

UNIVERSIDAD INSURGENTES (MÉXICO)
ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

**LA VIOLENCIA COMO EFECTO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN LOS
NIÑOS DE 4 - 5 AÑOS**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

PRESENTA:

ESTRADA MARTÍNEZ, GRETELL EDITH

ASESOR: LÓPEZ ÁVILA, AMERICA VANESSA

MÉXICO, D. F.

2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 esta 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.

Agradecimientos

A dios:

Gracias por darme salud, por tener una familia hermosa y por dejarme concluir esta etapa y sobre toda la oportunidad de disfrutar cada momento.

A mi padre:

A ti papá gracias por ser ese gran hombre que eres, por quererme tanto y apoyarme siempre, eres mi orgullo, gracias por ser lo mejor de mi vida, pero sobre todo gracias por ser mi padre.

A mi madre:

Tú eres mi heroína, la mujer guerrera, eres mi ejemplo gracias por darme la vida, por darme todo tu amor cariño y comprensión. Por siempre apoyarme pero sobre todo gracias por darme la oportunidad de disfrutar a tu lado cada uno de mis días ma. Te amo.

A mis padres:

Nunca me va a alcanzar la vida para agradecerles todo lo que me han dado. "Los amo".

A mi hermano:

Rubén ahora eres mi luz que siempre me acompaña gracias hermano por haber sido parte de mi vida, por creer en mi y por que a pesar de la distancia física estas a mi lado y en mi corazón siempre.

A mis sobrinos (Jareth, Gino) y primo (Manuel):

A ustedes mis amados sobrinos y primo solo les pido que sigan estudiando y esforzandose para que el día de mañana sean unos grandes hombres y recuerden que la vida es un aprendizaje ya que nunca dejamos de aprender, y todos los sueños se pueden alcanzar si luchan por ellos.

A mi abuelo:

A ti abuelito al igual que a mi hermano eres una luz, que cuida siempre mis pasos, gracias por haberte conocido, por haber sido tu nieta consentida, por esas grandes charlas y maravillosos consejos que me diste y por haberme amado tanto viejito.

A mis tios:

Gracias a cada uno por compartir estos momentos conmigo, por todos sus consejos que me han dado a lo largo de mi vida, por verme crecer pero sobre todo gracias por amarme tanto.

A mis primas (Tania y Lore):

Por haber compartido conmigo cada uno de mis sueños e ilusiones por todos esos momentos de alegrías y tristezas por aceptarnos tal como somos y por querernos mucho gracias primas por estas hasta el día de hoy a mi lado.

A ti Gretell:

Por haberte conocido en la carrera, pasar tantas cosas juntas compartiendo risas, alegrías, sueños, éxitos, fracasos, etc. Pero sobre todo por conocer el valor de la amistad, gracias por ser "Mi mejor Amiga".

A mis Amigos:

A todos mis amigos que han estado conmigo en diferentes etapas de mi vida y a toda la bola que nos llevamos (Ivan, Carlos, Rodolfo, Miguel, Jesús, Jorge), por creer en mí y escuchar mis consejos y darme ánimos para seguir adelante, por todos los momentos compartidos y divertidos que hemos pasado juntos gracias.

A la familia Estrada:

Por haberlos conocido, por brindarme su casa e incluirme como un miembro más de su familia por todo el apoyo y el cariño recibido gracias.

A Cindy y Lluvia:

Gracias por tantos momentos de felicidad y fidelidad que me han dado. "LAS AMO MIS CACHORRAS".

Vanessa.

Agradecimientos

A Dios:

Gracias Dios por llenarme día a día de bendiciones, por tener una familia y amor.

Por dejarme concluir una etapa de mi vida.

A mis padres:

Papá: Gracias por apoyarme en cada paso que doy por la vida, gracias por ser ese gran amigo con el que siempre cuento, por ser un gran guía para mí.

Mamá: Gracias por tantos cuidados por tantas atenciones, por poder contar contigo en todo momento, porque siempre das lo mejor de ti para procurar a tu familia.

Gracias a los dos por estos años de cuidados, apoyo, amor. Pero sobre todo gracias por ayudarme a levantarme con una sonrisa cuando me he llegado a caer "LOS ADORO".

A mis abuelos:

Abuelito: Gracias por ser pionero en mi camino por la educación pero sobre todo por tantas muestras de amor que me das día con día:

Abuelita: Gracias por dedicar gran parte de mi vida a cuidarme, abuelita eres una gran mujer digna de orgullo, admiración.

Gracias a los dos por ser mis segundos padres por regalarme día a día sonrisas, pero sobre todo por todo el amor que derraman en mí. "LOS AMO".

A mi hermana:

Jessica: Gracias por tantos años de confianza, alegrías, tristezas, locuras. Por tanto amor que demuestra día a día. "TE AMO"

A mi esposo:

Mi compañerito de vida. A pesar de todo logramos nuestro sueño, estar juntos. Gracias por tantos momentos de felicidad y por llenarme de amor y cuidados día a día. "TE AMO JOGITO".

A mis tíos

Chela y Toño: Gracias por todo el apoyo y muestras de cariño que me dan son parte fundamental de mi vida.

Yety: Gracias por demostrarme que se pueden superar todos los obstáculos que se interponen en la vida eres un ejemplo de lucha para muchos. Gracias por consentirme y amarme tanto. "LOS QUIERO MUCHO".

A mis primos:

Mauricio: Gracias por ser mi gran confidente y escucharme en cada momento que lo necesitaba.

José: Gracias por las muestras de cariño que me das y nunca olvidar que soy parte ti. Somos de la misma sangre.

Marco: Gracias por ser mi bebe y por hacerme ver que a pesar de las adversidades hay que mantener la cordura.

Ingrid: Gracias colega por el apoyo y por todos los momentos vividos.

A mi prima:

Estrella: Por ser la estrella que me ilumina en el cielo. Gracias por la luz que me das y aunque Dios decidió que te adelantaras en el camino siempre estas presente en mi corazón y en mis oraciones. "TE QUIERO BOLA".

A Vane:

Amiga gracias por tantos momentos compartidos alegrías, tristezas, fiestas. Gracias por todo el amor que desde que te conozco me demuestras y mas que una amiga eres como mi hermana "TE QUIERO".

A mi Greci:

Grecia: Mi chiquita hermosa gracias por tanta felicidad y amor que demuestras en cada mordida que me das te adoro mi cachorrita.

A mis amigos:

Alex: Viejo gracias por que se que cuento contigo en todo momento, porque siempre que te necesito estas a mi lado.

Abner: Goldo gracias por tantas confianzas que tuviste conmigo y por ser como un primo para mi.

Miguel: Aunque te has cortado un poco sabes que eres una pieza importante en mi vida.

Carlos: Gracias por siempre poner tu casa para la fiesta y por ser un excelente amigo.

A a la bola que falta gracias por compartir tantos momento llenos de felicidad y muestras de amistad "LOS QUIERO".

ÍNDICE

	Introducción	1
Capítulo 1	Violencia	6
1.1	Concepto de violencia	6
1.2	Tipos y fases de la violencia	8
1.3	Mecanismos de transmisión	10
Capítulo 2	Dibujos Animados	12
2.1	Historia de los dibujos animados	12
2.2	Tipo de mensaje de los dibujos animados	19
2.2.1	Tipos de Comic	21
2.3	La televisión como medio de comunicación	22
2.4	La televisión como emisora de violencia.	29
2.5	La televisión y su dinámica familiar	31

Capítulo 3	Características del niño preescolar	34
3.1	Etapa de adaptación social.	34
3.2	La imitación en el niño preescolar.	40
3.2.1	Antecedentes del aprendizaje por imitación.	40
3.2.2	La imitación y los modelos.	41
3.3	Características cognitivas del niño preescolar.	45
3.3.1	Juego simbólico.	48
3.3.2	Pensamiento.	
Capítulo 4	Método	51
4.1	Planteamiento del problema	51
4.2	Formulación de objetivos	52
4.3	Hipótesis	53
4.4	Variables	53
4.4.1	Definición conceptual de variables	54
4.4.2	Definición operacional de variables	56
4.5	Proceso metodológico	57

Capitulo 5	Resultados	61
5.1	Resultados.	61
Capitulo 6	Análisis e interpretación de datos	117
6.1	Análisis e interpretación de datos.	117
	Conclusiones	131
	Sugerencias	138
	Referencias	
	Anexos	

Introducción

El proceso de desarrollo en los seres humanos dura toda la vida. El desarrollo se da por el proceso de socialización, el cual tiene especial importancia en la infancia, ya que los niños aprenden a comportarse y funcionar como miembros de la sociedad por primera vez. Aquí influyen agentes de socialización que son: la familia, los padres, la escuela y los medios de comunicación.

Así pues en la actualidad los medios de comunicación forman parte de nuestras vidas cotidianas, ya que son una fuente de entretenimiento y de información.

Dentro de los medios de comunicación se encuentra la televisión es el sistema de difusión más accesible para los niños, puesto que tiene influencias tanto positivas como negativas en ellos, ya que la violencia en la televisión y el cine es perjudicial para los menores.

Para el ser humano el medio de comunicación más atractivo es la televisión ya que conjunta estímulos auditivos y visuales por tal es el que hemos involucrado a nuestro ritmo de vida.

Esto se debe a que en la televisión suelen proyectar programas con una gran variedad de temas, entre los cuales encontramos un alto grado de transmisión violenta. Pero para entender lo que es la violencia es esencial definirla. Aunque existen diferentes opiniones sobre el verdadero significado de la violencia, se englobarán algunas de ellas diciendo que la violencia es el resultado de la interacción entre una agresividad natural y la cultura así como la emisión de actos que implican la fuerza física o psicológica con el fin de producir un daño a una persona (García, 1999; San Martín, 1998).

La violencia se puede dividir en tres tipos: violencia física, violencia verbal, y violencia sexual.

La violencia proyectada en la televisión ha ido incrementando a través de los años a tal grado, que en nuestros días mientras más violencia proyecte un programa televisivo suele tener mayor audiencia, en la cual se encuentran inmersos niños que en ocasiones no saben diferenciar la realidad de la fantasía y pueden adoptar las conductas que integran a su patrón conductual.

Actualmente, el tema de la violencia en la televisión ha generado gran preocupación, debido a que estimularía la conducta agresiva en los niños (Rice, 1997) los cuales pasan muchas horas frente al televisor viendo programas infantiles (Tales como las Chicas Súper Poderosas o Dragón Ball Z)

De ahí se desprenden cuestionamientos acerca de si los medios constituyen una “escuela” de violencia o sí lo único que hacen es reflejar la violencia ya existente dentro de la sociedad. Álgida discusión que en la actualidad aún se lleva a cabo.

Hasta el momento existen estudios que han demostrado que la unión de dos elementos como son por un lado la exposición prolongada a la programación televisiva, y por otro la cantidad de violencia que muestra dicha programación está relacionada con efectos en la personalidad, el comportamiento, el establecimiento de un sistema de valores y el carácter de los sujetos.

Así entonces, los dibujos animados no son la excepción, ya que conjuntan estímulos visuales y auditivos que resultan ser atractivos entre los niños. Si nos remontamos a la historia los dibujos animados están entre las formas más antiguas de expresión creativa. En el siglo XVII se encuentra el primer antecedente de los dibujos animados (Bordieu, 1997).

Emile Cohl señala que el truco de los dibujos animados consiste en fotografiar los dibujos uno a uno, una fotograma por dibujo (Porra, 2002).

Muchos niños en los ochenta crecieron viendo las películas de Walt Disney. De aquí nace la venta de los personajes en juguetes y accesorios.

En México se proyectan principalmente dos tipos de dibujos animados uno son los Estadounidenses que se basan principalmente en un héroe que llega a serlo por alguna alteración genética y por un suceso impactante que viven, tal es caso de Batman (Jiménez, 2003). Y otros son los dibujos animados Japoneses pues la programación infantil en la actualidad está invadida de ellas como por ejemplo Dragón Ball Z, Los Caballeros del Zodiaco y Ranma ½ , caricaturas de aventuras alrededor de la lucha constante (Jiménez, 2003)

Aunque la observación informal evidencie que en todas las culturas se utilizan modelos para promover la adquisición de pautas de comportamiento como formas claras para el aprendizaje observacional, es decir, se repiten las conductas que los individuos observan de otros modelos es así como se da el aprendizaje por imitación. Por tal motivo surge el interés de saber en qué medida están influyendo en los menores los programas considerados violentos que se transmiten por la televisión.

