados por Bandura (programas editados o confeccionados por Bandura u otros).

LA AGRESION

1.1. Definición de agresión.

El término de agresión o agresividad es empleado para referirse a "la tendencia a atacar a otro individuo o individuos, con la intención de causar daño físico o psicológico. Por lo tanto, la fuerza física declarada, lo mismo que el abuso verbal y el sarcasmo constituyen formas de conducta agresiva". (1).

De esta definición se partirá para hablar acerca de los factores que influyen en la conducta agresiva y, sobre todo, del desarrollo de la agresión en el niño.

1.2. Agresión en niños.

A pesar de que la literatura que trata conducta agresiva en niños es bastante extensa (Feshbach, 1970), poco de lo investigado habla acerca de la ontogénesis y poco deriva de las teorías del desarrollo. Entre lo investigado acerca del desarrollo de la agresión tenemos que no se sabe a ciencia cierta de que patrones motores tempranos surgen los componentes que disparan la agresión tardía. Se ha sugerido que las rabietas pueden ser el resorte que dispara la agresión temprana. Estas ocurren en las primeras fases

---

1.- Whittaker J., Psicología, 1981, Ed. Interamericana, p. 178.

de la ontogénesis, tienen una gran capacidad de sacar reacciones del medio, y tanto su ocurrencia como la de sus componentes conductuales son sensibles a la retroalimentación (Etzel & Gewirtz, 1967; Goodenough, 1931). Como las rabietas producen retroalimentación tanto positiva como negativa, probablemente sirven como oportunidades para que el niño aprenda la eficacia de la agresión actuada así como de la agresión inhibida. Sin embargo, hasta el momento las contribuciones de estos patrones a la ontogénesis de la agresión, son desconocidas.

Por otro lado, otros estudios han sugerido que el contexto al cual se le atribuyen la mayoría de las variables en el desarrollo de la agresión en primates no-humanos es el retozar entre iguales (1). A pesar de la sugerencia de Patterson y Cobb (1971) de que la interacción entre pares iguales es el contexto primario del desarrollo de la agresión en niños, sólo se puede suponer que el retozar durante los años pre-escolares posee la misma función que en los primates no-humanos.

- 
- 1.- Las condiciones que permiten que el juego rudo se convierta en agresión y, en turno, decrezca y se convierta en juego no agresivo parece facilitar la adquisición de dos repertorios: a) una gran cantidad de conductas agresivas y b) mecanismos que copian los efectos de la interacción agresiva. (Harlow & Harlow, 1965; Jay, 1968).

Se ha investigado a su vez, la diferencia en la actividad agresiva en niños dependiendo de su edad. Feshbach (1970) plantea que de los dos a los seis años de edad se presenta un incremento en el manejo y la utilización del lenguaje en las explosiones agresivas. La agresión verbal sigue siendo el modo preferido de atacar a otros entre niñas de edad escolar, sin embargo, la evidencia es inconsistente cuando se trata de cambios en el tipo de agresión física después de los seis años. Por ello, nos remitiremos a lo encontrado por Florence Goodenough (1931): "Con el paso de los años, las formas de conducta agresiva mostradas se dirigen más y más hacia un fin determinado, mientras que las respuestas físicas primitivas de los niños son gradualmente sustituidas por otras menos violentas pero con un carácter más simbólico" (1). Más tarde añade que la frecuencia y la duración de reacciones posteriores, incluyendo actitudes urañas y de lloriqueo, mostraron un incremento marcado después de los cuatro años de edad a pesar de que la duración de las fases de explosiones agresivas cambiaron tan sólo un poco durante el periodo pre-escolar y en los primeros años del escolar. Sin embargo, no se puede dar -

---

1.- Goodenough, F.L.; Anger in young children, University of Minnesota Press, 1931. (Traducción de la autora). p. 69

por sentado que todos los actos de agresión física poseen funciones comunes. Goodenough también encontró que las explosiones agresivas en la infancia temprana son precipitadas principalmente por incomodidades físicas y necesidades de afecto; durante el segundo y tercer año estos episodios son provocados por hábito o entrenamiento. Las dificultades sociales con iguales emergen en esta etapa como instigadores de explosiones agresivas predominando en los años subsiguientes.

Es importante mencionar, siguiendo la línea de Goodenough, lo encontrado por Albert Bandura y sus seguidores (1961), quienes afirman que los niños expuestos a modelos agresivos generalizaron respuestas agresivas en situaciones en donde el modelo no se encontraba presente. La teoría de la retroalimentación sensorial de la imitación de Mowrer (1960) plantea que "si ciertas respuestas han sido repetida y positivamente reforzadas, estímulos propioceptivos asociados con estas respuestas adquieren propiedades de reforzamiento secundario, de este modo, el individuo - está predispuesto a demostrar conductas para la retroalimentación positiva. Así mismo, si las respuestas han sido negativamente reforzadas, el estímulo adquiere la capacidad de producir ansiedad que, a su vez, inhibe la ocurrencia

cia de conductas negativas" (1). De lo anterior se puede inferir que los niños que observan modelos agresivos mostrarán mayor agresión al ser frustrados o reforzados posteriormente, que aquellos frustrados sin exposición previa a modelos agresivos (2).

Es necesario mencionar que el despliegue de comportamiento agresivo por parte de adultos conduce a la imitación, por el simple hecho de que el niño lo considera permitido; es posible asumir que esta exposición no sólo facilita el aprendizaje de nuevas respuestas agresivas, sino que también debilita las respuestas inhibitorias incrementándose, así, la probabilidad de ocurrencia de los patrones agresivos previamente aprendidos.

Se puede concluir entonces, que factores tales como la imitación y la instigación influyen en el aprendizaje y desarrollo del comportamiento agresivo en niños.

A continuación se expondrán las formas en que se puede expresar la agresión.

- 
- 1.- Mowrer, O.H.; Learning theory and the symbolic processes; New York: Wiley, 1960.
  - 2.- Mowrer considera que el aprendizaje por imitación es paralelo a la formación de hábitos y piensa que la única diferencia entre las dos formas de adquirir respuestas estriba en el origen de los estímulos correlacionados con la respuesta que sustentan las conductas aprendidas. Este mismo subraya el papel de las sensaciones e imágenes condicionadas que proporcionan el enlace sensomotor entre las respuestas cognitivas -

### 1.3. Comunicación verbal y no verbal de la agresión.

Para poder hablar ampliamente acerca de la agresión verbal y no verbal, es importante definir los términos de no verbal y comunicación. Siegman y Feldstein (1978) definen la comunicación no verbal como "un acto de transmisión de una conducta no verbal de persona(s) a persona(s)". Esta definición, aunque un tanto general, se presenta más aceptable que otras ya que no parte del supuesto de que la conducta no verbal se basa en la verbal. Sin embargo, es necesario mencionar que, como en la comunicación no verbal se pueden incluir fenómenos para lingüísticos como la velocidad del habla y el timbre de voz, no se puede considerar que no verbal sea lo mismo que no vocal. No obstante, para fines de este estudio, se considerará la comunicación verbal como la emisión de sonidos, ya sea por vía vocal o por vía motora; y la comunicación no verbal como cualquier tipo de transmisión que sea a base de movimientos corporales (lenguaje corporal) y no de sonidos (1).

---

y las emocionales. En la mayor parte de los casos de aprendizaje observacional, las respuestas percibidas son los únicos procesos de mediación importantes.

- 1.- En la comunicación verbal entenderemos vía vocal como cualquier sonido producido por la vibración de las cuerdas vocales; éste puede ser en forma de fonemas, morfemas, palabras, frases y oraciones. Se considerará vía motora como cualquier forma de comunicación que se expresa en movimientos motores, ya sean estos finos o gruesos y que producen un sonido.

Los distintos sistemas de señales no verbales se pueden clasificar en: mirada, expresión del rostro, gestos, - actitud corporal, orientación corporal, movimiento corporal, espacio personal y territorial, aspecto externo y vestimenta (Siegman y Feldstein, 1978; Speer 1972; Weitz, 1974).

Esta división se puede complementar con lo encontrado por - Harrison (1973) quien propone una clasificación de las señales no verbales en cuatro tipos de códigos:

a) Signos expresivos.- Hacen referencia a las acciones corporales como, por ejemplo, la mímica, los gestos, la actitud corporal, los movimientos oculares, el contacto físico, el olfato y los fenómenos para lingüísticos (suspirar, botezar, reír, etc.).

b) Signos de mediación.- Los signos no verbales se verifican a través de selecciones, arreglos y creaciones dentro de los medios de comunicación.

c) Signos artificiales.- Aquí Harrison incluye los signos que surgen por la manipulación del vestido, la cosmética, - los muebles, los objetos de arte, etc.

d) Signos de contexto.- Estos se encuentran en relación con la utilización del tiempo y el espacio, a través del emplazamiento temporal y espacial de los sistemas de comunicación y en el orden de los comunicantes y sus productos artificiales.





forzamiento de agresión verbal incrementa la magnitud de - agresión física presentada por los sujetos posteriormente. Así mismo, Geen & Pigg (1970) demostraron que el reforzamiento de agresión física se generaliza a respuestas de agresión verbal.

Las diferentes formas de agresión verbal y no verbal pueden estar influenciadas por el sexo del individuo, aunque existen comportamientos agresivos comunes a ambos sexos. A continuación se expondrá lo encontrado al respecto.

### 1.3.1. La agresión en función al sexo.

Bandura, Ross y Ross (1961) examinaron la influencia que ejercen el sexo del modelo y el del niño sobre la imitación de la agresión. Los niños mostraban significativamente más agresión imitativa que las niñas, pero no había diferencia entre los sexos en cuanto a la reproducción de la agresión verbal del modelo. Estos resultados no son raros en niños educados en sociedades en donde la agresión se tolera - mucho más en niños y en la que los modelos físicamente agresivos que la sociedad aprueba son masculinos. En el mismo estudio se pone de manifiesto que el modelo masculino tenía una influencia más fuerte sobre los sujetos varones que el femenino. Los niños a los que se expuso a un modelo agresivo masculino manifestaban más agresión imitativa física y verbal, y más agresividad en el juego con armas, en compara

ción con las niñas a las que se les había expuesto al modelo masculino. En un segundo estudio de Bandura, Ross y Ross (1963), los niños se mostraban, de nuevo, significativamente más agresivos que las niñas, y también ahora el modelo - agresivo masculino era un estímulo a la agresión más poderoso que el femenino. Es Obvio que el poder relativo de los modelos masculinos y femeninos para provocar respuestas imitativas está en función del grado de adecuación al sexo de la conducta en cuestión, así como de la identificación con el propio sexo.

Para poder comprender cómo el dibujo animado influye - en el comportamiento agresivo del niño durante el juego libre, es necesario hablar acerca del dibujo animado y de la aparición de éste en la televisión. Así pues, el siguiente capítulo tratará estos puntos.

LOS DIBUJOS ANIMADOS

2.1. Breve historia. \*

El origen de los dibujos animados se da con la ya existente tira animada o historieta que aparece en China, estas consistían en unos cuadernillos con historietas que contenían una serie de representaciones que, al hojearlos, daban la ilusión de movimiento.

Joseph Antoine Plateau en 1830, construyó un aparato - llamado Fenaquistoscopio, en el cual el movimiento se logró por medio de una secuencia de catorce dibujos, cada uno de ellos mezclados con el siguiente de la serie. Este aparato estaba compuesto por dos discos montados en una flecha; el disco anverso tenía una serie de ventanas alrededor del borde exterior, mientras que el disco trasero portaba los dibujos que se encontraban alineados, asomándose a través de las ventanas, mientras los dos discos giraban simultáneamente.

Este invento fue seguido por el Zoótopo, inventado - por William George Horner en Inglaterra (1834), el cual consistía en un cilindro montado sobre una tarima con ventanas alrededor de la parte superior. Los dibujos hechos en tiras de papel de 75 cms. fueron insertados dentro del cilindro.

En Estados Unidos de América, William Lincoln (1867) -

---

\* Tomado de "The history of the animated cartoon" de Earl Theisen. California, 1933.

introduce la llamada "rueda de la vida", la cual dió nacimiento al dibujo animado moderno. Pero no fue sino hasta - 1906 que un primer intento de animación fue realizado. Estos fueron dibujos hechos por J. Stuart Blackton, quien utilizó el invento "vuelta de manivela" creado en 1907 con el cual una cámara pudo tomar vistas imagen por imagen. Blackton utilizó este procedimiento en 'El hotel embrujado' y más tarde en "The magic fountain pen" (la pluma mágica) donde pudo mostrar una pluma fuente que dibujaba sola; más tarde crea una caricatura llamada "Humorous phases of funny faces" (fases humorísticas de caras chistosas) que requirió para su realización alrededor de tres mil dibujos. Con esto se abre el camino a los diferentes géneros de cine de animación llamados "trickfilm" y "multiplicación".