Los niños de cuatro años, quienes realizan un mayor número de contactos sociales y pasan más tiempo en una relación social con el grupo de juego, así como en el niño de cinco años, quien se da cuenta de que ya es dueño de sí mismo y se trata de acoplar a la cultura en la cual se desarrolla. Estas edades son relevantes ya que se tiende a aprender por medio de la imitación como lo plantea Bandura (1986)

No se debe olvidar que en todas las etapas del desarrollo del crecimiento cognitivo ocurre a través de tres principios interrelacionados: organización, adaptación y equilibrio.

Capítulo 1 Violencia

1.1 Concepto de la violencia.

Según Gerald Imber (2000) en su libro “Los escenarios de la violencia”, ésta nace, como concepto, en la escenificación simbólica de la tragedia Griega. La violencia es aludida hasta finales del siglo XVIII. Después aparece en la filosofía de Hegel, reivindicada como valor teorizada por Sorel, luego por Carlos Marx y Engels; puesta en práctica bajo la forma de violencia revolucionaria a principios del siglo XX; teorizada de nuevo en la década de los sesenta aparece hoy como una categoría difusa de la que todos hablan sin que nadie se la plantee como valor.

Para entender lo que es la violencia es esencial definirla, aunque existen diferentes opiniones sobre el verdadero significado se englobarán algunas de ellas diciendo que la violencia es el resultado de la interacción entre una agresividad natural y la cultura, así como la emisión de actos que implican la fuerza física o psicológica con el fin de producir un daño a una persona (García, 1999; San Martín, 1998).

No se debe olvidar que la violencia también es una acción ejercida por una o varias personas en donde se somete de manera intencional al maltrato, presión, sufrimiento, manipulación u otra acción que atente contra la integridad tanto física como psicológica de cualquier persona o grupo social ([/www.violencia.8k.com/imag4.gif](http://www.violencia.8k.com/imag4.gif), 2002).

En todos lados se suele escuchar la palabra violencia, una palabra con la cual se hace referencia a algo que se quisiera evitar, sin tomar en cuenta que todos los seres vivos a diario la provocan y la viven también en forma inconsciente, representándola como respuesta ante las diferentes circunstancias de las actividades diarias llenas de hechos violentos, la violencia es una manera de conocer el equilibrio de las cosas y darle su carácter de bueno o de malo, muchos de los actos cotidianos dependen de la interpretación que se les da para considerarse violentos o no (Granados, 2002).

La violencia es una actitud ante la vida, es una reacción de los seres vivos y existen muchas formas de definirla, pues hay quienes la asocian únicamente con la agresión y otros que la perciben como una manifestación más hacia otras personas y otros objetos. La violencia es un reflejo; a toda acción hay una reacción que es aprendida por el medio en el que el individuo se desenvuelve, es decir, cómo le han enseñado a reaccionar ante diferentes circunstancias.

1.2 Tipos y fases de la violencia

Teniendo una definición de lo que representa la violencia se puede dividir en tres tipos (www.violencia.8k.com/page2.htm, 2002):

➤ **Violencia Física:**

Esta violencia se relaciona con el uso de la fuerza humana para deteriorar las condiciones de otro ser, objeto o a sí mismo, abarcando golpes, cachetadas, empujones, patadas, heridas por arma de fuego, heridas por armas blancas y todas aquellas que vayan en contra de la vida.

➤ **Violencia Verbal:**

Esta abarca todos aquellos actos o palabras en los que una persona lastima psicológica y moralmente a otra por medio de agresiones, gritos, desprecios, insultos, mentiras, irrespeto a la privacidad, irrespeto a las ideas y creencias, comentarios sarcásticos, y burlas que exponen a la víctima al público.

➤ **Violencia Sexual:**

Abarca desde los ataques sexuales directos, hasta la incitación a realizar actos de índole sexual sin el consentimiento de la otra persona, pasando por violencia verbal dirigida al sexo, piropos obscenos, propuestas indecentes, entre otras.

La violencia no sólo se clasifica en tipos sino, también cada uno de estos, tiene fases en las cuales va incrementando el nivel de violencia; estas son: (www.violencia.8k.com/page2.htm, 2002)

➤ ***Fase de Tensión Creciente:***

En esta fase se observa cómo existe una acumulación diaria de tensiones causadas por situaciones conflictivas las cuales son reprimidas o minimizadas bajo sentimientos de desesperanza, disgusto y depresión. En esta fase es cuando se observa que las personas van acumulando estrés debido a problemas que surgen en su trabajo, ó en la calle y todos estos acontecimientos son reprimidos por el sujeto el cual hace caso omiso de las situaciones que está enfrentando, lo cual le está ocasionando un crecimiento de enojo que el individuo es incapaz de percibir.

➤ ***Fase de Explosión:***

Se refiere a cuando la persona estalla emocionalmente, por medio de actos violentos o agresiones físicas, emocionales o sexuales; acumulación y represión de tensiones que se concentran en un solo momento. Toda vez que hay cierta tensión acumulada por el sujeto provoca que con un solo acto sea cual fuere éste saca toda esa tensión reprimida por medio de actos violentos.

➤ **Fase de Remordimiento:**

Esta fase se caracteriza porque el individuo se arrepiente de los actos violentos que realizó causándole culpa y dañando su autoestima, volviéndose estas fases un patrón repetitivo.

1.3 Mecanismos de transmisión

La violencia proyectada en la televisión puede afectar también los niveles emocionales o afectivos de la audiencia y sin duda, los niños se encuentran especialmente indefensos ante estos efectos ya que pierden progresivamente sensibilidad ante la cantidad de agresiones físicas o verbales que ven todos los días y durante horas en la pequeña pantalla, de tal forma que, al llegar a la edad adulta, pueden haber quedado insensibilizados hacia determinadas formas de violencia (San Martín, 1998).

Así, pueden surgir respuestas emocionales ante la violencia en la pantalla por parte de los receptores y un aumento de la aceptación de esta violencia en la vida real. Los niños después de la exposición continúan viendo programas de contenido violento y así llegan a acostumbrarse a la violencia de estos programas. Como consecuencia de ello, las situaciones de violencia consideradas como normales en la pequeña pantalla despiertan menos interés o estimulación en el segmento de la audiencia de modo que se produce un aumento en la demanda de formas cada vez más extremas de violencia, al tiempo que los niños se ven inmunizados ante la violencia que ven en la vida real (García, 1998).

Bandura (1965), Walters y Parke (1964); Indican que la persistencia del comportamiento aprendido parece depender de los esfuerzos directos que el niño reciba, finalmente el hecho de que el niño se identifique o no, con el modelo se percibe como valioso, o no, es algo que parece que influye a sí mismo en el hecho de que el niño imite o no, el modelo.

En fechas más recientes se ha ampliado la extensión del concepto de aprendizaje observacional usándolo también en el sentido de que los niños, observando a los demás, aprenden a sí mismo patrones de pensamiento que apoyan los comportamientos violentos, se considera que los niños al contemplar espectáculos violentos en los medios de comunicación, aprenden lo que podríamos denominar pautas complejas de conductas violentas, así como las creencias y actitudes subyacentes (Huesmann, 1982, 1987, 1988; Huesmann y Miller, 1994).

Capítulo 2 Dibujos Animados

2.1 Historia de los dibujos animados

Los dibujos animados están entre las formas más antiguas de expresión creativa, sus comienzos datan de la época prehistórica cuando los hombres y las mujeres pintaban escenas de caza en las paredes de las cavernas para registrar sus hazañas. Así empezaba a manifestarse el impulso creativo del ser humano y se estaba desarrollando una nueva forma de expresión que se puede considerar artística; lo que hace pensar que el simple relato oral ya no bastaba. En la prehistoria el ser humano se puso a dibujar para poder expresarse mejor (www.wipo.org/about-wipo/es/info-center-cartoons/comics-cartoons.htm).

La práctica de estas formas de comunicación se consolidó y se mantuvo a través de los tiempos, con el uso de los elementos que estuvieran al alcance de la mano.

En el antiguo Egipto se desarrollaron los jeroglíficos que fueron utilizados como idioma para contar las historias de esa cultura; mientras que en África, las complejas tallas de madera representaban escenas domésticas y la porcelana Asiática estaba decorada con figuras que muestran episodios históricos.

Por otra parte, en los tapices medievales se encontraban figuras tejidas en seda que daban vida a cuentos populares y en los edificios, los artesanos trabajaban con vidrio coloreado para contar sus historias en ventanas iluminadas. Esas formas de expresión eran precursoras de los dibujos animados de hoy en día: la mezcla de las imágenes y a menudo palabras, para contar una historia.

En el siglo XVII se encuentra el primer antecedente de los dibujos animados: descubriendo que la palabra caricatura se deriva de la palabra inglesa “cartoon” que significa viñeta, caricatura y dibujo. Así entonces para la fabricación de estos dibujos se creó la linterna mágica la cual consistía en la fabricación de muñecos de papel con movimiento a partir de la articulación de sus miembros, para posteriormente ser proyectados a contra luz sobre un lienzo, mientras un lector narraba la historia que se representaba (Granados, 2000; Porra, 2002).

Asimismo el dibujo según Porra (2002) fue considerado por mucho tiempo el único lenguaje gráfico a través del cual se podrían ejemplificar y representar los acontecimientos que trascendían en el plano político, científico y cultural.

Ahora bien, la animación nace del deseo por plasmar y reproducir a voluntad el entorno social, el cual años antes había sido factible congelar a través de la fotografía. Es precisamente la sustitución de dibujos por imágenes reales lo que ratifica el estrecho vínculo que existe desde los inicios del cine entre la fotografía y los orígenes de la animación. (Porra, op.cit).

Emile Cohl es considerado el pionero de los cartoons, ya que él dibujaba sus figurillas con todas las variaciones necesarias, para dar la sensación de movimiento sobre la pantalla en unas cartulinas blancas opacas, más tarde sustituidas por cell que es una hoja de acetato de celulosa técnica que permitió dibujar los fondos una sola vez y que posteriormente, fue adoptada en todo el mundo (Granados, 2002).

Emile Cohl, fue el primero en fotografiar las imágenes dibujadas por él, una por una, para conformar un flime realizando así su primera película de dos mil dibujos (Porra, 2002).

Así mismo del nacimiento de la historia de los comics se tienen dos versiones, por un lado varios autores entre los que destaca Rius, afirman que aparece en Alemania, con “Max and Mortiz”, que en 1870 realizó Wilhelm Bush y que narraba las travesuras de dos perversos muchachos. Esta tira fue traducida por el sacerdote estadounidense Charles T. Brooks y publicada en forma de libro de historietas en Estados Unidos (Gubern, 1981).

Por otro lado, está la versión de Roman Gubern: la aparición de los comics como forma de expresión periodística, no puede desligarse, no obstante, del florecimiento de los periódicos ilustrados y de las caricaturas periodísticas, que en el último tercio del siglo XIX, crearon la plataforma expresiva de donde estos habrían de surgir como un arma publicitaria más en la encarnizada competencia comercial de dos magnates de la prensa de Nueva York: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearts (Gubern, 1981).

El 16 de febrero de 1896 apareció por primera vez en una viñeta de tres cuartos de página, el muñeco con su camisa amarilla de donde surgiría el nombre de Yellow Kid (el niño amarillo) (Jiménez, 2003).

La industrialización de los comics se centró en la distribución de cada uno de ellos al mayor número posible de periódicos, nacionales y extranjeros. Las creaciones y realizaciones de comics eran responsabilidad de los dibujantes, con las únicas ingerencias de los altos mandos de la distribución que sustituían a los directores de los periódicos en tales decisiones y, con las limitaciones y esporádicas intervenciones de algunos guionistas y ayudantes gráficos (Jiménez, 2003).

Posteriormente surgió la agencia King Features Syndicate, creada por William R. Hearst en 1915, destinada a convertirse en la distribuidora de comics más importante hasta los últimos días (Jiménez, 2003).

La primera y segunda década del siglo XX en Estados Unidos fue un periodo de experimentación y perfeccionamiento de los comics; se establecieron definitivamente los tipos de tiras que existían: las Kid Strips (personajes representados por niños) y las Animals Strips (personajes representados por animales). La década de los años treinta fue considerada la edad de oro de los comics en que se constituyó su imagen moderna. Para 1929 año en el cual se da la depresión mundial, aparecían tiras que prolongaron la durabilidad de títulos de gran calidad, dirigidos a la lectura masiva a través de los diarios. Los comics se consagraron como un medio de comunicación de gran éxito, debido al entretenimiento y evasión que estos producían y al elevado número de lectores de estas tiras (Jiménez, 2003).

En México, los diarios comenzarían a introducir secciones dominicales con los comics comprados a las agencias estadounidenses y de inmediato, el público se sintió atraído por esa sesión, haciéndose indispensable en todos los diarios; pero sucedía que algunas veces los servicios importados se retrasaban con la natural preocupación y disgusto de los editores mexicanos. Hacia el año de 1921 el antiguo Heraldo de México se vio en estas situaciones; su director Fernando de la Parra pidió a Salvador Pruneda hijo, la posibilidad de producir en México algo que sustituyera los servicios que hasta entonces se importaban; de esta plática nació Don Catarino. En 1925 y 26 ante la necesidad de nuevas historietas, el Universal organizó un concurso (Jiménez, 2003).

En Estados Unidos las primeras carnadas que fueron lanzadas por James Swinnerton en 1892 para el San Francisco Examiner y Richard Outcault con su Yellow Kid para el World de New York. Con ellos se inició lo que hoy se denomina “Comics”, historias llenas de violencia, desventuras, acción, misticismo, poderes sobrenaturales y contenidos que resguardan mucho del saber popular y de la contemporaneidad. (Rengifu, 1998).

Muchos niños nacidos en los años de mil novecientos ochenta crecieron viendo las películas de Walt Disney y escuchando las canciones de CriCri, además de los dibujos animados de los hermanos Warner. Cada uno de ellos con su propio estilo y su manera de atraer al público. El más conocido a nivel internacional es Walt Disney y la Warner Brothers. En su trabajo se reúnen todos los elementos de un cine muy elaborado y de diversión (Granados, 2002).

Los estadounidenses se convirtieron en cabecillas de la producción de tiras cómicas a partir de dibujos con todo y viñetas a bocadillos (diálogo de los personajes). Y vista la generosa recepción del público, los diarios norteamericanos no escatimaron esfuerzos para poner el anzuelo y explotar un mercado ávido de historias. (Rengifu, 1998).

Una opción que se da es la serie televisiva de He-Man y los Amos del Universo fue la filmación de dibujos animados que surge en el año 1983, con una buena aceptación por parte del auditorio, y promueve la venta de los personajes en juguetes y accesorios (Granados,2002).

El éxito que representó la creación de He-Man, dio para que fueran financiados una serie de personajes semejantes tal es caso de Pokémon, Las Chicas Súper Poderosas y Dragón Ball Z así mismo saliendo a la venta productos de estas series lo que puede significar el tratar de imitar estas conductas ya que al contar con esta clase de artículos se puede pensar en poder ser como el modelo que se observa en la pantalla (Granados, 2002).

Otra serie presentada es Tom y Jerry al menos en México que como ha sido tan vista la industria de las caricaturas tuvo que darles presencia con los nuevos episodios de Tom y Jerry Kids, además de continuar con las transmisiones de las primeras series. Esta caricatura tiene como fin hacer reír al auditorio por medio del dolor que un ratón causa al gato que lo persigue, tendiéndole una serie de trampas infernales a las que por tratarse de una caricatura el gato siempre sobrevive para sufrir más (Granados, 2002).

2.2 Tipo de mensaje de los dibujos animados

En México principalmente se emiten dos tipos de dibujos animados: unos son los dibujos Estadounidenses y otros son los japoneses ya que son las que atraen más la atención de los menores.

Los dibujos animados estadounidenses se basan principalmente en un héroe que llega a serlo debido a alguna alteración genética (tal es el caso del Hombre Araña y Hulk) y el apareamiento de un suceso trágico. En el caso del Hombre araña la muerte de su tío Ben y en el caso de Hulk, presencia la muerte de su madre quien trato de impedir que su padre lo matara por haberle causado una alteración genética. Pero no sólo se vuelven héroes por el hecho de una alteración genética, sino también por el suceso impactante que viven, tal es caso de Batman al quedar huérfano de padre y madre al ser atacados por delincuentes de forma violenta. Así pues los “súper héroes” se dedican a luchar contra el mal mediante el uso de la fuerza física y el uso de algún tipo de arma o poder sobre natural que puede incluso matar al adversario. El mensaje que se desprende es que no importa si se emite violencia siempre y cuando sea para beneficio del bien (ciudades, público, etc.) mostrando así a la cultura a la cual se le proyecta el dibujo animado a reaccionar violentamente ante ciertas circunstancias.

Los medios de comunicación en México como se menciona anteriormente también han adoptado a las caricaturas de Japón, pues la programación infantil en la actualidad está invadida de ellas, como por ejemplo Dragón Ball Z, Los caballeros del zodiaco y Ranma ½ , caricaturas de aventuras alrededor de la lucha constante.

Además la otra cara de la moneda, con caricaturas melodramáticas que narran la historia de niños huérfanos en busca de sus padres pasando por un sufrimiento constante, donde el final tiene un desenlace feliz, son algo parecido a una telenovela pero en dibujos animados, por ejemplo Candy Candy, Sandy Bell, Bell y Sebastián entre otros. Según la opinión de la psicóloga Mónica Juárez especialista en terapia de pareja y familia estas caricaturas producen daño a los niños por contener temáticas de abandono, orfandad, pobreza, humillación y perdida pues el niño también puede identificarse con estas series y sufrir con el personaje (Granados, 2002).

En Japón a las historietas se les llama Manga y existen de diferentes tipos, para niños y para adultos. Cuando éstas tienen éxito, también se convierten en una serie de televisión y si el Raiting (se refiere al porcentaje de televidentes que ven los diferentes programas) es mayor, entonces se venderán a otros países como México (Jiménez, op. cit.).

2.2.1 Tipos de Comic

Para entender lo que significa comic, manga e historieta se retomará lo dicho por Agustín Campos (2002): "El término comic es acuñado en Estados Unidos para incluir a la tira y libro cómico". En diferentes partes del mundo tiene diferentes nombres pero en México se les conoce como historietas. Así como en Japón se les conoce como manga cuyo significado es imágenes irresponsables ó involuntarias ya que son leyendas al revés, es decir todos los tableros y páginas se mueven secuencialmente de derecha a izquierda (Campos, 2000).

Un mito que suele girar alrededor de los comics versa sobre la predisposición de asociarlos con aventuras de superhéroes (conocidos como Comics Books). Vale decir que estos son los más conocidos dado el proceso de "Marketing" que respaldan las historias de estos personajes dotados de "superpoderes". Sin embargo, hay otros dos tipos de comics de igual trascendencia e impacto en el mundo. Ellos son los Graphics Novels y las Mangas (Rengifu, 1998).

La otra corriente en publicaciones de este tipo es oriunda de Japón y se le conoce como Manga, la cual está muy de moda actualmente. Se caracteriza por poseer temas violentos y con una secuencia plena de la historia (Rengifu, 1998).

Cada uno en su propio estilo acapara los gustos de los aficionados, quienes reparten sus preferencias por algunos de esta terna de posibilidades. Es muy inusual encontrar algún comprador que adquiera los tres tipos de comics, a menos que sea un conocedor de estas publicaciones.

2.3 La televisión como medio de comunicación

En los últimos tiempos, el hombre ha incorporado dentro de su sistema de vida social y particular a la televisión. Se ha implantado y penetrado en todas las capas de la sociedad, pero también ha tocado la intimidad de la conciencia individual.

El sistema televisivo no se queda sólo en el aparato receptor, sino para que ocurra su verdadero destino, se encuentra detrás un gran equipo humano que plantea y cristaliza todo el contenido del mensaje audiovisual del fenómeno televisivo.

Hay que recordar que la televisión, en sí, ha sufrido varios cambios en su evolución, durante el transcurrir de su existencia. Fundamentalmente ha conservado la función sonora junto con la visual en movimiento, al igual que el formato de su pantalla. A diferencia del cine, la miniaturización del formato de la pantalla en la televisión puede dificultar una identificación con el personaje de un programa o película; pero el espectador ha de utilizar un acto de enaltecimiento estético para disfrutar con las imágenes de sus personajes en miniatura, pero esta misma miniaturización, podría decirse, permite que el espectador sienta lo que ve como cosa suya, como una propiedad sobre la cual él domina (Vilches, 1993).

Al tornar su imagen colorida en 1950 en los Estados Unidos, y en México en 1967, el poder de seducción de la programación televisiva, se volvió en aún más intenso y significativo, ya que, el color también representa un factor de gran afección en la esfera simbólica (Kuppers, 1992).

Por otro lado, los intereses económicos han llevado a los modos de producción en masa a enfocar su atención en el mercado televisivo, todo para poder alcanzar un nivel de ventas mayor y por ende, llevar a la televisión a más sectores de la población mundial. Desde la primera vez que se empleó para la transmisión pública (en 1927, desde Inglaterra y en México en 1946), hasta la fecha su presencia se ha extendido y tomado fuerza en la vida de las personas y en especial dentro de la dinámica familiar (Fuentes, 1990).

Actualmente el aparato de televisión ha pasado a ser un elemento casi indispensable de los hogares, no porque sea un objeto decorativo o mucho menos por ser una herramienta para alguna actividad específica, sino, porque en su función se encierra la de transmitir un mensaje rico en elementos que se identifican con la vida íntima del espectador (Cazeneuve, 2001).

Es así que la televisión se encuentra presente en la vida de todos transmitiendo y haciendo llegar una producción de imágenes y sonidos conjugados que envuelven y hacen partícipes a las personas al incluirlas dentro de sus propios procesos de vida y sus estructuras de convivencia social en las que se encuentra en primer lugar la familia (Cazeneuve, 2001).

Toda la producción televisiva se cristaliza en un sin fin de programas, con una extensa cobertura para la satisfacción de gustos e intereses que logran captar toda la atención durante el periodo que se contemple, como si se estudié con otra persona con la cual se puede interactuar, pero con la diferencia de que la televisión no cuenta con vida propia (Cazeneuve, 2001).

Por tal motivo la televisión dentro de la vida contemporánea es una realidad, y no se puede negar que permanecerá ahí para la audiencia que se apropia de los mensajes que aquella emite.

Se ha señalado que no toda la gente ve la televisión de la misma manera; sus usos y motivaciones suelen ser variados: algunos la ven como medio básico de diversión o para ocupar su tiempo libre, mientras que otros desean estar informados y saber lo que ocurre en el mundo o a su alrededor; algunas personas la ven con máxima atención y concentración, mientras que otras la utilizan como ruido de fondo mientras realizan sus múltiples actividades o para no sentirse solos. Hay quienes la emplean como somnífero.

La televisión se puede ver como un símbolo de integración a la vida moderna ya que gracias a ella es posible mantenerse informado de lo que sucede en cualquier parte del mundo (Gordon, 2000).

La televisión, tiene también la posibilidad de ejercer una descentralización situacional desde su propio discurso. Es decir, puede romper con la temporalidad de las lógicas de los discursos que combinan la representación televisiva, puede a su vez inaugurar situaciones y acontecimientos nuevos, inexistentes o que sólo tienen existencia televisiva. Desde el punto de vista del lenguaje, la televisión plantea en los niños imágenes, y esa combinación de significantes distintos en los que se jerarquiza lo verbal y el gesto como expresión de atributos (calma, sinceridad, miedo, agresividad, comprensión, incertidumbre, etc.) componen también el repertorio expresivo de la televisión (Gordon, 2000).

Por tal motivo, se puede decir que la televisión es una cámara de tiempo en la cual el lenguaje televisivo es fragmentario, utiliza tiempos cortos, una imagen borra la previa. Sus montajes pueden trabajar con secuencias parciales descontextualizar y recontextualizar situaciones, discursos, gestos y movimientos de un acto. Sin embargo las características sintácticas del lenguaje televisivo, no deben hacer olvidar que el continuo de la programación diaria de un canal se estructure en base a géneros que se contaminan entre sí (Gordon, 2000).

Desde el momento del nacimiento, los seres humanos estamos sujetos a la acción de diversas instancias socializadoras, a través de las cuales se integran e incorporan las consignas y determinaciones de la estructura social en la que interactúan. Entre estas destacan la familia, la escuela y los medios masivos de comunicación; estos últimos, ofrecen una serie de conocimientos sobre el mundo que influyen en la manera en que los individuos perciben la realidad y actúan en ella (Guillerbaud, 1991).

Es necesario no perder de vista que el hombre requiere del medio que lo rodea, y lo que percibe de éste para lograr emprender su propio proceso de constitución subjetiva, lo permea y lo determina en el actuar de toda su vida. Se podría estar hablando de un proceso en el cual el individuo es inducido a participar conjuntamente con la sociedad.