El caricaturista francés Gaumont Emile Cohl, realizó una caricatura llamada "Fantasmagorie" (1908), en que un elefante se convertía progresivamente en una bailarina y después en muchos otros personajes. La técnica de transformación utilizada desempeñó un papel muy importante en la mayor parte de sus creaciones y en particular en su obra maestra la serie de los fantoches. En 1910 crea un film de muñecos "Le tout petit Faust" (El muy pequeño Fausto).

Por la misma época Armstrong en Inglaterra y Starevitch en la U.R.S.S. experimentan con sus propias creaciones.

Durante los años de 1914 a 1916 John R. Bray introdujo

la escenografía para el personaje central que sirviera para la acción que ocurriera en la escena.

Durante el año de 1917 se realizaron muchas caricaturas, pero el costo y la falta de elementos y técnica eran inferiores a las que se muestran hoy en día. Una característica de los dibujos de aquella época fué la "burbuja" con diálogos, éstos eran globos o nubes circulares que contenían los diálogos de los personajes.

Winsor McCay realiza en 1918 el dibujo animado de carácter dramático llamado "The sinking of the Lusitania" (el hundimiento del Lusitania), el cual fué el primer dibujo animado largo requiriendo 25,000 dibujos y 22 meses de trabajo, (Theisen, E. 1933).

Con el tiempo las caricaturas fueron evolucionando aumentando el número de dibujos y suprimiéndose la "burbuja" empleando, en su lugar, los títulos utilizados en las películas de los años mudos.

En la escuela norteamericana, los hermanos Max y Dave Fleischer fueron considerados unos de los más originales creadores con su serie "Out of the inkwell" (Fuera del tintero), que, a partir de 1920, alió la fotografía con el dibujo. Los Fleischer abandonaron a su protagonista Coco al principio del cine hablado para crear nuevos personajes como "Betty Boop", un personaje femenino y sensual que fue censurado. Su otra creación, "Popeye" (1930-1947), inventa

do originalmente por Elsie Crisler Segar, era un marino - perseguido por Brutus, un hombre barbudo de gran fuerza - que buscaba quitarle su mujer Olive Oil. Popeye, después - de comer espinacas, se convertía en una persona invencible que era capaz de adquirir gran fuerza. Esta caricatura te nía por objeto anunciar una marca de espinacas en conser- va.

Al mismo tiempo, Pat Sullivan da una nueva orienta- ción a los dibujos animados con su "Felix the cat" (Felix el gato) en 1917. El éxito comercial de éste hizo nacer a muchos animales competidores: "The crazy cat" (el gato loco) de Ben Harrison; "Flip the frog" (La rana Flip) de Ub Iwerks; "Osvaldo", el conejo feliz de Walt Disney; y - finalmente, "Mickey Mouse" (el ratón Miguelito) también - de Walt Disney.

Mickey Mouse fue creado en 1928 haciendo su debut en la caricatura llamada "Plane crazy" (loco por los aviones). En ese mismo año Disney realiza la primera caricatura con sonido: "Steamboat Willie" (bote de vapor Willie), siendo Mickey el personaje principal. Disney descubrió que podía sacar provecho aliando el sonido con el dibujo. En su pri- mera "Silly Simphony" (Sinfonía tonta) llamada "Skeleton dance" (El baile del esqueleto) en 1929, utilizó música -

de Saint-Saens para animar la danza de varios esqueletos que tocaban el xilófono con sus tibias.

Walt Disney también se caracteriza por haber iniciado las caricaturas en color utilizando por primera vez - el proceso technicolor en las películas: "Flowers and Trees" (Flores y arboles) en 1932; "Three little pigs" (Los tres cerditos) una fábula acerca de las virtudes de la laboriosidad, en 1933; "The old mill" (El viejo molino) en 1937, en donde utiliza la truca multiplana para obtener efectos de profundidad; y, "The ugly duckling" (El patito feo) en 1939.

Disney realiza también la primera caricatura musical de largo metraje: "Snow White and the seven dwarfs" (Blanca Nieves y los siete enanos) inspirado en el cuento de los hermanos Grimm. Para el año de 1945 logra combinar personajes reales con dibujos animados en las películas: "The three Caballeros" (Los tres caballeros), "Song of the South" (Canción del Sur), y "Mary Poppins".

Ya para el año de 1945 el dibujo animado se convierte en una industria en los Estados Unidos de Norteamérica desarrollándose como una rama del cine. Gracias a esta evolución es posible distinguir, hoy día, diez géneros de la animación:

a) El dibujo animado.- Fotografía sobre una superficie -



plana de asuntos en movimiento, descompuestos imagen por imagen, evolucionando sobre un decorado diferente.

b) Recortes articulados.- Se hacen evolucionar delante de una cámara muñecos articulados de papel, cartón u hojalata, cuyos movimientos son filmados imagen por imagen.

c) Sombras chinescas.- Variante de los cortes que emplea personajes en blanco y negro en decorados grises.

d) Animación multiplana.- En donde se colocan dibujos, recortes, sombras, etc. sobre tres o más placas de vidrio permitiendo así tratar los asuntos en profundidad e introducir ciertos juegos de luz.

e) Muñecos animados.- Muñecos articulados, animados imagen por imagen en decorados de tres dimensiones.

f) Esculturas animadas.- Producen un movimiento en tres dimensiones por el modelado y la iluminación de las figuras plásticas.

g) Dibujo en película.- Estos se encuentran grabados o pintados directamente sobre una película que después se utiliza como negativo. En ocasiones se combina con un sonido sintético, pista óptica grabada o dibujada según los mismos procedimientos.

h) Los filmes de objetos.- Organizan danzas de volúmenes en movimiento, ritmados por una música apropiada.

i) Los grabados animados de Alexeiev.- Modulan con la ayuda de la luz una superficie en la que se han dispuesto, -

según una técnica inspirada por el simil o grabado, miles de clavos más o menos hundidos en una superficie plástica.

j) Filmes de trucaje.- Se filman objetos normalmente fotografiados pero utilizando, ya en la toma de vistas o en la edición, diversos trucos como aceleración, film al revés, interrupción de la toma de vistas, etc.

## 2.2. Dibujos animados en televisión.

El pionero del dibujo animado en televisión fue Walt Disney en el año de 1945 con su Club de Mickey Mouse, continuando con el "Wonderful world of color" (Maravilloso mundo del color) en 1961.

Posteriormente la mayor parte de los animadores siguieron el mismo camino con animales humanizados: Paul Terry crea a los cuervos "Heckle y Jeckle", y a "Mighty Mouse", Walter Lanz por su lado crea a "Andy Panda" y al famoso "Woody Woodpecker" (Pájaro loco) .

Por otro lado, en la Warner Brothers, Leon Schlesinger produce la serie "Looney Tunes" y "Merry Melodies"; Freeleng, Charles Jopnes y Robert Mc Kimson crean a "Bugs Bunny", el canario "Tweety" y el gato "Silvester".

Más adelante Pete Burnes crea el personaje de la serie "Mr. Magoo", era un viejito practicamente ciego, que sufría de achaques y testarudez que lo meten en diferentes aventuras.

venturas.

Muchas empresas lograron realizar personajes que posteriormente se conocieron mundialmente, una de estas empresas es Hanna-Barbera. Esta compañía ha aportado creaciones desde su primera serie en dibujos animados "Ruff y Reddy", que debutó en 1957. Recibió premios para la serie "Huckleberry Hound" y "The Flintstones" (Los Picapiedra) en 1960. Otros personajes famosos de Hanna-Barbera son: "Yogui the bear" (El oso Yogui), "Scooby Do" y "The Smurfs" (Los Pí-tufos), entre muchos otros.

Durante los siguientes años pasaron por las pantallas numerosos personajes animados con diferentes características y personalidades, muchos de los cuales don de origen norteamericano y otros de origen japonés. Algunas series sobresalientes son: Ahí viene Cascarrabias, Aquaman, Archi y Sabrina, Los autos locos, Batman, Birdman, Bullwinckle, Correcaminos, Cuatro Fantásticos, Don Gato y su pandilla, Fantasmagóricos, Flash Gordon, Gasparín, Heidi, El hombre araña, La hormiga atómica, Maguila Gorila, Meteoro, La Pantera Rosa, La pequeña Lulú, Princesa Caballero, Rosita fre-sita, Shazzan, Speedy González, Superman, Super ratón, Los Supersónicos, Tom y Jerry; entre muchísimas más.

México ha realizado sólo en una ocasión una serie de dibujos animados: Cantinflas Show. Originalmente se había pensado llamar al programa "seis minutos con Cantinflas" ,

sin embargo se decidió cambiarlo a "Cantinflas Show". Esta es una serie de programas con una duración de seis minutos que cuenta con 52 capítulos de dibujos animados con historias divertidas de contenido educativo para toda la familia estelarizada por Cantinflas, un personaje cuyas aventuras son narradas por él mismo.

Esta serie fue creada con la técnica de animación total utilizada en los estudios Walt Disney y Hanna-Barbera; para su producción y elaboración se contó con la colaboración de técnicos, diseñadores y artistas de España, México, Hungría y Checoslovaquia, bajo la dirección de José Luis - Moro, artista español creador de "La familia Telerín".

La serie de Cantinflas show incluía biografías de grandes figuras de la historia, la música y las artes, además de ofrecer aspectos de diversos países o lugares de interés.

Los dibujos animados han llegado a ocupar un lugar importante dentro de la cinematografía y, los avances en este difícil arte son cada vez más impresionantes y sofisticados. Sin embargo, un estudio exhaustivo de los dibujos animados realizado por varios investigadores (Bandura, Ross y Ross, 1961, 1963; Eron, 1982; Teachman y Orme, 1981; Sebastian, Parke, Berkowitz y West, 1978; Freedman, 1984; Savitsky, Rogers e Izard, 1971) ha descubierto que la mayoría

de estos dibujos animados presentan contenidos con alto grado de violencia y pareciera que los niños se inclinan, más y más, a ver este tipo de caricatura.

Hay caricaturas que presentan la controversia entre el bien y el mal; la evaluación entre el dolor y la cobardía, la dignidad y la indignidad; lo honesto y lo deshonesto, todo ello presentado en una atmósfera de normas sociales convencionales.

Los niños hoy día están expuestos a un sin fin de imágenes, de caricaturas que ven una y otra vez, las cuales poseen y transmiten un cierto tipo de mensajes ya sea a nivel verbal o no verbal. En el siguiente capítulo se mostrará la influencia que ejerce el dibujo animado sobre el comportamiento del niño.

## CAPITULO III

### EL NIÑO Y EL DIBUJO ANIMADO

#### 3.1. Influencia del dibujo animado en el comportamiento del niño.

Hoy día es posible hablar de una "sociedad televisada" (1) en donde, aún en los estratos socio-económicos - más bajos, la televisión es uno de los medios de comunicación más importantes. La relación familiar gira en torno a esta caja llena de circuitos y fusibles que acerca a los espectadores, cada vez más, a lo que sucede no sólo a unos pasos sino también a miles y miles de kilómetros de distancia. Sin embargo, a pesar de todo lo positivo que puede - ser el poseer uno de estos aparatos, los padres de familia han sustituido la atención personal por la televisión.

Marie Winn (1979) encuentra que las familias que se - han apartado temporalmente de la televisión destacan el hecho de que, después de hacerlo, juegan muchas horas con - sus hijos. El niño no televisualizado es más autónomo en - sus juegos que el televisualizado, quien necesita que una figura exterior a él cubra, con la incitación al juego y - la actividad compartida, el vacío temporal que el televisor le ha dejado.

---

1.- Erausquin, Matilla y Vazquez; Los teleniños; 1988; pp.13

Si un niño no puede comentar con sus amigos las aventuras mostradas en las caricaturas, simplemente porque no las conoce, se sentirá mal y fuera de lugar si no encuentra respuestas a las preguntas que se le hacen, si no puede hablar del héroe de la serie. Sin embargo, la integración del niño en el grupo puede tener muchas otras vías que la de compartir el comentario de lo visto en la pantalla y reproducir los juegos allí contemplados. Pero esto sólo sería posible, siempre y cuando los padres de familia se tomaran el tiempo para estar con sus hijos; pero éste no parece ser el caso, ya que la televisión es utilizada como una niñera a la cual no se le tiene que pagar por sus servicios y que es capaz de entretener indefinidamente a los niños.