El punto de partida de este proceso, como lo mencionan Berger y Lukmann (1968) constituye el momento de internalización que es la aprensión o interpretación inmediata de un acontecimiento objetivo en cuanto expresa su significado, es decir, cuando es una manifestación de los procesos subjetivos de otro que en consecuencia se vuelve subjetivamente significativo para el individuo (Berger, 1968).

Se puede decir que todo se aprende y se significa para así alcanzar una relación con el mundo logrando situarse a sí mismo para realizar su vida en tal entorno.

Por otra parte, el mundo actual ofrece fuentes constantes e intensas que bombardean al individuo de todos aquellos elementos que dan cuenta de cómo es el mundo, por lo que la televisión es un ejemplo de ello. Y es a través de los mensajes televisivos que se transmiten y se difunden infinidad de estructuras de significación social, como la moral, las costumbres, manera de trato, comportamiento, etc. además, estos mensajes llegan al televidente con una enorme carga emocional desde distintos niveles y a partir de esto el individuo se identifica con otros significantes en una variedad de formas emocionales, pero sean las que fueren la internalización se efectúa solo cuando se produce la identificación. Por lo que no todos los programas de televisión “llegan” de la misma manera a todos los individuos (Molitor, 1994).

La información de los mensajes televisivos como se ha mencionado anteriormente, alcanzan diversos aspectos del sujeto tanto objetivo como subjetivo (Monitor, 1994.).

Los mensajes que ofrece la televisión alcanzan el carácter de agente formativo de la conciencia individual y del actuar, ya que por medio de todas las representaciones y estructuras significativas del mundo plasmado por la televisión, se instituye y se legitima como el marco de referencia reconocido para implantar y determinar los roles y mas aún identidades. Así mismo, esta legitimación produce nuevos significados que sirven para integrar los ya atribuidos por los procesos sociales (Berger, 1968), incluso, los que representan alguna dificultad para ser aceptados o asimilados, por ejemplo, el significado del hecho de la existencia de las guerras y el hambre en el mundo o que haya personas estéticamente feas. La misma legitimación no sólo indica al individuo por qué “debe” de realizar una acción y no otra, al igual que indica por qué las cosas son lo que son (Berger, 1968). Es entonces, que los contenidos televisivos alcanzan a tener un peso en la conciencia ahora como una realidad subjetiva que se expresa en forma de actitudes, motivos o proyectos de vida dignos de sentido de ser.

Así pues, el mundo “creado” por la televisión se extiende y se instituye con sus modelos y esquemas de la vida humana.

2.4 La televisión como emisora de violencia.

La violencia espectacular en los medios de comunicación permite predecir un incremento de las conductas agresivas en los niños y en los jóvenes. Los niños aprenden a ser más agresivos viendo la violencia en los medios de comunicación, la violencia en estos medios influye sobre el comportamiento infantil (Hodge, 1998).

En algunos estudios que se han realizado sobre la relación entre fantasía sobre agresiones y la agresividad misma han puesto de manifiesto que los niños que más fantasean se comportan de forma más agresiva, gracias a los medios televisivos. Huesmann, Eron (1986) y Viemero (1989) mencionan, que a través del aprendizaje observacional los niños interiorizan tanto conductas específicamente agresivas como actitudes que apoyan comportamientos agresivos más complejos.

Se ha hecho acopio de una gran cantidad de datos que indican que la violencia en los medios de comunicación cambia también las creencias y actitudes en torno a la violencia misma. Cuanta más violencia televisiva ve un niño, más acepta una actitud favorable hacia la conducta agresiva (Domingo y Greenberg, 1972; Berkowitz, 1974).

La televisión ejerce una importante influencia sobre los comportamientos de la audiencia o, incluso, sobre su forma de pensar. Así mismo, hemos dejado patente que existe violencia en la pequeña pantalla, es decir, que gran parte de la programación que en ella se emite contiene actos de violencia tanto físicos como verbales.

En el año de 1993 la Asociación de Psicólogos Americanos asegura que no cabe duda de que existe una relación causal entre la cantidad de violencia que se ve en la televisión, la aceptación de actitudes violentas y el incremento de conductas violentas en los individuos expuestos a tal programación.

Las conclusiones alcanzadas en diversos estudios muestran que la violencia de la televisión influye sobre las creencias, actitudes y comportamientos de la audiencia, si bien, algunos de sus miembros serán más sensibles que otros a este tipo de efectos.

El problema es que tanta violencia en la televisión ha supuesto unos efectos devastadores, en función de los mecanismos que disparan, y que en líneas generales son cuatro: imitación (siempre se imita lo que se ve, y dicha imitación se incrementa si lo que se ve implica recompensas para sus actores); identificación (no solo se imita, sino que los personajes violentos se convierten en héroes); efecto disparador (término que se aplica a las mentes que se podría denominar desequilibradas y que supondrá que en los medios, en algunas personas, provoquen una imitación total al no separarse la ficción de la realidad); Insensibilidad (la visión de la violencia inexorablemente provoca en todos que se hagan insensibles ante la misma (Vilches, 1993).

2.5 La Televisión y su dinámica familiar

Lara (1996), menciona que la familia ha modificado las relaciones familiares por ser una fuente importante nuevas, variadas y originales relaciones que no afectan al niño sino a todos los miembros de la familia.

La televisión puede modificar el aprovechamiento y disfrute del tiempo, el adulto puede descuidar importantes obligaciones familiares, tales como revisar y retroalimentar las tareas de sus hijos, platicar con ellos, etc. (Lara, 1996).

La familia moderna está frente a un dilema; hacer de la televisión el catalizador que permita ver críticamente tensiones y presiones o “evadir la realidad” a través de ella (Lara, op.cit).

Sería importante que los elementos que integran la familia se unieran para ver objetiva y críticamente lo que la televisión proyecta; esto con el fin de que se tome positivamente su contenido y sea en beneficio de la vida cultural y el proceso educativo de los miembros de la familia (Lara, 1996).

Singer y Singer (1984), señalaron que los niños pasan más tiempo viendo televisión que realizando cualquier otra actividad, excepto dormir.

Schramm , Lyle y Parker, (1961), opinan que las tres razones principales que impulsan a los niños a ver la televisión son las siguientes:

- El placer de estar entretenido. De hecho, la televisión ofrece un mundo de fantasía en el cual el niño puede escaparse de su mundo real y de sus problemas.
- La posibilidad de obtener información. Por ejemplo de cómo vestirse, comportarse, etc.
- La utilidad social referido a los jóvenes, por ejemplo, la televisión supone en ocasiones una excusa para sentarse juntos el uno con el otro, para conseguir temas de conversación, etc.

Gunter y McAleer, (1990), Identificaron cuatro razones de por qué los niños ven televisión:

El primero, hace referencia a pasar el tiempo y se ha podido observar que aquellos niños que dicen ver la televisión como una forma de pasar el tiempo les gusta, a su vez, hablar mucho más de la televisión. Es decir, que la televisión cumple también una función de Agenda-Setting para este sector de la audiencia ya que determina sobre que van a hablar los niños.

El segundo es aprender y menciona que la televisión cumple una función informativa, aunque esto no quiere decir, sin embargo, que los niños vean la televisión con la intención de aprender algo. Conforme los niños crecen, existe una mayor tendencia a ver la televisión con la intención de aprender algo.

Tercero, se puede ver a la televisión como medio acompañante. En un gran número de ocasiones los niños ven la televisión en solitario. Cuando el niño está solo o se siente solo enciende el televisor, de forma que puede viajar con su imaginación y compartir con los personajes que aparecen en pantalla aventuras que difícilmente podría compartir con otros amigos. Este es el significado que algunos autores han encontrado cuando se refieren a la televisión como compañera y se denomina relación para social de la televisión (Gunter y McAleer, 1990), Esta relación para social puede producirse con aquellos personajes de la televisión que aparecen con frecuencia en la pantalla, así como con aquellos que simulan conversaciones cara a cara con el receptor.

El cuarto punto, ve a la televisión como escape ya que ofrece un mundo de fantasías a través del cual el niño puede escaparse de los problemas de cada día o, simplemente, del mundo real en el que vive. (Gunter y Mc Aleer, 1990), han podido concluir que los niños que se convierten en adictos a la televisión, además de tener un coeficiente intelectual inferior y pertenecen normalmente a familias con pocos recursos económicos, son introvertidos y suelen contar con pocos amigos. A este grupo de niños la televisión les sirve para mantener sus mentes ocupadas y no pensar en sus problemas familiares o en su soledad.

Por otra parte, los padres ejercen menos control sobre los programas que el niño ve (la mayoría no van destinados a los niños) a medida que éste se hace mayor, esto se suma al hecho que los padres están cada vez menos tiempo con los niños todo esto, ha llevado a investigar, debido a la preocupación de los padres, educadores y psicólogos, los efectos tanto negativos como positivos de la televisión en las diferentes áreas del desarrollo del niño (Howe, 1997; Arago, 1997).

Capítulo 3 Características del niño preescolar

3.1 Etapa de adaptación social.

Gesell (1978,1992), propone que el proceso de desarrollo en los seres humanos dura toda la vida, en este último aspecto el desarrollo se da por el proceso de socialización, el cual tiene especial importancia en la infancia, ya que los niños aprenden a comportarse y funcionar como miembros de la sociedad por primera vez. Aquí influyen agentes de socialización que son: la familia, los padres, la escuela y los medios de comunicación

Mientras que Arago (1997), opina que cualquiera que sea la raza, religión, sexo, edad o nivel socioeconómico de las personas, la sociedad se ha unido alrededor de la experiencia cultural compartida de la televisión según el reporte de Nilsson de 1985, los niños en edad escolar pasan semanalmente 26 horas y 20 minutos en promedio viendo la televisión.

Los niños suelen cambiar su patrón conductual en un periodo de tiempo relativamente corto y por ello se describirán las conductas que se presentan entre los cuatro y cinco años de vida del infante (Gesell, 1987/1992).

A los cuatro años se espera que los niños tengan un manejo de palabras e ideas. Su seguridad verbal puede ser engañosa, haciendo que se le atribuyan más conocimientos de los que en realidad posee.

Los niños de cuatro años, pueden mantener el equilibrio sobre una sola pierna durante un periodo de tiempo, seis meses más tarde, el niño puede saltar sobre un solo pie. El niño a esta edad gusta de realizar pruebas motrices siempre y cuando estas no sean muy difíciles. Le gusta salir airoso de las tareas que realiza.

En los niños de cuatro años, existe menos totalidad en sus respuestas corporales, pierna, tronco, hombros y brazos no reaccionan tan en conjunto. Esto hace que sus articulaciones parezcan más móviles.

También al niño de cuatro años, le proporcionan placer las pruebas que exigen una coordinación fina. Puede tomar una aguja a manera de lanza y con buena puntería la introduce en un pequeño agujero, sonriendo ante el éxito obtenido.

En cuanto a la conducta, el niño posee una capacidad de generalización y de abstracción que ejercita con mucha frecuencia y deliberación, las preguntas que suele realizar el niño de cuatro años reflejan no tanto una sed de información, si no más bien las realizan como un impulso hacia la conceptualización de las multiplicidades de la naturaleza y del mundo social.

Ya empieza a sentirse a sí mismo, incluso se percibe como uno solo entre muchos, su comprensión del pasado y del futuro es muy escasa (Gesell, 1987/1992).

El niño de cuatro años puede contar hasta cuatro o más de memoria, pero su concepto numérico apenas va más allá de uno, dos y muchos. Puede tener un compañero de juegos imaginario.

No se debe dejar de mencionar que la mentalidad de un niño de cuatro años es más activa que profunda. Ya que su pensamiento es de tipo consecutivo y combinativo más que sintético.

Así también el niño de cuatro años, cuando escucha un cuento, este puede comprenderlo literalmente, en un sentido muscular, puesto que el niño tiende a reproducir mediante su actitud corporal y sus ademanes lo que en ese momento está oyendo.

Además el menor de cuatro años gusta de la creación así como pasar de una cosa a otra, su mente es vivaz y abarca un vasto terreno.

El niño de cuatro años representa una interesante combinación de independencia y sociabilidad, su confianza en sí mismo y en los hábitos personales, su seguridad en las afirmaciones. Puede realizar las tareas que se le indican con más cuidado, en la comida gusta de elegir él mismo su plato, puede ir al baño por sí mismo y es muy poca la ayuda que precisa.