El hecho de que la observación de violencia televisada afecta el comportamiento es un punto ampliamente discutido. No obstante, la evidencia encontrada a lo largo de los años (Eron, Huesmann, Lefkowitz y Walder; 1972) ha ratificado, una y otra vez, que la violencia filmada, ya sea ésta dibujo animado o con personajes humanos reales, influye significativamente en el comportamiento agresivo del niño. Estos mismos autores sugieren que existen efectos a largo plazo.

Berkowitz (1984, 1986) planteó que la violencia televisada posee un efecto primordial en la producción de pensamientos, emociones, y recuerdos agresivos; la observación posterior de conductas agresivas puede provocar reforzamiento, creando así, un camino hacia la asociación.

Los resultados obtenidos por Bandura, Ross y Ross (1961, 1963) mostraron repetidamente que, al estar los niños expuestos a agresión, se producía un incremento en juegos como el golpear figuras inflables, tronar globos y patear muñecos de peluche.

Liebert y Baron (1972) realizaron un experimento en donde se buscaba probar que la exposición a violencia televisada incrementaría el deseo de los niños de lastimar a otros niños. La muestra consistió en niños y niñas de 5 a 6 años y de 8 a 9 años respectivamente, a los cuales se les pasaron cortes de programas de televisión mostrando escenas tanto agresivas como no agresivas, posteriormente se les dió a los niños la oportunidad de agredir a su igual, los niños pensaban de hecho que al presionar un botón rojo hacía más difícil la tarea de otro niño y además le producía dolor, mientras que si presionaba un botón verde, facilitaba el trabajo de aquel niño, sin em-



bargo, en el otro lado del cuarto no se encontraba ningún niño. Subsecuentemente se les puso en una situación de juego libre en donde había 3 juguetes no agresivos sobre una mesa (un juego de cocina, una estación espacial y una lombriz de alambre) y un juguete agresivo (una pistola o un cuchillo), se observó la frecuencia de las respuestas agresivas producidas. Los resultados de este estudio indicaron que los niños expuestos a programas con contenido agresivo libraron ataques más prolongados hacia sus víctimas, que los sujetos expuestos a programas sin contenido agresivo. Así mismo se encontró que el programa agresivo provocó un nivel de juego agresivo mayor al del programa no agresivo, particularmente en los niños más pequeños.

La evidencia mostrada a lo largo de este estudio habla de la gran influencia que tiene la agresión televisada en el comportamiento agresivo del niño, sobre todo durante el juego. Y, como la actividad concreta de las personas y sus relaciones son variadísimas en la realidad, también son muy variados y mutables los temas de los juegos. En las distintas épocas de la historia, según las condiciones geográficas, sociales, históricas y domésticas concretas de la vida, los niños practicaron juegos de diversa temática. Los temas de los juegos de los niños de las distintas clases sociales, ya sean de pueblos libres o de pueblos oprimidos, ya del -

norte o del sur, de los que habitan en terrenos boscosos o en desiertos, son distintos. Incluso un mismo niño cambia los temas de sus juegos según sean las condiciones concretas en que se encuentre.

El singular impacto que la esfera de actividad humana y de las relaciones entre las personas produce en el juego evidencia que, pese a la variedad de temas, todos ellos entrañan, por razón de principio, el mismo contenido, o sea, la actividad del hombre y las relaciones sociales entre las personas. El contenido del juego revela la penetración más o menos profunda del niño en la actividad de los adultos; puede revelar el aspecto externo de la actividad humana, el objeto con el que opera el hombre o la actitud que adopta frente a su actividad y la de otras personas o, por último, el sentido social del trabajo humano.

Claro que el carácter concreto de las relaciones entre las personas representadas en el juego es muy distinto. Estas relaciones pueden ser de cooperación, ayuda mutua, de división del trabajo y de solicitud y atención los unos con los otros; pero puede ser también relaciones de autoritarismo, despotismo, hostilidad, rudeza, agresión, etc. Todo depende de las condiciones sociales concretas en que viva el niño, ente las cuales se encuentra la exposición que tiene a

programas con alto contenido de violencia. Se ha dicho que el juego nace de las condiciones de vida del niño en la sociedad, y, si éste se encuentra inmerso en un ambiente hostil, violento, en donde el niño es objeto de agresión verbal y no verbal; y, además está expuesto a horas de televisión en donde sólo observa caricaturas con alto contenido agresivo, es de esperarse que el niño sucumba a la imitación de este tipo de comportamiento.

Para el presente estudio se requiere de un análisis de contenido de las caricaturas que habrán de utilizarse en la experimentación, sin embargo, para lograr esto es necesario presentar una breve introducción acerca de la teoría del análisis de contenido. Esto se mostrará en el siguiente capítulo.

## CAPITULO IV

### EL ANALISIS DE CONTENIDO

El análisis de contenido constituye un tema central en todas las ciencias humanas. Y la comunicación, que es una forma esencial de la interacción humana verbal o no verbal, es necesaria para cualquier relación humana ya sea interpersonal o internacional. Todo grupo humano desde la familia hasta la sociedad existe gracias a la comunicación y deja de existir cuando ésta se ve interrumpida del todo. No es exageración el decir que "la comunicación se encuentra en el corazón de la civilización" (1). De aquí se desprende el hecho de que "el estudio de los procesos y productos de la comunicación es fundamental para entender la historia, la conducta, el pensamiento, el arte y las instituciones humanas" (2).

Por este motivo, el estudio del contenido de la comunicación ha sido enfocado desde varios puntos de vista y tratado con los instrumentos y marcos de referencia de diversas disciplinas.

- 
- 1.- Kuhn, A.; *The study of society; a unified approach.*; Homwood, Ill. Dorsey; 1963, p.151.
  - 2.- Holsti, O.R.; *Measuring affect and action in international reaction models: empirical materials from the 1962 Cuban crisis*; Peace Res. Soc. Papers; 1984, p.1.

#### 4.1. Definición y requisitos del análisis de contenido.

Las definiciones del análisis de contenido se han ido modificando con el tiempo y a medida que se desarrolla la técnica. Entre las definiciones que se han propuesto están las siguientes:

"El análisis de contenido es una técnica de investigación que sirve para la descripción objetiva, - sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación". (1).

"El término análisis de contenido se usa para referirse al análisis científico de los mensajes de la comunicación...El método es, hablando en términos amplios, el método científico, y en tanto es general en su naturaleza requiere que el análisis sea riguroso y sistemático". (2).

"El análisis de contenido es una fase del procedimiento de la información en la cual el contenido - de la comunicación se transforma, mediante la aplicación objetiva y sistemática de reglas de categorización, en datos que pueden sintetizarse y compararse". (3).

A pesar de su diversidad, las definiciones del análisis de contenido revelan un amplio acuerdo en los requisitos de -

- 
- 1.- Berelson, B.; Content analysis in communication research. Glencoe, Ill. Free Press, 1952, p.18
  - 2.- Barcus, F.E.; Communications content:analysis of the research. Univ. Ill.; 1957, p.8.
  - 3.- Paisley, W.J.; Studying style as deviation from encoding norms. New York:Wiley, 1969,p.6.

objetividad, sistema, generalidad, cuantificación y contenido.

La objetividad implica que las decisiones sean orientadas por un conjunto de reglas explícitas que minimicen, aunque probablemente nunca eliminen completamente, la posibilidad de que los hallazgos reflejen las predisposiciones subjetivas del analista en lugar del contenido de los documentos en análisis.

La sistematización significa que la inclusión y exclusión de contenidos o de categorías se hace de acuerdo con reglas aplicadas en forma consistente.

La generalización implica que los descubrimientos tengan una importancia teórica. La información puramente descriptiva sobre el contenido, no relacionada con otros atributos de los documentos o con las características del emisor o del receptor del mensaje, es de poco valor. En otras palabras, un dato acerca del contenido de la comunicación es insignificante hasta que se le relaciona por lo menos con otro dato. Por lo tanto, todo análisis de contenido tiene que ver con la comparación que sugiere la teoría que sustenta el investigador.

Con frecuencia se ha dicho que el requisito cuantitativo es esencial al analista de contenido. Esta postura ha si

do defendida tanto por quienes consideran la técnica como más científica que otros métodos de análisis documental, o por quienes son más críticos del análisis de contenido. El primer punto de vista se encuentra sintetizado en la afirmación de que "no existe claramente una razón para justificar el análisis de contenido a menos que la cuestión que se quiere responder sea cuantitativa"(1). Hay sin embargo, un gran desacuerdo en torno al significado del término 'cuantitativo'. Las definiciones más restringidas son aquellas que exigen que el análisis de contenido mida la frecuencia con que aparecen los símbolos u otras unidades en cada categoría. Sin embargo, el análisis de contenido no sólo se limita a hacer una recopilación cuantitativa, sino que también requiere de un análisis cualitativo. Este se ha definido como el proceso de realizar inferencias con base en la aparición o no aparición de propiedades de los mensajes. Alexander L. George concluyó que "el análisis cualitativo de un número limitado de comunicaciones decisivas puede con frecuencia dar mejores pistas de las intenciones particulares de un determi-

---

1.- Lasswell, Lerner y Pool; The comparative study of symbols, Stanford Univ. Press, 1952, p.45.

nado comunicador en un momento preciso del tiempo que técnicas más uniformes" (1).

Los críticos sugieren que la sola aparición u omisión de un atributo en un documento puede tener más significación que la frecuencia relativa de otras características (George, 1959).

De esta manera, el analista de contenido puede usar - los métodos cualitativos y cuantitativos como complementos. Pool sintetiza este punto diciendo: "No se debe suponer - que los métodos cualitativos son profundos y que los cualitativos son meramente mecánicos para corroborar hipótesis. La relación es de tipo circular; cada uno de los enfoques proporciona nuevas profundizaciones de las cuales se puede alimentar el otro" (2).

El análisis de contenido se puede aplicar a casi toda area de investigación en ciencias. En un principio las investigaciones se limitaban por lo general a hacer inventarios de medios y estudios de prensa. En los años treinta - la investigación periodística continuó acaparando la mayor parte de los estudios. Al mismo tiempo la investigación so

- 
- 1.- George, A.L.; Quantitative and qualitative approaches to content analysis. Urbana Univ. Ill. Press; 1959, p.7.
  - 2.- Pool, I.; Trends in content analysis. Urbana Univ. Ill. Press.; 1959, p.192.



ciológica, histórica y política adoptó en forma creciente el análisis de contenido; durante los cuarentas se utilizó en la investigación política sin embargo, ésta decayó en los años cincuentas. El desarrollo de los nuevos medios de comunicación colectiva (cine, radio, televisión) ha estimulado también los análisis de canales audiovisuales.

En suma, la historia del análisis de contenido revela una serie de tendencias interrelacionadas y continuas hacia un interés cada día mayor por cuestiones teóricas y metodológicas; y la aplicación a una gama más amplia de problemas, especialmente a aquellos cuyo interés se centra en los antecedentes y efectos de la comunicación colectiva.

#### 4.2. Unidades del análisis de contenido.

El análisis de contenido exige la cuantificación de los elementos del contenido. Para ello se deben utilizar algunas subdivisiones estandarizadas.

Antes de hablar acerca de las unidades específicas, es necesario hacer tres distinciones técnicas. Primero, la diferencia entre la unidad de registro y la unidad de contexto. Según Lasswell (1942) la unidad de registro es "la porción más pequeña del contenido dentro de la cual se cuantifica la aparición de una referencia".(1). La unidad de con-

texto es "la porción más grande de contenido que se puede analizar para caracterizar la unidad de registro".(2).

Por lo tanto, la unidad de registro puede ser una sola palabra o término, pero para distinguir si el término particular se trató favorable o desfavorablemente, se tendrá que adiestrar al analista para que pueda tomar en cuenta la oración completa en que aparece el término.

Por otro lado, encontramos la distinción entre la unidad de clasificación y la unidad de enumeración. Esto se refiere simplemente a la diferencia entre la base sobre la cual se analiza o se clasifica el contenido y la base sobre la cual se tabula o se registra.

Por último tenemos la diferencia entre niveles de análisis, en la cual un análisis de las unidades secundarias sirve para caracterizar unidades más amplias para análisis posteriores. Una vez que se ha completado el análisis de las oraciones, se podrían cuantificar los artículos mismos por medio de comparaciones con respecto a la fuente, al canal, etc. En este caso, el análisis preliminar mediante oraciones proporciona la base para la clasificación subsiguiente por artículos.

- 
- 1.- Lasswell, H.D.; the politically significant content of the press: coding procedures. Journalism Quart, 1942, (5) p. 16
  - 2.- Ibid p.16

Según George (1959):

Dentro del análisis de contenido se pueden distinguir cinco principales unidades de análisis relativas a símbolos verbales: palabras, temas, caracter, ítems y medidas de espacio y tiempo.

#### 4.2.1. Palabras.

La palabra es la unidad más pequeña dentro del análisis de contenido. Esta incluye tanto composiciones de palabras en forma de frases, como palabras aisladas. Su aplicación tiene como resultado una lista de frecuencias relativas a palabras seleccionadas o de categorías seleccionadas de palabras.

#### 4.2.2. Tema.

El tema, en su forma más compacta, es una oración simple, o sea sujeto y predicado. En otras palabras, el tema es una afirmación acerca de un asunto determinado. Consiste en una oración o conjunto de oraciones, habitualmente una oración breve o resumida, bajo la cual se puede incluir una clase amplia de formulaciones específicas.

El tema se encuentra entre las unidades más útiles del análisis de contenido, particularmente para el estudio de los efectos de la comunicación sobre la opinión pública, debido a que toma en cuenta la forma en que por lo general se discuten los asuntos y las actitudes.

#### 4.2.3. El personaje.

El uso del personajes ficticios e históricos como unidades es apropiado en el análisis de narraciones, dramas y esbozos biográficos. En los casos en donde la narración gira en torno a personajes particulares, las anteriores son las unidades - más convenientes para fundar el análisis. La narración completa o el esquema total proporcionan el fundamento para las clasificaciones específicas, y debe leerse el item entero antes de tomar cualquier decisión de codificación. Ejemplos de esto se podrán encontrar en el análisis de las películas de largo metraje (Jones, 1942).

#### 4.2.4. El Item.

Es la unidad que se usa más frecuentemente en el análisis de contenido. El item es la unidad natural total empleada por - los productores del material simbólico. El item difiere según - los medios de comunicación colectiva: puede ser un libro, un artículo o narración, un discurso o cualquier otra expresión autocontenida. Los análisis por medio del item completo son apropiados siempre que las variaciones que se producen dentro del propio item sean pequeñas y de escasa importancia. Así, los reportajes se pueden clasificar frecuentemente con confiabilidad tomando como base un tema.

#### 4.2.5. Medidas de espacio-tiempo.

En algunos estudios se ha clasificado el contenido por medio de divisiones físicas como la pulgada por columna, la página, la línea o el párrafo, el minuto o el pie, permitiendo de esta manera hacer distinciones algo más precisas de las que son posibles con la unidad de item.

#### 4.3. Las categorías del análisis de contenido.

El análisis de contenido se sostiene o se derrumba por sus categorías. Los estudios serán exitosos siempre y cuando las categorías se formulen claramente y se adapten bien al problema y al contenido.

Para el presente estudio se definirán las categorías de análisis.

##### 4.3.1. Definición de las categorías del análisis.

#### I Formato.

Por formato se entenderá todo lo que la imagen representa en la pantalla. Los códigos o formatos son los signos que se transmiten como los componentes opcionales de un mensaje comunicativo, que encierra una idea:

Unidades de análisis:

- a) Tipo de producción: video, film y foto fija.
- b) Realización: animado, actuado, efectos especiales.
- c) Tonalidad: color, blanco y negro.
- d) Locación: panorámicas, interiores y exteriores.
- e) Número de cuadros por minuto: de 9 a 12 planos por minuto  
más de 17 planos por minuto

## II Contenido

Aquí se incluirán todos los elementos de significado - que conforman la caricatura como son:

- a) sexo: femenino, masculino, asexuados.
- b) Vestuario: actual, de época, disfraz, espacial.
- c) Emociones: tristeza, alegría, satisfacción, placer, frustración, melancolía.
- d) Motivaciones: familia, sexo, autoestimación, ambición, - placer, sociabilidad, economía, imitación, comer, segurdad, independencia, salud, comodidad, limpieza, curiosidad, temor, adquisición de bienes, autorealización, amor a los - hijos, amor a los padre, aprobación por terceros, saciar el apetito. (De acuerdo a las necesidades de Maslow).
- e) Género de la caricatura: infantil, cómico, musical y de - aventura.
- f) Música: tema, adaptación, efectos especiales, música elec- trónica, instrumental o de fondo.
- g) Uso del lenguaje: correcto, modismos, anglicismos, galicis- mos.

- h) Intensidad del lenguaje: Modulado, alto, bajo.
- i) Comportamiento agresivo verbal (ver p.45)
- j) Comportamiento agresivo no verbal (ver p. 44)

## ASPECTO METODOLOGICO

### 1. OBJETIVOS

- 1.1. Generales: Comprobar si la caricatura influye en el comportamiento agresivo del niño durante el juego libre.
- 1.2. Específicos:
  - 1.2.1. Realizar un análisis de contenido de una caricatura con contenido agresivo
  - 1.2.2. Realizar un análisis de contenido de una caricatura con poco contenido agresivo.
  - 1.2.3. Evaluar el comportamiento verbal y no verbal de niños y niñas expuestos a caricatura con contenido agresivo.
  - 1.2.4. Evaluar el comportamiento verbal y no verbal de niños y niñas expuestos a caricatura con poco contenido agresivo.

### 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- ¿ Influye el contenido de las caricaturas en el comportamiento agresivo del niño durante el juego libre y, existirá alguna diferencia entre sexos ?



### 3. HIPOTESIS

#### 3.1. Hipótesis Conceptual:

"Los niños presentan conductas más agresivas que las niñas después de haber observado caricatura con contenido agresivo" (Leonard D. Eron, Huesman y otros, 1983)

#### 3.2. Hipótesis de Trabajo:

H<sub>1</sub>: Existe diferencia en el comportamiento agresivo (verbal y no verbal) entre los niños y niñas expuestos a caricatura con alto contenido agresivo.

H<sub>2</sub>: Existe diferencia en el comportamiento agresivo (verbal y no verbal) entre niños y niñas expuestos a caricatura con poco contenido agresivo.

H<sub>3</sub>: Existe diferencia en el comportamiento agresivo (verbal y no verbal) entre los niños y las niñas.

### 4. DEFINICION DE VARIABLES

#### 4.1. Variable dependiente: Agresión en el juego.

Definición de agresión: "La tendencia a atacar a otro individuo o individuos, con la intención de causar daño físico o psicológico. Por lo tanto, la fuerza física declarada, lo mismo que el abuso verbal y el sarcasmo constituyen formas de conducta agresiva." (Whittaker, J. 1981)

4.2. Variable independiente:

4.2.1. Sexo: - masculino

- femenino

4.2.2. Tipo de caricatura: - con contenido agresivo

Definición teórica: Según el análisis de contenido efectuado, una caricatura con alto contenido agresivo es aquella que muestra a los personajes ejecutando despliegues de agresión tales como matar, - golpear, patear, insultar, empujar, etc. y que presenta más de 17 planos por minuto.

Definición operacional: Medición de las frecuencias del comportamiento agresivo, verbal y no verbal que se manifiestan en un periodo de tiempo establecido.

4.2.3. Tipo de caricatura: - con poco contenido agresivo

Definición teórica: Según el análisis de contenido efectuado, una caricatura con poco contenido agresivo es aquella que muestra agresión que puedan ser - golpes, insultos, etc. pero en mucho menor cantidad y con menor fuerza. Y que presenta de 9 a 12 planos por minuto.

Definición operacional: Medición de las frecuencias de conducta no agresiva, verbal y no verbal que se manifiestan en un periodo de tiempo establecido.

#### 4.3. Variables Extrañas:

- a) Presencia de observadores (constante en los grupos)
- b) Ambiente familiar (aleatorio)
- c) Tiempo de exposición previa a caricaturas (aleatorio)
- d) Nivel socio-económico (constante medio-alto)
- e) Edad (constante de 4 a 5 años y medio)
- f) Escolaridad (constante: jardín de niños)
- g) Salón de experimentación (constante en los grupos)
- h) Cámara de video (constante en los grupos)

#### 5. MUESTRA DE INVESTIGACION

- 5.1. Tamaño de la muestra: La muestra constó de 20 niños: 10 niñas y 10 niños que comprenden toda la población del Jardín de Niños, de infantes de 4 a 5 años y medio.
- 5.2. Tipo de muestreo: Se tenía proyectado utilizar el sistema probabilístico estratificado no proporcional, sin embargo, esto no fué necesario como posteriormente se explicará.
- 5.3. Características de la muestra: Los sujetos utilizados fueron niños y niñas que asisten a un Jardín de Niños particular de la zona norte de la Ciudad de México. Pertenecientes a un nivel socio-económico medio-alto y que se encuentran en el rango de edad entre los 4 y los 5 años y medio.

## 6. DISEÑO DE INVESTIGACION

6.1. Tipo de investigación: cuasiexperimental

6.2. Nivel de investigación: confirmatorio

6.3. Diseño de investigación:

X O<sub>1</sub>

X O<sub>2</sub>

6.4. Ambiente experimental: Los experimentos se realizaron durante la mañana a partir de las nueve horas. Se llevaron a cabo siempre en la misma habitación la cual estaba alfombrada y que medía 4x8 mts. limitándose un área de juego de 3x3 mts. Este salón se encontraba bien ventilado e iluminado con iluminación natural. Se utilizó una cámara de video para filmar las sesiones la cual se posicionó a una altura de 2 metros en una de las esquinas de la habitación. Esta cámara siempre ocupó el mismo lugar durante las diferentes sesiones. La habitación se encontraba desprovista de muebles a excepción de un librero y de unas plantas. Se utilizaron cojines para delimitar el área de juego. Contra la pared del fondo se colocó el monitor con la video para mostrar las caricaturas a los niños, éstos se sentaban sobre la alfombra tanto para ver la caricatura como para la sesión de juego. Los juguetes utilizados (ver anexo 3) se colocaron en tres montones

cada uno de ellos con la misma cantidad y con el mismo tipo de juguetes. Los niños podían ocupar cualquier lugar para sentarse dentro del área - previamente delimitada y se les dejaba hablar y comentar lo que quisiesen durante la sesión. De esa forma fué posible observar la conducta del niño y sus reacciones durante la caricatura. Los niños fueron conducidos por el experimentador hasta el salón en donde se llevaron a cabo los experimentos.

#### 7. INSTRUMENTOS

Se utilizó la observación estructurada midiendo las variables mediante un registro de conductas siendo los indicadores, por un lado, el despliegue de conducta agresiva en dos dimensiones: verbal y no verbal. Los indicadores utilizados para la agresión no verbal fueron: arrojar objetos; arrebatar objetos; arañar; codazos; empujar; escupir; empujón; golpear con mano abierta, golpear con puño cerrado; golpear en la cara, en el tronco, en extremidades, en cabeza; golpear con objeto en la cara, en el tronco, en las extremidades, en la cabeza; grocerías con la mano; matar con pistola, con cuchillo, con espada, con granada; morder; meter el pie; patada en tronco,

en extremidades; pisotón; rodillazo; romper cosas; golpear objetos; patear objetos; sacudidas; sacar la lengua; tirar del cabello.

Los indicadores utilizados para determinar la agresión verbal fueron: burlas; gritos; insultos; grocerías; berrinches; amenazas; llorar.

Estas conductas se fueron registrando durante un periodo de 15 minutos divididos en tres grupos de 5 minutos cada uno para poder determinar la duración, el comienzo y la terminación del comportamiento agresivo.

- 7.1. Validación: Se llevó a cabo un registro individual y otro global por 4 jueces, los cuales registraron durante la experimentación y después, con la utilización del video, las conductas agresivas ejecutadas por los niños. Ambos registros se compararon y se sacó un promedio de las frecuencias por intervalos de tiempo.

## 8. PROCEDIMIENTO

Se tenía proyectado elegir la muestra utilizando un tipo de muestreo probabilístico estratificado no proporcional, sin embargo, posteriormente después de realizar un censo de los niños y niñas de 4 a 5

años y medio se observó que toda la población de infantes con estas características apenas reunía la cantidad mínima deseada para la realización del experimento. Así pues, se utilizó a toda la población.

Posteriormente se eligieron los dibujos animados al azar, y luego se hizo un análisis de contenido de ambas para poder determinar el nivel de agresión en cada uno de ellos.