También en sus juegos refleja una muestra equilibrada de independencia y sociabilidad.

De la misma manera el niño de cuatro años realiza un mayor número de contactos sociales y pasa más tiempo en una relación social con el grupo de juego, comparte la posesión de las cosas que trae de su casa, sugiere turnos para jugar, pero no sigue en modo alguno, un orden consecuente (Gesell, 1987/1992).

Sin embargo. El niño de cuatro años es incapaz de realizar una distinción realista entre la verdad y la fantasía.

El niño suele contar historias exageradas, fanfarronea, chismea, amenaza, inventa coartadas, insulta pero estas bravatas no han de tomarse seriamente.

No se puede dejar de mencionar que el primer patrón conductual es la familia y ésta sirve como modelo de imitación según Gesell (1987/1992).

En contraste, en el niño de cinco años se puede observar que ya corporiza rasgos generales y tendencias de conductas características de una etapa de desarrollo y de la cultura a la cual pertenece. Estos rasgos constituyen la esencia de sus cinco años

Así mismo el niño de cinco años se alegra de contar las experiencias que ha tenido. Así como también se da cuenta de que ya es dueño de sí mismo, es reservado y su relación con el ambiente se plantea en términos amistosos y familiares. Aprende a ver el mundo del aquí y ahora, es decir, vive el presente

También se siente feliz jugando en su casa y lo puede hacer por periodos prolongados. Le gusta que su madre le relate las experiencias que debió cruzar durante la primera infancia

El niño de cinco años posee un sentido relativamente fuerte de la posesión con respecto a las cosas que le gustan, tiende a ser realista, concreto y a hablar y pensar en primera persona, sin llegar a ser violento o combativo. Es capaz de concretar su concentración sin distraerse y sus exigencias no son excesivas, sus juegos son espontáneos y no estereotipados (Gesell op.cit).

Así también le agrada asumir pequeñas responsabilidades y privilegios a los que puede hacer plena justicia. Ya que piensa antes de hablar, puede tener sentido del humor; se trata de acoplar a la cultura en la cual se desarrolla, los varones y mujeres se aceptan con libertad, el niño de cinco años tiende a establecer relaciones pacíficas con sus compañeros en los juegos colectivos sencillos. No tiene conciencia de su propio pensamiento como proceso subjetivo separado del mundo objetivo. Le agrada escuchar que realiza bien las cosas, es más práctico.

La vida emocional del niño de cinco años sugiere un buen ajuste consigo mismo y confianza en los demás. No carece de angustias y ni de temores, pero por lo general son temporarios y concretos. Podemos observar gracia y habilidad inconscientes, tanto en la coordinación motriz gruesa tanto como en la fina (Gesell, 1987/1992).

3.2 La imitación en el niño preescolar.

3.2.1 Antecedentes del aprendizaje por imitación.

El concepto de imitación tiene una larga historia en la teoría psicológica que se remonta a Lloyd Morgan (1896) Tarde (1903) y Mc Dougall (1908, en López, 1993) que consideraban la capacidad de imitar como un proceso de propensión innata, instintiva o constitucional (López, 1993).

A medida que se desprestigió la doctrina del instinto varios psicólogos especialmente Humphrey y Allport intentaron explicar la conducta imitativa en términos de los principios del condicionamiento Pavloviano (López, 1993)

Fester y Skinner (1957, en López, 1993) recalcan que el modelo recompensa la conducta imitativa que, tiene en sí una misma consecuencia gratificante siempre que el modelo exhibe una conducta socialmente efectiva; “por ello la mayoría de los niños desarrollan un hábito generalizado de producir las respuestas de sucesivos modelos” (López, 1993).

La teoría de la imitación propuesta por Miller y Dollard tuvo una gran aceptación durante los años sesenta. Según esta teoría, son condiciones necesarias para que se de el aprendizaje por imitación que haya un sujeto motivado al que se refuerza positivamente por copiar las respuestas correctas de un modelo en una serie de respuestas de ensayo y error inicialmente azarosas (López, 1993).

3.2.2 La imitación y los modelos.

Aunque la observación informal evidencia que en todas las culturas se utilizan modelos para promover la adquisición de pautas de comportamiento por la sociedad, en las explicaciones antropológicas del proceso de socialización, en otras sociedades es donde se manifiesta de forma más clara la importancia cultural del aprendizaje por observación (Bandura, 1962).

Los padres muchas veces dan a sus hijos diversos tipos de juguetes, vajillas, muñecos con carriola de recién nacido, utensilios de cocina y otros artículos del hogar en miniatura, que fomentan la conducta imitativa del rol adulto; al emplear juguetes que fomentan la imitación de los adultos, los niños suelen reproducir no sólo las formas de comportamiento propias del rol adulto, sino también las pautas de respuesta característica o idiosincráticas de sus padres, como las actitudes, maneras, gestos e incluso inflexiones de la voz (Bandura, 1962).

Aunque gran parte del aprendizaje se nutre aún de la presentación de los modelos de la vida real con los avances de la tecnología y de los medios escritos y audiovisuales se concede cada vez más confianza al uso de modelos simbólicos (Bandura, 1962.).

Los medios audiovisuales ejercen actualmente una gran influencia en las pautas de conducta social. La televisión presenta constantes modelos, que juegan un papel importante ya que ese medio resulta ser muy atractivo para niños y jóvenes.

La teoría de Albert Bandura (1977) sostiene que los niños aprenden comportamientos sociales a través de la observación e imitación de modelos. El psicólogo Albert Bandura (1977) desarrolló los principios de la teoría moderna del aprendizaje social donde menciona que la gente aprende dentro de un contexto social y el aprendizaje es más complejo. La teoría del aprendizaje social también reconoce la importancia del conocimiento como son las respuestas cognoscitivas de los niños ante sus percepciones que se consideran como parte central del desarrollo (Papalia, 2001).

La observación y la imitación de modelos son de especial importancia para esta teoría. Los niños adquieren nuevas habilidades a través del aprendizaje por observación viendo a otros y los demuestran al imitar al modelo, la imitación de modelos es el elemento más importante de la manera en cómo los niños aprenden el lenguaje, manejan la violencia, y desarrollan un sentido moral (Papalia, 2001).

Así a través de la imitación y refuerzos vicarios Bandura, (1977; 1986) ha puesto de manifiesto que la medida en la que un niño suele imitar a un actor está influida por los refuerzos que se reciben del actor. Por ejemplo, si el actor es recompensado por su comportamiento violento, entonces es más probable que el niño imite este comportamiento.

El aprendizaje vicario se refiere a la adquisición de respuestas imitativas que resultan primordialmente de la contigüidad de fenómenos sensoriales, mientras que las consecuencias de la respuesta para el modelo o el observador solo adquieren una importancia fundamental cuando se ejecutan respuestas aprendidas por imitación (Papalia, 2001).

La teoría del aprendizaje social, plantea que los niños imitan los modelos que ven y entonces, los que ven más la televisión estarían más tipificados por el género.

Por ello, la violencia en los niños de hoy parece estar determinada por el grado en el que el entorno en el que se desenvuelven refuerce esta agresividad suministrándoles modelos agresivos como los que suelen aparecer en la televisión a esto se le denomina modelo simbólico (Bandura, 1962).

Bandura, (1965); Walters y Parke, (1964) Indican que la persistencia del comportamiento aprendido parece depender de los esfuerzos directos que el niño reciba, finalmente el hecho de que el niño se identifique o no, con el modelo se percibe como valioso, o no, es algo que parece que influye en el hecho de que el niño imite o no, el modelo.

Además se demostró, que ambos sexos recuerdan mejor las secuencias televisivas que confirman los estereotipos, pero cuando estos son rotos los niños, suelen ser más flexibles en sus visiones y aceptan que hombres y mujeres tengan ocupaciones no tradicionales (Papalia, 2001).

En fechas más recientes se ha ampliado la extensión del concepto de aprendizaje observacional usándolo también en el sentido de que los niños, observando a los demás, aprenden así mismo patrones de pensamiento que apoyan los comportamientos agresivos, se considera que los niños al contemplar espectáculos violentos en los medios de comunicación, aprenden lo que podríamos denominar pautas complejas de conductas agresivas, así como las creencias y actitudes subyacentes (Huesmann, 1986; Miller, 1994).

3.3 Características cognitivas del niño preescolar.

En todas las etapas del desarrollo el crecimiento cognoscitivo ocurre a través de tres principios interrelacionados: organización, adaptación y equilibrio (Piaget, 2000).

La organización, es una tendencia a crear sistemas de conocimiento cada vez más complejos. Desde la infancia, construyendo con base a sus capacidades reflejas, sensoriales y motrices, los niños crean representaciones mentales, cada vez más precisas de la realidad que les ayudan a sentir y a actuar en su mundo. En la base de estas representaciones de la realidad se encuentran las estructuras cognoscitivas llamadas esquemas, que son patrones organizados del comportamiento que una persona utiliza para pensar sobre una situación y actuar de acuerdo con ello (Piaget, 2000).

La adaptación es un término que Piaget (2000) introduce para definir como una persona maneja nueva información. La adaptación implica dos pasos:

- Asimilación, que se refiere a tomar información e incorporarla a esquemas cognoscitivos existentes, o formas de pensar.
- Acomodación, que es cambiar las ideas propias o estructuras cognoscitivas, para incluir el nuevo conocimiento.

La asimilación, así como la acomodación, actúan en conjunto para producir crecimiento cognoscitivo. El equilibrio lleva a un niño a pasar de la asimilación a la acomodación.

La imitación diferida es aquella que se inicia en ausencia del modelo que muestra la conducta se trata de una conducta de imitación senso-motora, el niño comienza por imitar en presencia del modelo y posteriormente puede continuar dicha conducta en ausencia del modelo sin que ello implique ninguna representación en el pensamiento (Bandura, 1963).

García (2000) propone que la televisión es el medio de comunicación más accesible para los niños y se sabe que tiene influencias tanto positivas como negativas para ellos. Años de investigación han llegado a la conclusión de que la exposición repetida a niveles altos de violencia en los medios de comunicación, les enseña a algunos niños y adolescentes a resolver los conflictos interpersonales con violencia y, a muchos otros a ser indiferentes a esa solución. Bajo la tutela de los medios de comunicación y a una edad cada vez más temprana los niños esta recurriendo a la violencia, no como ultima sino como primer recurso para resolver los conflictos.

Bandura (1962) dice que el niño preescolar no solo recibe información de la comunicación, sino que la adquiere por diversas maneras: una de ellas es por la observación de su medio y lo que en este ocurre, otra es a través de la exploración activa del entorno, otra puede ser a través de reprocesar el conocimiento que ya poseía (asimilación y generalización de los modelos previos de representación y otra más a través de datos que otras personas le proveen en la conversación o a través de todo objeto comunicativo a su disposición: libro, película, programas televisivos, etc. “ Las representaciones que el niño hace de sí mismo, de otros y del entorno, son el resultado de operaciones cognitivas en las que el niño preescolar procesa la información”.

3.3.1 Juego simbólico

En los años preescolares, el juego cambia por lo menos en cuatro aspectos. **Primero**, el niño convierte en juego todo lo que hace: come con el mango de la cuchara y el tenedor, quiere ponerse los vestidos al revés. **Segundo**, parecería haber una seriedad nueva en los juegos del niño, como si probara deliberadamente papeles para aprender y experimentar los estilos de vida que representan. **Tercero**, si bien se deja absorber por el juego, hasta el punto de que se enoja con otro niño que no desempeña bien su papel, es capaz de reconocer que el juego es un reino distinto del mundo real en el que se ejerce un poder genuino y donde las acciones tienen consecuencias irreversibles. No entiende las actividades del mundo real. **Cuarto**, la cada vez más amplia gama emocional del niño y sus conocimientos y la aptitud intelectual creciente le da un mayor alcance a su imaginación, tanto en el sentido de jugar con ideas y posibilidades como en el de imaginar entidades y situaciones distintas de todas las que ha experimentado (Bandura, 1962).

Como señala Stone (1995), el juego se vuelve cada vez más social, más colaborador, y al final de los años preescolares, más cooperativo.

No disminuyen en el niño preescolar las anteriores actividades del juego de placer sensorial, del juego de habilidades, del juego afectivo-social y las diversas combinaciones de estos; pero el motivo dominante de los años preescolares es el juego dramático, la representación de papeles y de temas que son primeramente tomados de la vida doméstica y luego, en medida cada vez mayor, del mundo en general y del mundo de la fantasía.

El niño cuenta con la capacidad para la fantasía; es uno de los aspectos importantes en que los niños normales difieren de aquellos que dan libre curso a cualquier estímulo, incluyendo los estímulos violentos y destructivos. Además, el juego dramático es un importante medio de aprendizaje de identificación, de saber cosas acerca de los demás y probar cómo sería ser como ellos. También le sirve al niño para conocerse a sí mismos (Stone, 1995).

Los niños preescolares piensan que las personas que ven en la pantalla del televisor estarán literalmente dentro del aparato, aunque alrededor de los cuatro y cinco años de edad se les ocurre preguntarse como han hecho para llegar allí. Los personajes de los dibujos animados de la televisión tienen para ellos la misma realidad que las personas vivas cuyas imágenes ven, Y consideran posibles y reales las actividades y transformaciones que ven en el televisor (Stone, 1995).

De ahí surge el interés por conocer si la televisión, en especial los dibujos animados, ejercen influencias sobre los niños de 4 a 5 años debido a que la televisión encuentra en ellos un mercado cautivo generador de conductas violentas, ya que en esta edad se aprende por medio de la imitación, y los niños suelen imitar la conducta de los dibujos animados que propone la televisión (Stone, 1995).

3.3.2 Pensamiento

En el niño preescolar Piaget (2000), caracteriza el pensamiento de niños que se encuentran en la etapa preoperacional que abarca de los 2 a los 7 años como un pensamiento egocéntrico o centrado en sí mismo.

Tiende a ver el mundo, en esencia y desde su propia perspectiva. Les cuesta trabajo colocarse en la posición de otras personas e incluso entender que existen otros puntos de vista.

El egocentrismo en la etapa preoperativa, también suele reflejarse en la conversación del niño. Según Piaget, los infantes que se encuentran en esta fase suelen expresar monólogos.

Es característico que no sepan, así como no les importa si alguien les escucha. En lo superficial su plática en ocasiones da la impresión de ser una conversación por que los niños a menudo alternan y hablan acerca de temas relacionados (Papalia, 2001).

Capítulo 4 Metodología.

4.1 Planteamiento del problema:

Actualmente los niños en México pasan gran parte del tiempo observando la televisión, específicamente los dibujos animados los cuales contienen alto grado de violencia, mostrando a los niños que con ayuda de ésta se pueden resolver algunas situaciones.

En muchas de las ocasiones, los padres de los menores desconocen la temática de los programas que ven sus hijos y se asombran del comportamiento que éstos presentan tanto en la escuela como en su casa, por tal motivo surgen las siguientes preguntas.

¿La televisión realmente es una fuente generadora del aprendizaje de conductas violentas en menores?

¿Cuál es la influencia de la televisión en la población infantil que fluctúa entre los cuatro y cinco años de edad?

¿Qué relación existe entre las conductas que suelen presentar los dibujos animados y las conductas que presenta el niño preescolar de cuatro y cinco años?

¿Cómo influyen los dibujos animados en niños de cuatro a cinco años de edad en la imitación de conductas violentas?

4.2 Formulación de Objetivos

- ★ **Objetivo General:** Analizar la influencia de la violencia que se proyecta en la televisión por medio de los dibujos animados, en niños de 4 y 5 años.

- ★ **Objetivos Específicos:**

- ★ **1:** Investigar cuantas horas son expuestos los niños a programas de dibujos animados con contenido violento.

- ★ **2:** Comprobar que las conductas violentas que perciben los niños de 4 a 5 años en los dibujos animados, sirven como modelos de conductas que los niños de dichas edades integran a su patrón conductual.

- ★ **3:** Identificar el conocimiento que los padres tienen del contenido de los temas que sus hijos observan en los dibujos animados.

- ★ **4:** Describir cómo interactúan con su medio los niños que observan determinados dibujos animados.

4.3 Hipótesis

- ★ **Hipótesis:** Los dibujos animados influyen en niños de 4 a 5 años, en la imitación de conductas violentas.
- ★ **Hipótesis Nula (Ho):** Si los dibujos animados no influyen en los niños de 4 a 5 años no imitan las conductas violentas.

4.4 Variables

- ★ **Variable Independiente:** Modelo de Imitación violento: dibujos animados.
- ★ **Variable Dependiente:** Conductas violentas.

4.4.1 Definición conceptual de variables

Violencia.- Resultado de la integración de una agresividad natural y la cultura, así como la emisión de actos que implican la fuerza física o psicológica con el fin de producir un daño a una persona.

Dibujos animados.

Lenguaje gráfico a través de cual se podrían ejemplificar y representa los acontecimientos irreales.

Televisión.

Medio de comunicación, el cual emite mensajes a una población receptiva. Y conjunta estímulos visuales y auditivos.

Imitación.

Observación informal basada en un modelo para promover pautas de comportamiento.

Juego simbólico.

Probar diferentes roles que marca la sociedad para así encontrar su papel dentro de ésta. Por tal motivo el niño tiende a hacer las cosas al revés, así como asumir una seriedad dentro del juego y enojarse en caso que no sigan las reglas de este, teniendo aptitud creciente con mayor imaginación para situaciones de las que ha experimentado.

Conductas violentas.

Acción ejercida por una o varias personas en donde se somete de manera intencional al maltrato, presión, sufrimiento, manipulación y otra acción que atente contra la integridad tanto física como psicológica de cualquier persona.

Modelo de imitación.

Persona que ejerce una acción y otra aprende de esta conducta en base a la observación informal.

Grupo experimental.

Grupo de personas sujetas a determinadas actividades para medir cierta conducta y poder compararla con un grupo control.

Grupo control.

Grupo de personas las cuales realizan su vida cotidiana y se encuentran dentro de un estudio y sus conductas son comparadas con un grupo experimental.

4.4.2 Definición operacional de variables

Violencia.- Acción física que se da como respuesta a un acto con el cual se pretende lastimar a un individuo ya sea física, verbal o psicológicamente, y es representada por patadas, golpes, empujones, gritos y uso de un poder sobre natural.

Dibujos animados. Representaciones gráficas a las cuales los menores tienen fácil acceso y fungen como modelos conductuales.

Televisión. Aparato trasmisor de programas entre los cuales encontramos a los dibujos animados.

Imitación. Conducta que es aprendida mediante la observación informal de un modelo en este caso reproducción de las conductas que se presentan en los dibujos animados.

Juego simbólico. Probar el rol de súper héroe para ser reconocido dentro de su núcleo social.

Conductas violentas. Manifestaciones de violencia tales como patadas, empujones, aventones, gritos o el uso de algún arma o poder sobre natural.

Modelo de imitación. Dibujos Animados

Grupo experimental. Grupo de treinta niños entre cuatro y cinco años que ven caricaturas con contenido violento

Grupo control. Grupo de treinta niños entre cuatro y cinco años que ven caricaturas con contenido educativo.

4.5 Proceso Metodológico

- ★ **Población:** La población a estudiar comprende a niños que asisten a escuelas a nivel preescolar públicas de turno matutino y vespertino, pertenecientes a la delegación Iztapalapa.

- ★ **Muestra:** 60 niños y niñas entre cuatro y cinco años de edad, 30 de los cuales, se encuentran expuestos a más de dos horas de programas televisivos con contenido violento (grupo experimental). Mientras los otros 30 menores se encontraron expuestos a treinta minutos ante el televisor observando programas educativos (grupo control).

- ★ **Tipo de Investigación:** Se trata de una investigación documental con prácticas de campo, deductiva.

- ★ **Tipo de estudio:** Es un estudio transversal de tipo no experimental ex-post-facto. De corriente conductista.

- ★ **Escenario:** Una cámara Gesell, la cual mide 2 metros por dos metros, cuenta con un vidrio polarizado de una sola vista, un equipo para escuchar lo que se hable dentro de esta cámara y se divide en dos áreas una de observación y una de práctica. En el área de observación, se encontraban las observadoras y no fueron vistas por los menores que se encontraban dentro, esta área debe permanecer oscura. En el área de práctica se encontraron los menores observados, este espacio de la cámara debe permanecer bien iluminado.



Cámara de Gesell área de observadores



Cámara de Gesell área de practica

Un consultorio de 2 metros por dos metros con buena iluminación, un escritorio y dos sillas.



Consultorio de buena iluminación

Así mismo se utilizó un aula de clases que cuenta con buena iluminación, un escritorio con su respectivo asiento, un pizarrón, mesa bancos y materiales didácticos.



Aula de clases con las descripciones antes mencionadas

- ★ **Material:** Diversos juguetes como son pistolas de agua, osos de peluche, muñecos de moda, barbies, carritos, una casita, espadas de plástico, juego de té, espadas que suelen aparecer en los dibujos animados.

- ★ **Instrumento:** Se aplicó un cuestionario para maestros (Anexo 1), para conocer conductas y formas de socialización de los menores, así como, uno para padres con el fin de identificar el conocimiento de los padres sobre los programas televisivos que ven los niños (Anexo 2), Un cuadro observacional donde se registrarán conductas agresivas de los niños dentro de una cámara de Gesell (Anexo 3), A los menores se les mostró una serie de fichas (Anexo 4), y se registraron sus respuestas en un cuestionario para conocer sus preferencias televisivas (Anexo 5).

★ **Procedimiento:**

1. Se le aplicó un cuestionario y entrevista al maestro del menor para identificar conductas y forma de sociabilizar que el menor esté presentando dentro del área escolar.
2. Se entrevistó en consultorio a padres de familia los cuales brindaron información de tipo verbal sobre historia del desarrollo y hábitos televisivos que tienen sus hijos.
3. Se realizó una entrevista en un aula de clases con los niños en donde se les mostró una serie de tarjetas, que contienen los dibujos animados que suelen observar para identificar cuales son sus hábitos televisivos y que conductas podrían reproducir de ellos.
4. Por último, en otra sesión se les pidió a los menores que entren a la cámara de Gesell donde habrá juguetes con los cuales podrán interactuar mientras se registran dichas conductas en cuadro observacionales.
5. Se analizaron los resultados con estadística no paramétrica, descriptiva conforme al análisis de frecuencia, realizando una comprobación de variables de hipótesis.
6. Se analizaron e interpretaron los resultados y se elaboraron las conclusiones y sugerencias.

Capítulo 5 Resultados

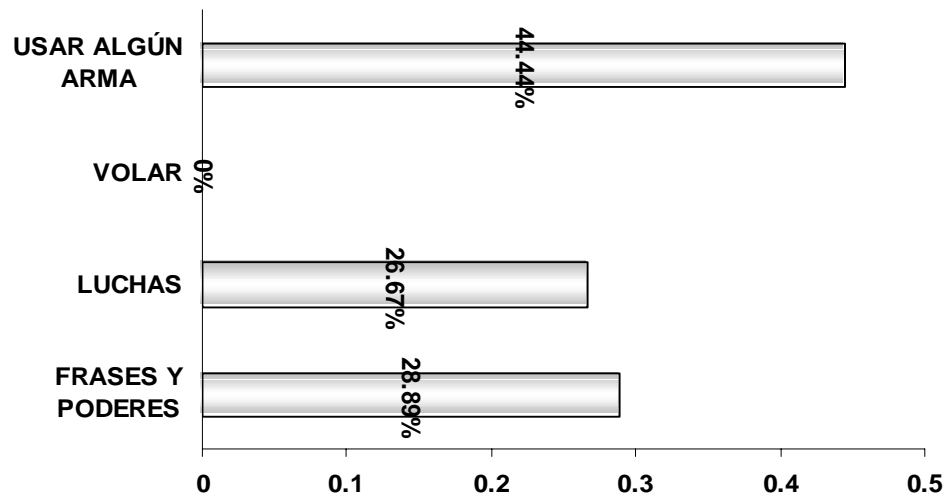
5.1 Resultados

Cuadro 1. Preferencias de juegos en niños de 4-5 años basada en un video grabación con duración de 5 minutos del grupo experimental.

Tipo de Juego	Número de actos violentos registrados	Porcentaje del número de actos violentos registradas.
Usar algún tipo de arma	80	44.44%
Volar	0	0%
Jugar Luchas	48	26.66%
Utilizar frases violentas y poderes	52	28.89%

En este cuadro, se puede observar la frecuencia con la cual los niños dentro de sus juegos incluyen actos bélicos, los cuales son presentados en los programas de dibujos animados.