Los juguetes se eligieron de entre aquellos que son más usuales y se clasificaron en tres: bélicos, educativos y neutros (Ver Anexo 3). Se escogió un cuarto amplio, ventilado y con bastante iluminación natural para llevar a cabo la experimentación. Se dividió a los niños y niñas en 4 grupos al azar:

GRUPO 1 : NIÑAS : CARICATURA AGRESIVA

GRUPO 2 : NIÑAS : CARICATURA POCO AGRESIVA

GRUPO 1 : NIÑOS : CARICATURA AGRESIVA

GRUPO 2 : NIÑOS : CARICATURA POCO AGRESIVA

Se condujo a los niños al cuarto de experimentación en donde se les indicó que se sentaran en la alfombra, de cara hacia el monitor que se encontraba al nivel ocular de los niños. Inmediatamente después -

se les dijo: "Ahora vamos a ver una caricatura durante un rato"; terminando la caricatura se les decía: "Ahora vamos a jugar un rato, pueden jugar con lo que quieran y a lo que quieran"; - se les mostraban los juguetes, los cuales fueron colocados en el área de juego sobre el suelo en tres grupo, cada uno de ellos conteniendo el mismo tipo de juguetes, y se les dejaba que juga ran durante un tiempo de 15 minutos durante los cuales los observadores realizaron un registro de las conductas de los sujetos, al igual que se filmó cada una de las sesiones.

Posteriormente se llevó a cabo un análisis de los datos registrados por los observadores, tanto individual como global. Subsecuentemente se interpretaron los resultados y se graficaron.

Cada uno de los observadores realizó una observación sin influencia de los otros tanto en el registro global como en el individual. Al igual que tuvieron la oportunidad de ver el video de cada sesión para poder realizar una observación individual de cada uno de los sujetos que se estudió.



Estos observadores registraron sus resultados en una tabla que se elaboró para este fin.

#### 9. ANALISIS DE LOS DATOS

El análisis de datos se elaboró por medio de un análisis de frecuencias.

10. ANALISIS DE CONTENIDO (METODO)

Para el análisis de contenido de los dos dibujos animados que se utilizaron en la fase de experimentación (Los gatos cósmicos y Los Picapietra) se utilizaron dos métodos de análisis de contenido que a continuación se señalan:

1º Se siguió en un primer momento el método estructuralista ya que éste permite no solamente el análisis del mensaje (el qué), esto es, de la función locutora, sino también, y esto es lo importante, un análisis de la función fática, es decir, del cómo está llegando el mensaje y cómo el espectador se involucra con él. Precisamente porque el presente estudio se avoca a la relación existente entre el dibujo animado y receptor (niños y niñas), es interesante conocer un análisis detallado de las posibles influencias que los dibujos animados en cuestión ejercen sobre los niños.

2º Se utilizó en un segundo paso, el método funcionalista de análisis de contenido, ya que este método permite establecer la relación entre selección del medio-proceso de comunicación y la cuantificación de ítems. Con este método se completó el análisis cuantificando aquellos ítems relacionados con el tema "agresión en dibujos animados" y comparando sus frecuencias en uno y otro dibujo animado.

## ANALISIS DE CONTENIDO DEL DIBUJO ANIMADO

### " LOS PICAPIEDRA "

#### ANALISIS ESTRUCTURAL

A diferencia de Los gatos cósmicos, el dibujo animado de Los Picapiedra está narrado en un lenguaje visual mucho más armónico y pausado. Las imágenes combinan tonos vivos con otros más tenues u oscuros. Los encuadres de cámara varían de una manera rítmica, pasando de algunos medium close-up a full shots. Estos últimos constituyen la mayoría de los encuadres y van hilando la acción.

En el audio se mezclan momentos de diálogo con música de fondo; o bien espacios de silencio; o fusión de diálogos sin música. Los temas musicales son suaves casi siempre, con algunos compases de ritmo más acelerado para enfatizar la acción.

La voz de los personajes caracteriza la personalidad de cada uno: todos presentan rasgos de simpatía y bondad, aunque algunos sean más picarescos o traviesos, y otros más formales.

#### Análisis de los personajes:

Los caracteres de Los Picapiedra pueden ser divididos en dos categorías: la primera estaría formada por los per-

sonajes protagonistas, es decir, la familia Picapiedra y la familia Marmol; la segunda estaría constituida por los personajes secundarios que complementan la acción.

Las aventuras giran en torno a las dos familias que se ven envueltas en situaciones chuscas y divertidas haciendo de este dibujo animado un video agradable y entretenido.

Hay que mencionar también la variedad de personajes zoomórficos que ocupan un rol secundario en la narración de la trama. Algunos de ellos hablan y otros desempeñan algún trabajo para sus amos. Es original y creativa la forma en que los animales sirven a la familia Picapiedra, por ejemplo, haciendo las veces de una lavadora de trastos (un puercoespín) o de una llave de agua (un elefante).

Como se mencionó más arriba, los personajes de Los Picapiedra presentan en su mayoría perfiles de benevolencia y caracteres simpáticos y ocurrentes. Se puede considerar que entre los personajes principales, Pedro Picapiedra es el único con un carácter un poco más adusto o gruñón; pero siempre, bajo esa "fachada" se encierra un corazón sincero.

Función referencial del mensaje:

La trama se desarrolla en torno a Pedro y Pablo, quienes han decidido buscar un nuevo hobby para hacer algo durante

las vacaciones. Partiendo de este pretexto los personajes viven miles de aventuras que hacen ver al espectador cómo todas las decisiones de la vida tienen siempre algún riesgo y que no todo es tan fácil como parece. Los conflictos se resuelven de manera amena y nunca hay en los personajes malicia, a excepción de un par de ladrones que aparecen hacia la mitad de la trama.

**Función emotiva:**

A medida que se desarrolla la acción, el espectador se identifica con los personajes que han suscitado ya en él, sentimientos de simpatía. Las risas de los dibujos animados junto con lo cómico de la trama crean un clima favorable en el que el espectador se divierte junto con ellos.

**Función imperativa:**

A diferencia de Los gatos cósmicos en donde el mandato hacia una acción agresiva es evidente, en Los Picapiedra la función imperativa llama a una acción más creativa, en la que los contenidos pueden variar desde la utilización de un artefacto imaginario como cámara fotográfica hasta el uso de un automóvil con llantas de piedra.

**Función fáctica o de contacto:**

El lazo de unión con el receptor se establece a partir

del momento en que las acciones que éste ve realizarse en la pantalla están extraídas de la vida real y cotidiana. Aunque la vida de los personajes presenta variedad de rasgos fantasiosos e imaginativos, la referencia a una vida familiar real, en la que el padre toma unas vacaciones del trabajo y la madre lava los trastes en casa, se hace manifiesta.

Función metalingüística:

Detrás de un primer mensaje de aventuras cotidianas, el dibujo animado analizado presenta un segundo que hace alusión a los valores familiares, de convivencia y armonía. La amistad se considera también un valor: los amigos se ayudan mutuamente y comparten tanto las actividades como los bienes materiales. Se denuncian, por otra parte, actos de vandalismo que van en contra de las reglas y leyes establecidas por la sociedad.

## ANALISIS FUNCIONALISTA

Este análisis al igual que en la caricatura anterior se dividió en cuatro etapas:

- 1.- Elección del medio a analizar: El dibujo animado en la televisión (Los Picapiedra).
- 2.- Determinación del tema: La agresión en el dibujo animado.
- 3.- Items y su cuantificación:

VERBAL		NO VERBAL	
Insultos	4	Balazos	0
Engaños	2	Golpes	4
Amenazas	3	Patadas	0
Burlas	7	Empujones	0
		Secuestros	0
TOTAL	<u>16</u>	Amarrar	0
		Sacudidas	0
		Espadazos	0
		Arrojar objetos	4
		Torturas	0
		Caídas	5
		Rayos	0
		Cuchilladas	0
		Meter el pie	0
		TOTAL	<u>13</u>

4.- Conclusiones: el dibujo animado Los Picapietra, a diferencia de Los Gatos cósmicos, muestra un contenido agresivo mínimo tanto en el lenguaje verbal como en el no verbal. El eje de la acción, por tanto, no se establece sobre la agresividad sino sobre un tipo de acción más humanitaria. De esta observación se deduce que el impacto que este dibujo animado tendrá sobre los niños será más positivo que el anterior dejando en ellos la idea de que los problemas se solucionan mejor empleando métodos que incluyan el diálogo y no aquellos que emplean la agresión. Presenta de 9 a 12 planos por minuto lo cual nos dice que es poco agresivo.



## ANALISIS DE CONTENIDO DEL DIBUJO ANIMADO

### " LOS GATOS COSMICOS "

#### ANALISIS ESTRUCTURAL

Para iniciar el análisis se dividirá el dibujo animado en los dos elementos principales que lo componen: imagen y audio.

Las imágenes de "Los gatos cósmicos" se caracterizan por sus vivos colores de alto contraste; por el movimiento que presentan en cada cuadro. Los personajes entran y salen de cuadro a gran velocidad. El color se plasma no sólo en las indumentarias que llevan los personajes, sino en los efectos de rayos, de cohetes, de balas e incluso en los fondos. Se juega constantemente con los encuadres de cámara - cambiando de full shots o tomas generales a medium shots y a close-up dependiendo de lo que se ha querido enfatizar. Los cambios de cámara son igualmente rápidos y violentos.

El audio por su parte apoya y complementa la imagen, particularmente al personaje. Se utilizan muchos vocablos expresivos y despectivos. El tono de la voz enfatiza la maldad de los personajes "malévolos" y la voz tenue y bondadosa, acompaña a los personajes buenos. En el fondo se escucha siempre música que varía de intensidad y ritmo de acuerdo a la acción.

La utilización de ruidos no familiares o desconocidos propios del tema de ficción, (estallido de bombas, lanzamiento de rayos láser, etc) enfatiza el carácter fantástico del dibujo animado.

Tanto el manejo de la imagen como el audio se dirigen con la intención de provocar una reacción en el receptor. De hecho, los niños observados durante el experimento, hablaban con los héroes previniéndoles de algún suceso en su contra; o bien, acompañaban la aparición en pantalla de los personajes malvados con expresiones que denotaban suspenso y expectación. Así también se observaron entre los niños algunas reacciones verbales onomatopéyicas que imitaban los ruidos de las naves o de las armas que utilizaban los personajes durante el dibujo animado.

#### Análisis de los personajes:

Los personajes de "Los gatos cósmicos" representan casi en su totalidad una combinación de formas zoomórficas y antropomórficas. Todos, excepto uno, poseen la facultad de hablar. No se ha seguido un criterio riguroso para caracterizar al personaje de acuerdo a las características propias del animal al que encarna (mamífero, reptil, ave, batracio...). Así por ejemplo, una pantera actúa con rasgos de bondad, mientras que una iguana presenta caracteres ma-

lévolos.

Los héroes son en su mayoría felinos (gatos como indica el nombre del dibujo animado) pero hay también figuras humanas o gorilas con características de bondad.

La maldad por su parte se personifica en "Moonra", una especie de calavera viviente encapuchada. Es curioso comprobar cómo Moonra caracteriza en sí mismo la muerte hablando de hecho con una voz que parece provenir de ultratumba.

El resto de los personajes malvados está dividido en dos grupos básicamente: los piratas por un lado, y los servidores de Moonra por otro. Los primeros son hombres todos ellos, que utilizan parches en los ojos, o garfios en lugar de manos, o piernas de palo; el segundo grupo se integra por buitres, lobos, reptiles, perros y otros seres extraños cuyas características son principalmente la maldad y el masoquismo.

Función referencial del mensaje:

A lo largo de todo el desarrollo de la acción, la bondad busca triunfar sobre la maldad aunque aparentemente en un primer momento es la maldad la que vence con mayor facilidad. La lucha contra el mal despierta violencia por lo que a lo largo de todo el capítulo las riñas, los insultos, las burlas, los desprecios, las torturas, son continuas.

Función emotiva:

La combinación imagen y audio despierta necesariamente la emoción del espectador, quien sufre con el personaje sufriendo y desea exterminar o combatir al personaje malvado. En cierta forma se suscitan en el espectador infantil sentimientos de odio hacia quienes encarnan la maldad y otros de compasión hacia quienes sufren las consecuencias de aquél.

Función imperativa:

El mensaje definitivamente conlleva una orden a la acción que se ve reflejada en el comportamiento del espectador durante y después de su exposición al dibujo animado. La actividad imaginativa de los niños se verá acelerada con el uso de naves aéreas con cientos de botones a presionar, con armas de fuego de diversas formas, con el hecho de poder volar en sí. La necesidad de vencer al malo para que triunfe el bueno se transforma en una fuerte motivación a la acción.

Función fáctica o de contacto:

Ciertas alusiones a la realidad contextual de la fantasía de los niños son el puente que establece el contacto con ellos en el momento en que se transforman en receptores.

De hecho, los niños siempre buscarán el triunfo de los buenos sobre los malos por lo que al sentir que sufren sus héroes, ellos mismos sufrirán.