Así como que en gran medida los menores de 4-5 años, prefieren incluir algún tipo de armas dentro de sus juegos, en este caso los niños prefieren emplear espadas y pistolas alusivas a los Thundercats, Power Rangers y He-Man, también, dentro de sus juegos incluyen golpes físicos, manteniendo combates como se observa en las caricaturas, cabe mencionar que los menores durante sus juegos hacen uso de frases y poderes con los que cuentan los súper héroes que se observan en los dibujos animados.



Gráfica 1. Preferencias de juegos en niños de cuatro a cinco años basados en un video con duración de cinco minutos del grupo experimental.

Como se aprecia en la gráfica el 44.44%, de los menores prefieren incluir dentro de sus juegos algún tipo de arma alusiva a los dibujos animados como son espadas de los Tundercats, He-Man y Power Rangers, así como, pistolas de los Power Rangers mientras que el 26.67%, de este grupo, prefiere jugar luchas repitiendo escenas proyectadas en la programación de ciertas caricaturas como son los Power Rangers, He-Man, Hombre Araña.

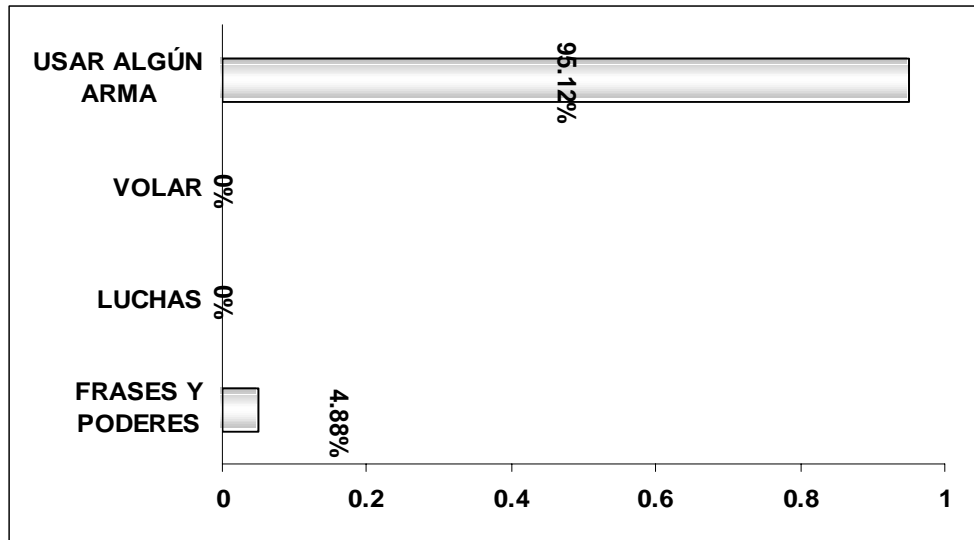
Así mismo, se puede observar que el 28.89% mientras juega menciona frases que también se dicen en los dibujos animados como son los Thundercats y He-Man. También simulaban tener algunos poderes con los que cuentan los personajes de las caricaturas.

Cuadro 2. Preferencias de juegos en niños de 4-5 años basándonos en un video grabación con duración de 5 minutos del grupo control.

Tipo de Juego	Número de actos violentos registrados	Porcentaje del número de actos violentos registrados.
Volar	0	0%
Jugar Luchas	0	0%
Utilizar frases y poderes	2	4.88%
Usar algún tipo de arma	39	95.12%

En este cuadro se observa la frecuencia con la cual los niños dentro de sus juegos no incluyen actos bélicos, los cuales son presentados en los programas de dibujos animados.

Así mismo, se aprecia que a pesar de que el grupo control no se encuentra bajo la influencia de programas con contenido violento, prefiere incluir en sus juegos el uso de algún arma, cabe mencionar que durante su juego no hacen alusión de caricaturas con temática violenta, sin embargo hacen mención de programas educativos tal es el caso de Dora la exploradora.



Gráfica 2. Preferencias de juegos en niños de cuatro a cinco años basados en un video con duración de cinco minutos del grupo control.

En esta gráfica, vemos que el 95.12%, incluye algún arma en su juego, como son espadas y pistolas. Estos juegos fueron representados sin tocar la temática de los dibujos animados.

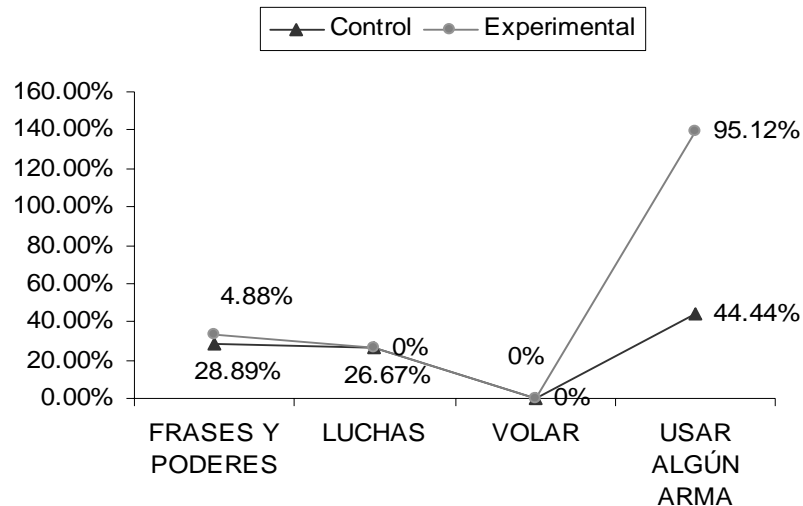
Mientras que el 4.88% utiliza frases que se incluyen en ciertos dibujos animados, como Dora la exploradora.

Cuadro 3. Comparación de preferencias en juegos entre el grupo experimental y control basada en un video con duración de 5 minutos en niños de 4-5 años.

Tipo de juego	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Número de actos violentos registrados	Porcentaje de actos violentos registrados	Número de actos violentos registrados	Porcentaje de actos violentos registrados
Volar	0	0%	0	0%
Jugar Luchas	48	26.66%	0	0%
Utilizan algún tipo de arma	80	44.44%	39	95.12%
Utilizar algunas frases y poderes	52	28.89%	2	4.88%

En el cuadro anterior, se observa que tanto el grupo experimental como el grupo control utilizan algún tipo de arma dentro de sus juegos, mientras que el grupo control no hace uso de frases, así como de poderes mismos que emplean los súper héroes de los dibujos animados con contenido violento a diferencia del grupo experimental que durante sus juegos gusta de utilizar frases empleadas en las caricaturas como son He-Man y los Thundercats, caricaturas en las cuales muestran un alto nivel de actos violentos.

Así mismo, el grupo experimental tiende a preferir juegos que incluyen el contacto físico violento (luchas) dentro de sus juegos, no observando lo mismo en el grupo control.



Gráfica 3. Comparación de grupo experimental y grupo control acerca de preferencias de juegos en niños de 4-5 años basada en video con duración de 5 minutos.

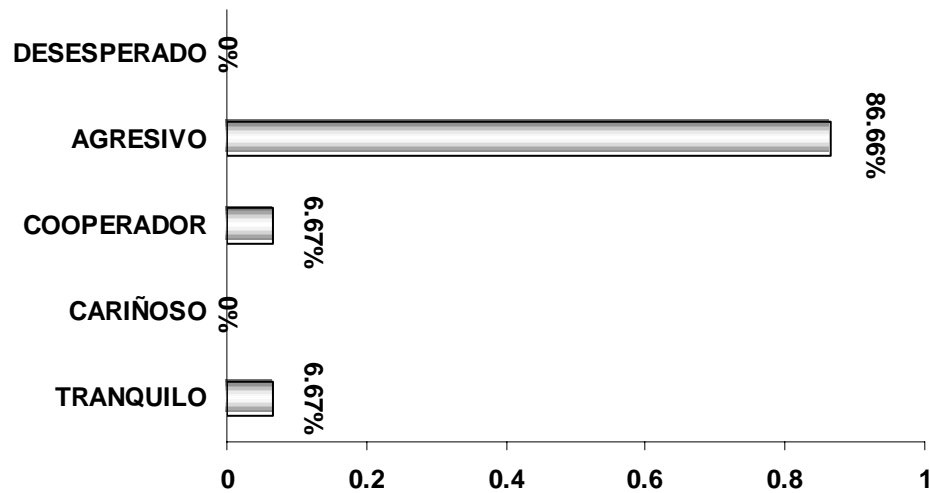
Como se aprecia en la gráfica el 4.88% del grupo control, menciona frases de dibujos animados de series educativas mientras que el 28.89% del grupo experimental, utiliza frases y simula poderes de caricaturas con contenido violento. Lo que permite decir que los niños del grupo experimental adoptan frases y simulan tener poderes que se observan en los dibujos animados, mientras, que el grupo control reproduce frases que se utilizan en programas educativos. Así mismo podemos observar que el grupo experimental tiende a jugar a las luchas, actos que de igual manera son presentados en los dibujos animados; estos son reproducidos en un 26.67%, mientras que en el grupo control no se presenta este tipo de juego, ya que no se presentan este tipo de escenas en la caricaturas de corte educativo. En el grupo experimental se observa un 95.12% que prefieren incluir algún tipo de arma dentro de su juego, estas hacen hincapié en armas que utilizan los personajes de las caricaturas con contenido violento y el 44.44%, que representa al grupo control utilizan algún tipo de arma no teniendo como tema alguna caricatura violenta.

Cuadro 4. Comportamiento del menor del grupo experimental dentro del aula de clases y en sus juegos dentro de su horario de clases en un jardín de niños

Comportamiento	Número de repeticiones de dichas conductas	Porcentaje del número de repeticiones de estas conductas
Violento	26	86.66%
Cooperador	2	6.67%
Tranquilo	2	6.67%
Cariñoso	0	0%
Desesperado	0	0%

En el cuadro se observa que los menores del grupo experimental suelen mostrar una conducta predominantemente violenta dentro de sus juegos, mientras estos, se encuentran dentro de su horario escolar,

De igual manera, también presentan una conducta cooperadora con su profesora y también suelen mostrarse tranquilos en menor escala.



Gráfica 4. Comportamiento del menor en el aula de clases y en sus juegos del grupo experimental dentro de su horario de clases en un Jardín de Niños.

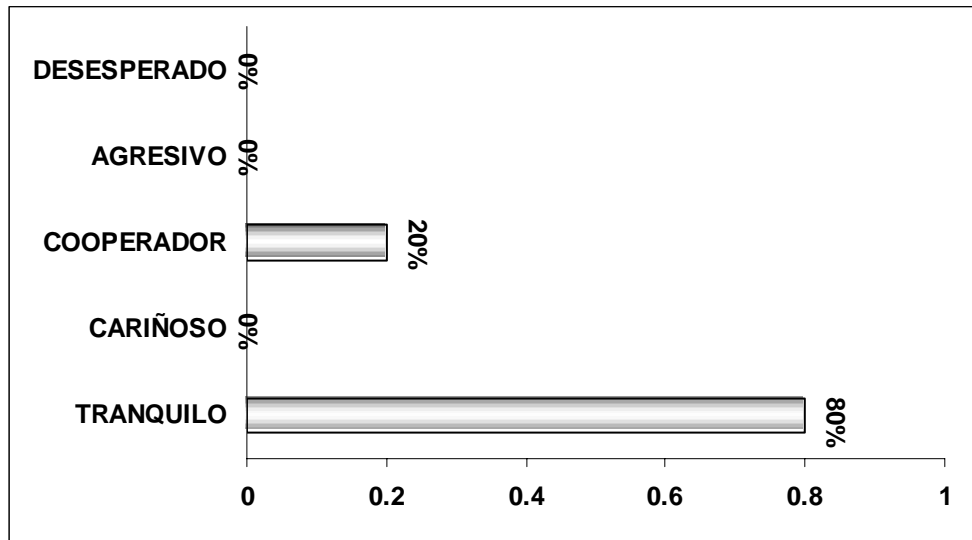
En esta gráfica, se aprecia que los niños de entre 4-5 años del grupo experimental en un 86.66% presentan conductas violentas mientras juegan y se encuentran dentro de un salón de clases.

El 6.67% mantienen una actitud cooperadora y tranquila en su juego, así como, dentro del aula de clases de un jardín de niños

Cuadro 5. Comportamiento del menor del grupo control dentro del aula de clases y en sus juegos dentro de su horario de clases en un jardín de niños

Comportamiento	Número de repeticiones de dichas conductas	Porcentaje del número de repeticiones de estas conductas
Tranquilo	24	80%
Cooperador	6	20%
Desesperado	0	0%
Violento	0	0%
Cariñoso	0	0%

En el cuadro anterior se observa que el grupo control muestra una actitud pasiva dentro de su salón de clases en el transcurso de su horario escolar, así mismo, se muestra en menor medida con una actitud cooperadora a las actividades que se programan durante su estancia en el jardín de niños.