**Función metalingüística:**

Es necesario señalar cómo el mismo dibujo animado que despierta violencia ejerce una función educativa - en el sentido positivo de la palabra, sobre los niños en ciertos momentos. Así tenemos por ejemplo en el dibujo animado que se utilizó en la experimentación, el hecho de que los gatos cósmicos trabajan siempre en equipo porque es mejor trabajar así, lo que significa que esta acción es recomendable; otro ejemplo es el enojo del "Hombre nieve" cuando descubre basura en su reino; y un tercero lo representa el hecho de que el héroe principal, Leono, debe tomar su medicina aunque le sepa mal para que pueda sentirse mejor. De esta forma, un primer mensaje de acción y violencia, encierra otro mensaje que va más allá de la acción para invitar a la ejecución de una buena acción.

### ANALISIS FUNCIONALISTA

El análisis funcionalista se llevó a cabo en cuatro pasos. A saber:

- 1.- Elección del medio a analizar: El dibujo animado en la televisión (Los gatos cósmicos).
- 2.- Determinación del tema: La agresión en el dibujo animado.
- 3.- Items y su cuantificación:

VERBAL		NO VERBAL	
Insultos	7	Balazos	11
Engaños	2	Golpes	7
Amenazas	12	Patadas	3
Burlas	7	Empujones	2
		Secuestros	2
TOTAL	<hr/> 28	Amarrar	3
		Sacudidas	3
		Espadazos	3
		Arrojar objetos	6
		Torturas	3
		Caídas	6
		Rayos	7
		Cuchilladas	4
		Meter el pie	1
		TOTAL	<hr/> 61

4.- Conclusiones: Después de la cuantificación de ítems puede observarse claramente que el dibujo animado Los gatos cósmicos presenta un alto contenido agresivo en lo que se refiere tanto al lenguaje verbal como al no verbal. El despliegue de agresión es más evidente en lo que a agresión no verbal corresponde. De esta observación puede deducirse que el efecto que este dibujo animado tendrá sobre los niños será negativo en cuanto a que éstos tenderán a imitar - estas muestras patentes de agresión. También presenta más de 17 planos por minuto lo cual nos dice que el cambio tan drástico de escena se considera altamente agresivo.

## 11. RESULTADOS

Los resultados se presentarán en frecuencias. Se sacó un promedio de resultados tomando el registro de los cuatro observadores. Se tomó el puntaje y se dividió entre el número de observadores. También se sacó el promedio individual (por niño) para compararlo con los resultados globales pudiendo encontrar que no existieron diferencias entre éstas pudiendo determinar así que la observación y el registro de conductas efectuado por los cuatro observadores fué válido y objetivo.

### PROMEDIO DE OBSERVACION GLOBAL POR GRUPOS (FRECUENCIAS)

Agresión total en:

Niños grupo 1: 38

Niños grupo 2: 27

Niñas grupo 1: 5

Niñas grupo 2: 18

Los niños y niñas del grupo 1 fueron expuestos a caricatura con alto contenido agresivo.

Los niños y las niñas del grupo 2 fueron expuestos a caricatura con poco contenido agresivo.



PROMEDIO DE OBSERVACION GLOBAL POR INTERVALOS DE TIEMPO

Niños grupo 1: Primeros 5 minutos = 15  
Segundos 5 minutos = 12  
Terceros 5 minutos = 11  
TOTAL 38

Niños grupo 2: Primeros 5 minutos = 11  
Segundos 5 minutos = 9  
Terceros 5 minutos = 7  
TOTAL 27

Niñas grupo 1: Primeros 5 minutos = 1  
Segundos 5 minutos = 1  
Terceros 5 minutos = 3  
TOTAL 5

Niñas grupo 2: Primeros 5 minutos = 0  
Segundos 5 minutos = 6  
Terceros 5 minutos = 12  
TOTAL 18

Al realizar el registro de conductas se hizo un puntaje de acuerdo a 3 bloques de 5 minutos cada uno siendo el tiempo total de juego 15 minutos. Se sacó el promedio dividiendo el número de frecuencias entre el número de observadores.

TIPO DE AGRESION POR GRUPO

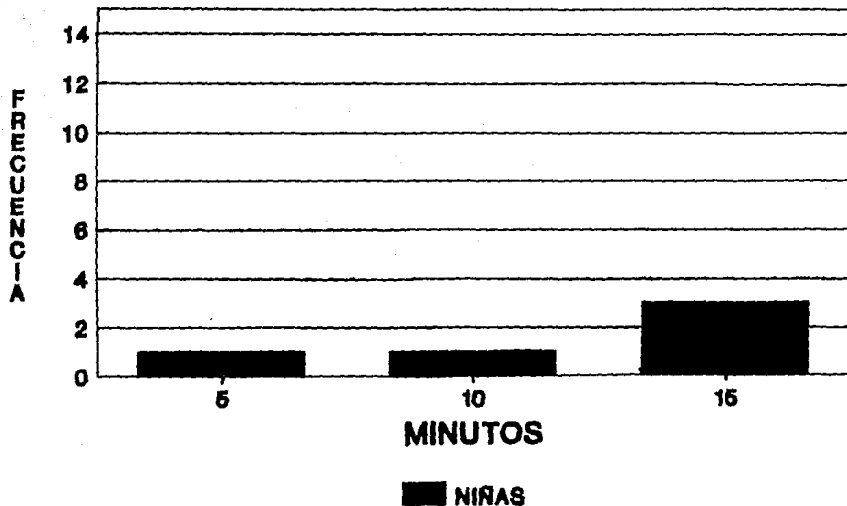
<u>GRUPO</u>	<u>TIPO DE AGRESION</u>
NIÑOS GPO.1 (caricatura agresiva)	Arrojar objetos Arrebatat objetos Matar con pistola Matar con cuchillo Matar con granada Gritos Amenazas
NIÑOS GPO. 2 (caricatura poco agresiva)	Arrojar objetos Arrebatat objetos Golpear Matar con pistola Matar con cuhchillo Matar con granada Gritos Grocerías Patear objetos Amenazas

TIPO DE AGRESION POR GRUPO

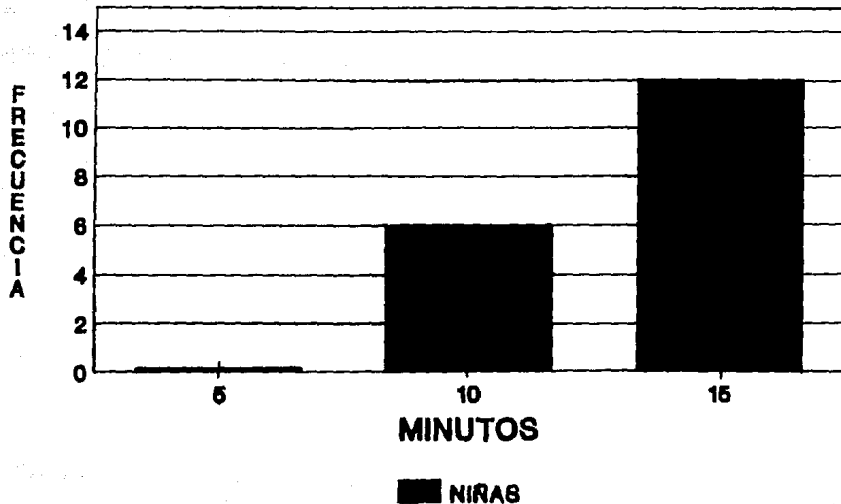
<u>GRUPO</u>	<u>TIPO DE AGRESION</u>
NIÑAS GPO. 1 (caricatura agresiva)	Arrebatat objetos Gritos
NIÑAS GPO. 2 (caricatura poco agresiva)	Arrojar objetos Arrebatat objetos Matar con pistola Gritos Burlas Berrinches Golpear Amenazas

Nota: Se podrá observar que en ambos tipos de grupos, esto es, en niños y niñas se presentan básicamente los mismos tipos de agresión, aunque puede haber algunas variantes, sin embargo lo reelevante es la frecuencia de agresiones; por ejemplo, un niño puede patear objetos 5 veces pero decir sólo una grocería. En este caso se considera más importante el que haya existido más agresión de tipo no verbal.

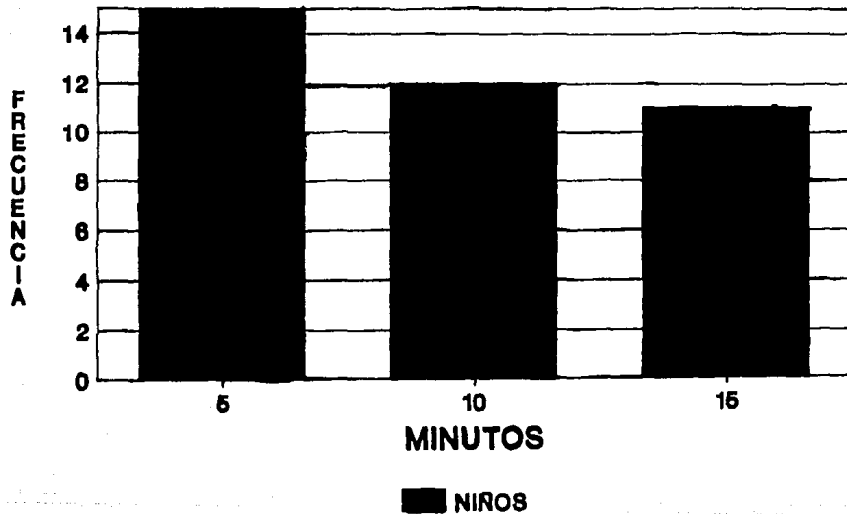
# PROMEDIO DE OBSERVACION GLOBAL NIÑAS GPO.1 (CARICATURA AGRESIVA)



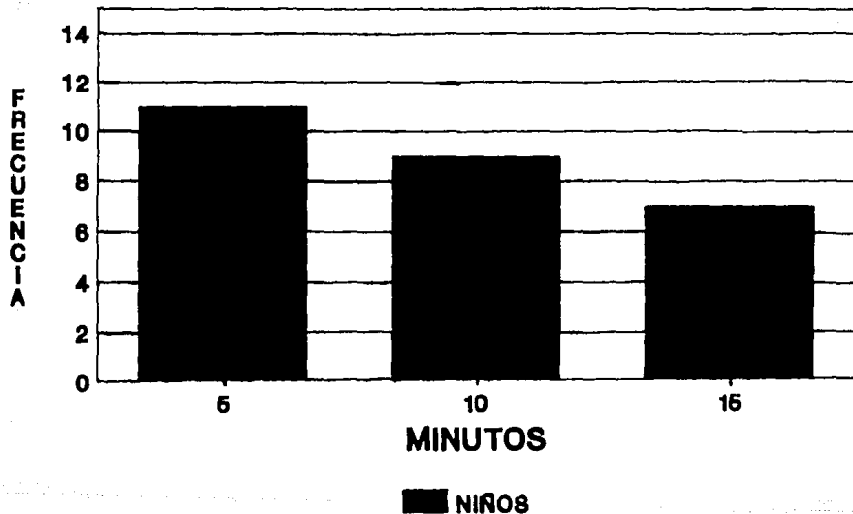
# PROMEDIO DE OBSERVACION GLOBAL NIÑAS GPO.2 (CARICATURA POCO AGRESIVA)



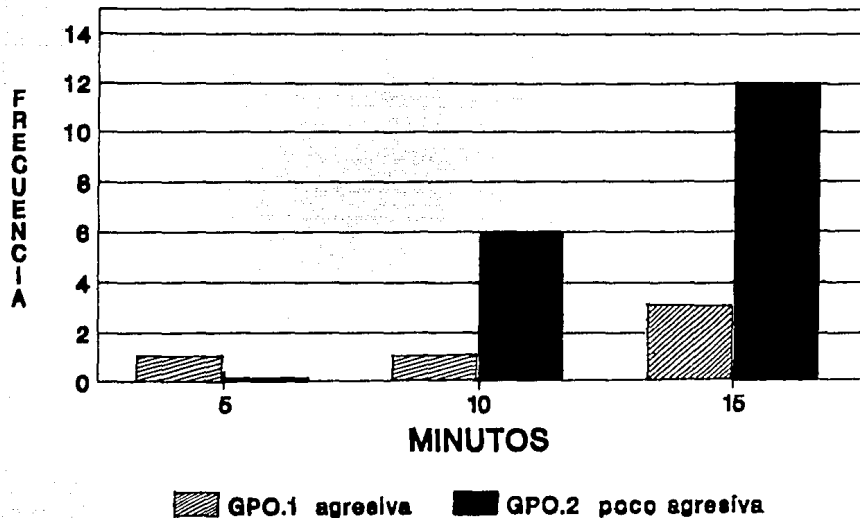
# PROMEDIO DE OBSERVACION GLOBAL NIÑOS GPO.1 (CARICATURA AGRESIVA)



# PROMEDIO DE OBSERVACION GLOBAL NIÑOS GPO.2 (CARICATURA POCO AGRESIVA)

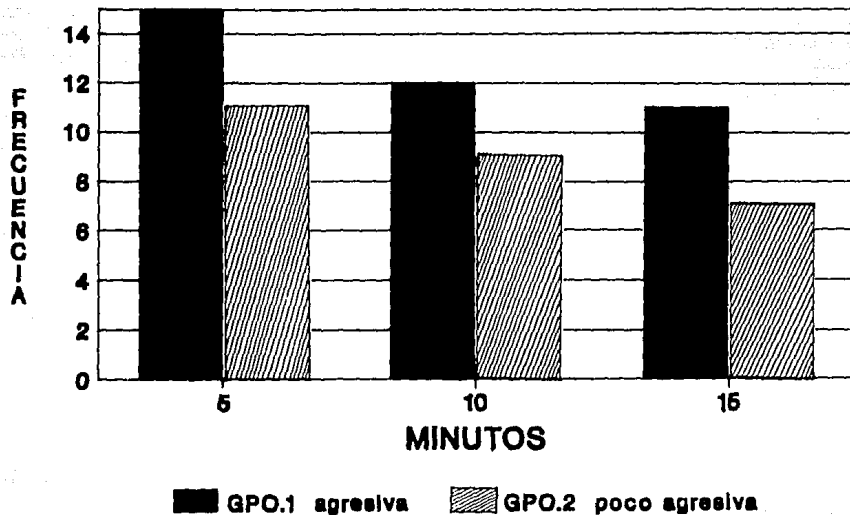


## CUADRO COMPARATIVO NIÑAS GPO.1 vs. NIÑAS GPO2.

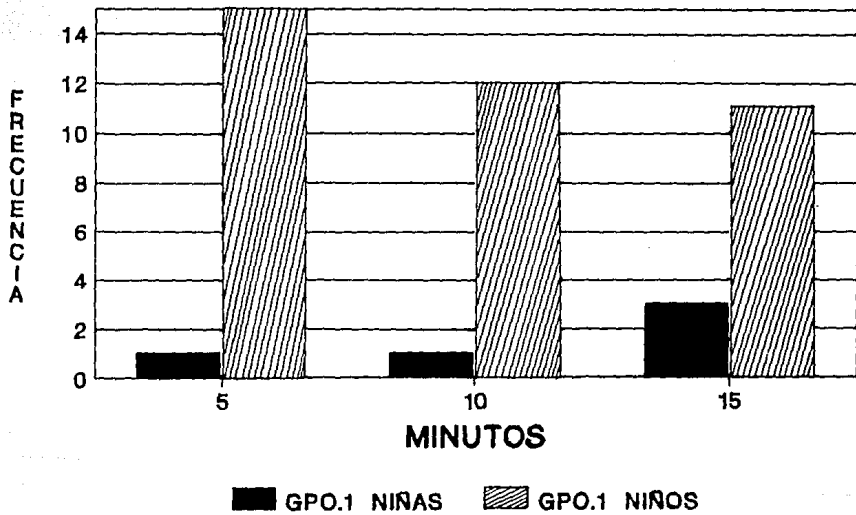




## CUADRO COMPARATIVO NIÑOS GPO.1 vs. NIÑOS GPO2.

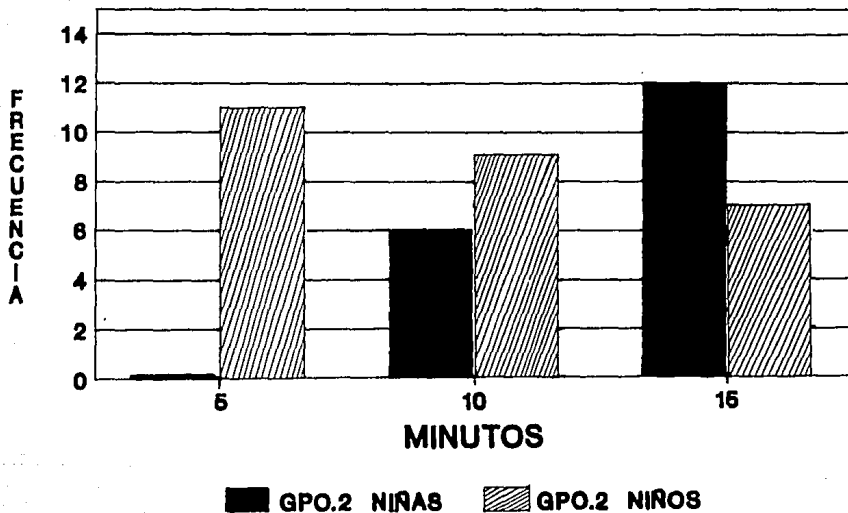


# CUADRO COMPARATIVO NIÑAS GPO.1 vs. NIÑOS GPO.1



CARICATURA AGRESIVA

## CUADRO COMPARATIVO NIÑAS GPO.2 vs. NIÑOS GPO.2



CARICATURA POCO AGRESIVA

## ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos después de la experimentación indican claramente que los niños expuestos a caricatura con contenido agresivo desplegaron mayor agresión (38) que aquellos expuestos a caricatura con poco contenido agresivo (27) pudiéndose observar así que en éste grupo la caricatura agresiva influye en el comportamiento -- agresivo del niño. Esta proposición sostiene lo encontrado por Bandura (1961) quien plantea que los niños expuestos a situaciones agresivas generalizan esta forma de conducta posteriormente. Bandura, Ross y Ross (1961, 1963) plantean que al ser los niños expuestos a agresión, se incrementan conductas tales como golpear y patear. Liebert y Baron (1972) encontraron que los ataques violentos son más prolongados cuando los niños han sido expuestos a caricaturas con contenido agresivo. Esto también nos lleva a pensar que la televisión actúa de manera opuesta al ideal de responsabilidad social de nuestra sociedad, en lugar de que ésta incremente patrones de conducta de tipo altruista, la agresión en programas de televisión provoca un decremento de altruismo al mismo tiempo que incrementa en el observador el gusto por el comportamiento agresivo.

Así mismo se pudo encontrar que tanto en el grupo de niños que observó la caricatura con contenido agresivo, así como en el grupo de niños que observó la caricatura con poco contenido agresivo, el despliegue de agresión se da a partir de los primeros cinco minutos de juego y va de creciendo conforme pasa el tiempo pero siempre manteniéndose a niveles elevados; por el contrario, las niñas presentan poca agresión inicial y ésta se va incrementando conforme va transcurriendo el tiempo. Esta diferencia se explicará más tarde.

Por otro lado se pudo observar, a diferencia de lo esperado, que las niñas expuestas a caricatura con contenido agresivo presentaron bajos índices de conducta agresiva (5), lo cual es inconsistente con lo propuesto en la teoría planteada por Bandura, Ross y Ross (1961). Esto podrá ser debido a que las niñas muestran poco interés en caricaturas de este tipo ya que la educación familiar les prohíbe el verlas o por la idiosincrasia que plantea que las niñas no han de ser agresivas ni gustar de actividades que lleven consigo este tipo de comportamiento. Es interesante observar que incluso cuando éste grupo se encontraba viendo la caricatura mostraron poco interés y gran aburrimiento, lo que nos lleva a pensar que la tradición y la educación en México influye en gran manera en el comportamiento de tanto las niñas como de los niños.

Sin embargo, desde el punto de vista teórico, Bandura, Ross y Ross (1963) plantean que la influencia de modelos en el aprendizaje de roles está determinado, en parte, por el sexo del modelo; así, en la caricatura de los gatos cósmicos todos los modelos, o casi todos, son modelos masculinos, de ahí que, las niñas podrían presentar dificultades asociando los roles de los personajes con los suyos propios.

A diferencia de los niños, las niñas que observaron la caricatura con poco contenido agresivo desplegaron más conducta agresiva que aquellas expuestas a la caricatura con alto contenido agresivo. Es muy posible que esto sea debido a que en los últimos cinco minutos de juego, dos de las niñas dentro del grupo se mostraron altamente agresivas al colocarse unas máscaras sobre el rostro pudiéndose observar un cambio radical de personalidad en ambas. A su vez, es posible que la caricatura no influyera en el comportamiento de las niñas y que el hecho de que inicialmente se presentara poca agresión y posteriormente ésta se incrementara podría ser debido al curso natural de la interacción entre iguales en donde es de esperarse que al comienzo de ésta el individuo se sienta retraído y a la expectativa con respecto de los demás en su grupo, y que, con el paso del tiempo al aumentar la confianza, también aumentará el despliegue

de agresión hacia iguales.

Se pudo observar que los niños desplegaron más agresión que las niñas en ambos casos confirmándose así la hipótesis conceptual: "Los niños presentan conductas más agresivas que las niñas después de haber observado caricaturas con contenido agresivo" (Leonard D. Eron, Huesman y otros, 1983). Era de esperarse que los resultados obtenidos fueran consistentes con lo encontrado por Bandura, Ross y Ross (1961) lo cual dice que los niños mostraban significativamente más agresión imitativa que las niñas, sin embargo no había diferencia entre los sexos en cuanto a la reproducción de la agresión verbal. Esto es en parte por lo expuesto anteriormente acerca de los roles que presenta cada una de las caricaturas y la imitación de estos por los niños conforme a su sexo. Es natural que los niños se identifiquen con los personajes que muestran roles masculinos y que las niñas se identifiquen con aquellos que muestren roles femeninos. Así mismo la agresión verbal fué poca o casi nula en ambos grupos.

En la elección del tipo de juguete, los niños obtaron por los juguetes bélicos tales como pistolas, cuchillos, soldados y granadas. También eligieron helicópteros, coches, pelotas, el muñeco BOBO y algún rompecabezas. Presentaron curiosidad en cuanto a los juguetes femeninos pero sólo uno de los niños jugó por un momento con una muñeca.

En cuanto a las niñas, ellas obtaron enteramente por juguetes femeninos tales como: muñecas, trastes, bilés, espejos; y jugaron con juegos educativos más que los niños. Cuando las niñas descubrieron las pistolas casi no les prestaron atención y el cuchillo simplemente lo utilizaron para jugar a la comidita simulando cortar verduras. Aquí se puede observar nuevamente como la educación y la mentalidad mexicana influye en el comportamiento de las niñas ya que las pistolas son objetos prohibidos para las niñas, sólo los niños pueden tener o jugar con ellas.

De lo expuesto durante este análisis se podrá concluir que el dibujo animado influyó en el comportamiento agresivo del grupo de niños utilizado en el presente experimento, sin embargo será necesario seguir haciendo más estudios acerca del tema para poder llegar a conclusiones más generales que pudiesen ser aplicados a la niñez mexicana.



## LIMITACIONES Y SUGERENCIAS

En cuanto a las limitaciones, se pudo observar que el experimento realizado se vió influenciado de alguna manera tanto por los observadores como por el tipo de lugar en que se llevó a cabo. Sin embargo, se cree que una cámara de Gesel tampoco hubiese sido lo adecuado. Se sugiere que para experimentos posteriores se sostenga en un sitio que no llegue a influenciar el comportamiento de los sujetos.

Un problema que se presentó fue la cantidad de juguetes utilizados, después de la experimentación se llegó a la conclusión de que no es necesario que haya una gran cantidad de juguetes a disposición de los sujetos y que sería mejor si sólo hubiese un juguete de cada tipo utilizado en el experimento.

Se sugiere para estudios posteriores que se siga utilizando dibujos animados que los niños pueden ver en sus casas ya que se cree que un dibujo animado realizado expofeso no provocaría los mismos resultados.

Se observó que la utilización de la cámara de video fué una buena idea ya que se pudo volver a ver la película pudiendose captar aquello que pudo haberse escapado a los observadores. Sin embargo, es posible caer en la repetición si un mismo observador ve el video repetidas veces pudiéndose contaminar.

Otra limitante fue el tamaño de la población utilizada, aunque este tamaño es aceptado para trabajo de tipo experimental, se vió que en el presente estudio hubiera sido mejor utilizar más niños obteniendose quizá, mejores resultados.

También se sugiere que en los subsecuentes estudios se utilizen infantes de otro nivel socio-económico y de otros sectores de la población, inclusive niños que asistan a escuelas de sistema abierto, activas, de gobierno y tradicionales, ya que esto también determinará de alguna forma el tipo de comportamiento ejecutado por los infantes.

Sería interesante poder hacer un estudio comparativo por edades utilizando niños de mayor edad. En el presente estudio no se tuvo la oportunidad de realizarlo ya que la teoría en la que éste se basó (teoría de la imitación) establece claramente el rango de edad , por lo que no se utilizaron infantes de otras edades.

## CONCLUSIONES

Se puede concluir que la caricatura con contenido agresivo provoca mayor despliegue de conducta agresiva y que el dibujo animado con poco contenido agresivo produce un menor despliegue de comportamiento agresivo.

Existe una franca diferencia en la muestra de agresión entre niños y niñas siendo en los primeros mayor que en los segundos.

La imitación en los primeros años de vida es básico en el aprendizaje de roles y comportamientos, y en el establecimiento de reglas sociales. Por lo tanto, es necesario que exista de parte de los padres de familia atención hacia lo que ven sus hijos en la televisión, que dediquen más tiempo a ver las caricaturas con sus hijos, no sólo para poder orientarlos, sino también para que puedan entrar un poco en su mundo para posteriormente entenderlos.

Las niñas siempre tenderán a mostrar menos agresión que los niños porque así lo ha dispuesto la sociedad; la idiosincrasia mexicana establece que los varones serán aquellos que podrán hacer uso de la fuerza tanto física como verbal para lograr sus fines y que las mujeres serán aquellas que obedezcan y no muestren comportamiento agresivo de ninguna clase.

Por último, no se puede esperar que los resultados encontrados por Bandura, Ross y Ross (1961, 1963), y - otros experimentadores, en otras sociedades puedan aplicarse a la sociedad mexicana ya que, como se pudo encontrar en el presente estudio, las costumbres y la educación impartida en este país son muy diferentes a lo mostrado en otros lugares.

A N E X O S

ANEXO 1

SINOPSIS DE EL DIBUJO ANIMADO

"LOS PICAPIEDRA"

Como cada capítulo, éste se inicia igualmente con la salida de Pedro del trabajo, quien pasa después a recoger a Vilma y a la familia para ir al zutocinema.

Esta vez Pedro está de vacaciones y decide llevar a Dino al veterinario para su inyección anual. Este se escabuye de su amo y después de una buena persecución Pedro logra al fin su objetivo.

El protagonista está cansado de su rutina en vacaciones. Estando de compras con su amigo Pablo, Pedro encuentra un manual de fotografía que promete fortuna a quien persigue este arte. Así, Pedro y Pablo se inician en una serie de aventuras. Adquieren una cámara fotográfica y después de fotografiar al bebé de unos vecinos y a unas aves extrañas, se encuentran a un periodista interesado en sus fotografías, quien les compra una y les recomienda la adquisición de equipo nuevo. Para esto emplean cierta cantidad de dinero que Betty había ahorrado para una lavadora de trastes. Muy de prisa y antes de que ella se dé cuenta, van al banco a pedir prestamo que les es negado pero estando ahí son testigos de un asalto y logran

tomar una fotografía de los asaltantes.

Con la venta de esta foto consiguen reunir la cantidad para el lavaplatos de Betty. Sin embargo ella ha cambiado de opinión y junto con Vilma deciden comprar un par de cámaras para sus esposos.

ANEXO 2

SINOPSIS DE EL DIBUJO ANIMADO

"LOS THUNDERCATS"

(LOS GATOS COSMICOS)

Los amigos de los Thundercats se encuentran atrapados en el "Tercer Planeta", por lo que éstos acuden a ayudarlos. Leono cae al mar de fuego y su vida corre peligro. Pantro lo rescata del mar. Moonra es responsable del cautiverio de sus amigos. Pantro y Leono deciden rescatarlos.

En un descuido los prisioneros intentan escapar pero son perseguidos y llevados a la presencia de Moonra quien los amenaza con llevarlos a las montañas de rocas de fuego.

Por otra parte, la ratanave ataca a la mascota de los Thundercats y Pantro tiene que regresar con Leono a rescatarlo. Leono llega hasta la nave y sufre los ataques de las ratas de Moonra, por lo que cae hasta la tierra a una zona helada. Los prisioneros son transportados a la montaña de rocas de fuego, pero escapan repentinamente en el camino. La nave que los conduce llega hasta la montaña de rocas de fuego y los Thunderianos comienzan a debilitarse al respirar sus vapores.

Mientras tanto, Pantro sale a buscar a leono. Este



CON VOTOS  
SECRETARÍA DE LA DISTRICCIÓN

es encontrado por el Gato nieve y rescatado por el señor de la Nieve. Dos de los malvados enviados por Moonra llegan hasta ahí y atacan a Leono, al hombre nieve y a su felino. Estos se defienden y están a punto de vencer cuando Leono es atacado por una nave más poderosa finalizando aquí el episodio.

ANEXO 3

JUGUETES UTILIZADOS

JUGUETES BELICOS

Pistolas  
Granadas  
Cuchillos  
Soldados  
Tanques

JUGUETES EDUCATIVOS

Rompecabezas	Cubos
De encajamiento	Boliche
Teléfonos	Títeres
Relojes	

JUGUETES NEUTROS

Pelotas	Trastes
Muñeco BOBO	Muñecas
Disfrases	Espejos
Coches	Polveras
Camiones	Naves espaciales
Aviones	Tinas de baño
Helicopteros	

\* La clasificación se hizo distinguiendo los juguetes bélicos de los no bélicos clasificando a estos como neutros. Y por otra parte los juguetes educativos.

BIBLIOGRAFIA

- ARGYLE, M. (1984). Psicología del comportamiento interpersonal. Alianza Universidad, Madrid. p.264.
- BARCUS, F.E. (1957). Communications content: analysis of the research. 1900-1958, University of Illinois.
- BANDURA, A. (1965). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. Journal of personality & Social Psychology, 1, p. 589-595.
- BANDURA, A. ROSS, D. & ROSS, S.A.(1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. Journal of Abnormal and Social Psychology, 63, p. 575-582.
- BANDURA, A., ROSS, D. & ROSS, S.A.(1963). Imitation of film mediated aggressive models. Journal of Abnormal and Social Psychology, 66, p.3-11
- BANDURA, A. ROSS, D. & ROSS, S.A. (1963). Vicarious reinforcement and imitative learning. Journal of Abnormal and Social Psychology, 67, p. 601-607.
- BANDURA, A. & WALTERS, R.H. (1983). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. Alianza Universidad. Madrid. p.293.
- BERELSON, B. (1952). Content analysis in communication research. Glencoe, Ill.:Free Press.
- BERKOWITZ, L. (1984). Some effects of thoughts on anti and prosocial influences of media events: A cognitive-neoassociation analysis. Psychological Bulletin, 95, p. 419-427.
- BERKOWITZ, L. (1986). Situational influences on reactions to observed violence. Journal of Social Issues, 42, p. 93-103.

- DAVIS, F. (1989). La comunicación no verbal. Alianza editorial. México. p.259.
- DORFMAN, A. & MATTELART, A. (1988). Para leer al Pato Donald: comunicación de masa y colonialismo. Siglo XXI Editores, México, p.160.
- ERAUSQUIN, M.A., VAZQUEZ, M. & MATILLA, L.(1988). Los Tele- niños. Fontamara 13, México, p. 215.
- ERON, L.D. (1963). Relationship of T.V. viewing habits and - aggressive behavior in children. Journal of Abnormal and Social Psychology, 67, p.193-196.
- ERON, L.D., HUESMANN, L.R. , BRICE, P., FISCHER, P. & MERMEL- STEIN, R. (1983). Age trends in the develop- ment of aggression, sex typing, and related television habits. Developmental Psychology, 19, p. 71-77.
- ERON, L.D., HUESMANN, L.R., LEFKOEITZ, M.M. & WALDER, L.O. - (1972). Does television violence cause aggre- ssion?. American Psychologist, 27, p.253-263.
- ETZAL, B.C. & GEWIRTZ, J.L. (1967). Experimental modification of a caretaker-maintained high-rate operant crying in a 6 and a 20 week-old infant: Ex- tinction of crying with reinforcement of eye contact and smiling. Journal of Experimental Child Psychology, 5, p. 303-317.
- FESHBACH, S. (1970). Aggression. In P.H. Mussen(ed), Carmichael's manual of child Psychology. Vol. 2. New York: Wiley.
- FREEDMAN, J.L. (1984). Effect of television violence on aggre- ssiveness, Psychological Bulletin, 96(2), p. 227-246.
- GEEN, R.G. & PIGG, R. (1970). Acquisition of an Aggressive - response and its generalization to verbal Be- havior. Journal of Personality and Social Psy- chology, 15(2), p. 165-170.
- GEORGE, A.L. (1959). Quantitative and qualitative approaches - to content analysis. In I.S. Pool. Trends in

- content analysis. Urbana: University of Ill. Press, p. 7-32.
- GOODENOUGH, F.L. (1931). Anger in young children. Minneapolis University of Minnesota Press.
- HARLOW, H.F. & HARLOW, M.K. (1965). The affectional systems. In A.M. Schrier, H.F. Harlow & F. Stollnitz (ed), Behavior of nonhuman primates. Vol. 2. New York: Academic Press.
- HARRISON, R.P. (1973). Nonverbal communication. In Handbook of communication, Rand McNally, Chicago, p. 93-115.
- HODGE, B. & TRIPP, D. (1988). Los niños y la televisión. Nueva Paideia, Ed. Planeta, España. p. 283.
- HOLSTI, O.R. (1965). Measuring affect and action in international reaction models: empirical materials from the 1962 Cuban crisis. Peace Res. Soc. Papers, 2, p. 170-190.
- JAY, P.C. (1963). Primates: studies in adaptation and variability. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- KUHN, A. (1963). The study of society: a unified approach. Homewood, Ill. Dorsey.
- LASSWELL, H.D., LERNER, D. & POOL, I.S. (1952). The comparative study of symbols. Stanford University.
- LIEBERT, R.M. & BARON, R.A. (1972). Some immediate effects of televised violence on children's behavior. Developmental Psychology, 6(3), p.469-475.
- LOEW, C.A. (1967). Acquisition of a hostile attitude and its relationship to aggressive behavior. Journal of Personality and Social Psychology, 5(3), p. 335-341.
- LORENZ, K. (1986). Sobre la agresión: el pretendido mal. Siglo XXI editores, México. p. 342.
- MANDER, J. (1988). Cuatro buenas razones para eliminar la televisión. Editorial Gedisa, México. p. 367.

- MOWRER, O.H. (1960). Learning theory and the symbolic processes. New York: Wiley.
- PAISLEY, W.J. (1969). Studying style as deviation from encoding norms. In G. Gerbner, Holsti (ed). The analysis of communication content: developments in scientific theories and computer techniques. New York: Wiley.
- PARKE, R.D., EWALL, W. & SLABY, R.G. (1972). Hostile and helpful verbalizations as regulators of nonverbal aggression. Journal of Personality and Social Psychology, 23, p. 243-248.
- PATERSON, G.R. & COBB, J.A. (1971). A dyadic analysis of aggressive behaviors. In J.P. Hill (ed). Minnesota symposia on child psychology. Vol.5 Minneapolis, University of Minnesota Press.
- POOL, I.S. (1959). Trends in content analysis. Urbana: University of Illinois Press.
- SAVITSKY, J.C., ROGERS, R.W., IZARD, C.E. & LIEBERT, R.M.(1971). Role of frustration and anger in the imitation of filmed aggression against a human victim. Psychological reports, 29, p. 807-810.
- SEBASTIAN, R.J., PARKE, R.D., BERKOWITZ, L. & WEST, S.G.(1978). Film violence and verbal aggression: A naturalistic study. Journal of Communication, 28, - p. 164-171.
- SCHRAMM, W. (1979). Channels and audiences. In Gumpert, G. & Cathcart, R.(ed), Intermedia, Oxford University Press, New York-Oxford, p. 160-174.
- SIEGMAN, A.W. & FELDSTEIN, S. (1978). Nonverbal behavior and communication. Erlbaum, Hillsdale, New Jersey.
- SPEER, D.C. (1972). Nonverbal communication. Beverly Hills, Sage London.
- STORR, A. (1984). La agresividad humana. Alianza Editorial. Madrid. p. 221

- THEISEN, E. (1933). The history of the animated cartoon. California. p. 323.
- TEACHMAN, G. & ORME, M. (1981). Effects of aggressive and prosocial film material on altruistic behavior of children. Psychological Reports, 48 p. 699-702.
- WEITZ, S. (1974). Nonverbal communication, Oxford University Press, New York, London, Toronto.
- WHITTAKER, J. (1981). Psicología. Editorial Interamericana, México. p.816.
- WINN, M. (1979). La droga que se enchufa: La T.V., los niños, y la familia. Editorial Diana, México.