Gráfica 5. Comportamiento del menor en el aula de clases y en sus juegos del grupo control dentro de su horario de clases en un Jardín de Niños.

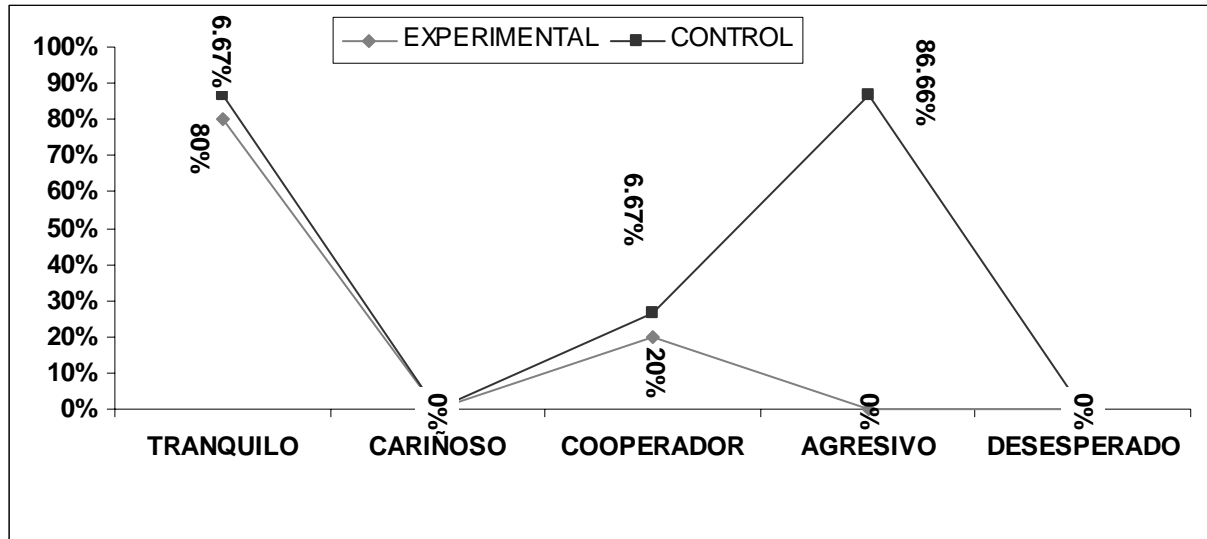
En la gráfica se observa que un 20%, adopta una actitud cooperadora en sus juegos así como dentro del salón de clases, mientras que un 80%, se muestra tranquilo en sus juegos como dentro del salón de clases de un jardín de niños.

Cuadro 6. Comparación entre el grupo experimental y control acerca del comportamiento del menor dentro del aula de clases así como cuando juega en el Jardín de niños.

Comportamiento	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Número de niños que presentan esta conducta	Porcentaje de niños que presentan dicha conducta	Número de niños que presentan esta conducta	Porcentaje de niños que presentan dicha conducta
Violento	26	86.66%	0	0%
Tranquilo	2	6.67%	24	80%
Cooperador	2	6.67%	6	20%
Cariñoso	0	0%	0	0%
Desesperado	0	0%	0	0%

En el cuadro se aprecia, que tanto en el grupo experimental, como en el grupo control, el comportamiento de los niños cuando se encuentran dentro del salón de clases, difiere ya que los menores del grupo experimental se muestran violentos, mientras que los niños del grupo control, no coinciden en dicha conducta.

En el grupo experimental se comportan poco cooperadores dentro del aula de clases, mientras que en el grupo control, son cooperadores. El grupo experimental se expone poco tranquilo a diferencia del grupo control, que se muestran tranquilos dentro del jardín de niños.



Gráfica 6. Comparación del grupo control y experimental del comportamiento del menor en el aula de clases de un Jardín de Niños así como cuando juega.

La gráfica muestra que el grupo experimental se muestra en un 6.67% tranquilo en sus juegos así como en el aula de clases, mientras que el grupo control en esta misma conducta manifiesta un 80%.

Mostrando una actitud cooperadora del 20% el grupo control, mientras el grupo experimental, se muestra cooperador en un 6.67%.

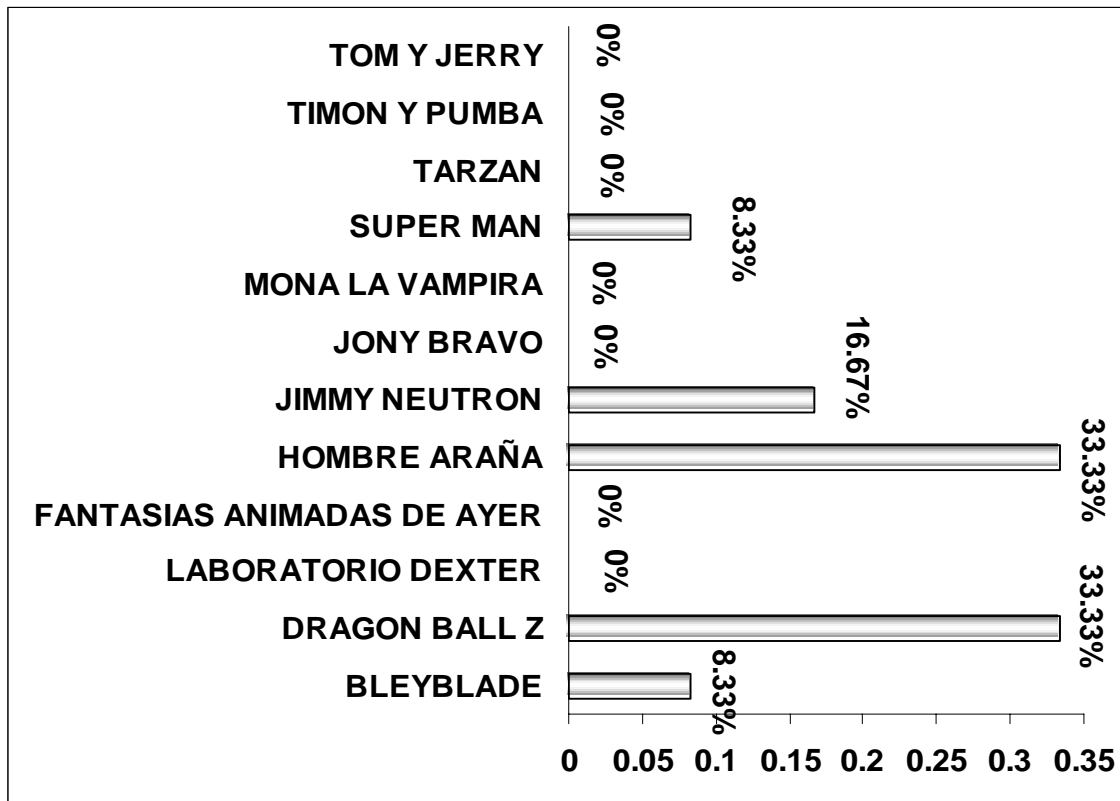
El grupo experimental muestra en un 86.66% una actitud violenta dentro de sus juegos y en el aula de clases, en tanto el grupo control se torna violento en un 0%.

Cuadro 7. Temas de caricaturas que el menor de 4-5 años del grupo experimental menciona en sus juegos dentro del aula de clases basados en un registro de su profesora.

Caricatura	Frecuencia con la que el menor menciona dichas caricaturas	Porcentaje de la frecuencia con la que el menor menciona estas caricaturas
Hombre Araña	8	33.33%
Dragón Ball Z	8	33.33%
Jimmy Neutrón	4	16.67%
Súper Man	2	8.33%
Bleyblade	2	8.33%
Tom y Jerry	0	0%
Timón y Pumba	0	0%
Tarzán	0	0%
Mona la Vampira	0	0%
Jonny Bravo	0	0%
Fantasías animadas de ayer	0	0%
Laboratorio de Dexter	0	0%

En el cuadro se observa que en el grupo experimental, los temas de caricaturas que más comentan los menores son, el Hombre Araña, así como, Dragón Ball Z en mayor medida posteriormente encontramos a Jimmy Neutrón y en menor escala a Mona la Vampira y Bleyblade.

Así se puede apreciar, que los niños dentro de sus temas de juegos según registros de sus profesoras, mencionan a sus caricaturas favoritas.



Gráfica 7. Temas de caricaturas que el menor de 4-5 años del grupo experimental menciona en sus juegos dentro del salón de clases.

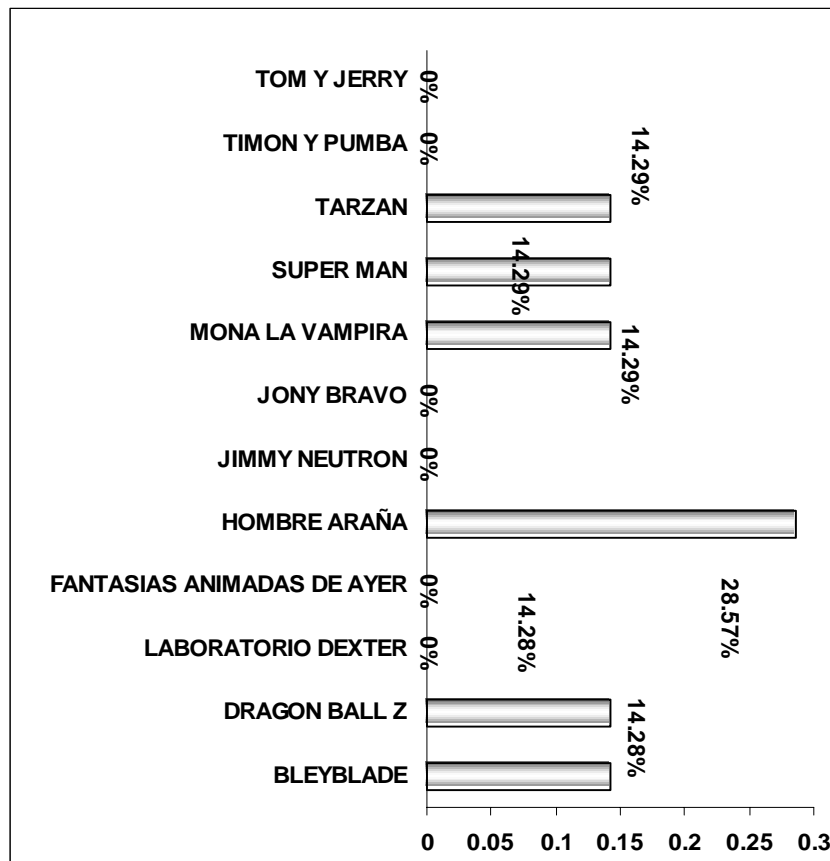
En esta gráfica se observa que los niños del grupo experimental, mencionan en un 8.33% a Super Man, y Blayblade mientras que Jimmy Neutrón fue mencionado en un 16.67% y en un 33.33% mencionan al Hombre Araña y Dragón Ball Z.

Por lo que se aprecia, que el grupo experimental menciona en sus juegos dentro del aula de clases programas de dibujos animados con mayor contenido violento.

Cuadro 8. Temas de caricaturas que el menor de 4-5 años del grupo control menciona en sus juegos dentro del aula de clases basándose en un registro de su profesora.

Caricatura	Frecuencia con la que el menor menciona dichas caricaturas	Porcentaje de la frecuencia con la que el menor menciona estas caricaturas
Hombre Araña	4	28.57%
Tarzán	2	14.29%
Súper Man	2	14.29%
Mona la Vampiro	2	14.29%
Dragón Ball Z	2	14.28%
Bleyblade	2	14.28%
Tom y Jerry	0	0%
Timón y Pumba	0	0%
Jonny Bravo	0	0%
Jimmy Neutrón	0	0%
Fantasías animadas de ayer	0	0%
Laboratorio de Dexter	0	0%

En el cuadro se observa, que la caricatura que más mencionan los niños del grupo control mientras se encuentran dentro del aula de clases es la del Hombre Araña posteriormente en menor medida las caricaturas de Tarzán, Mona la vampira, Dragón Ball Z y Bleyblade.



Gráfica 8. Temas de caricaturas que el menor de 4-5 años del grupo control que menciona en sus juegos dentro del salón de clases.

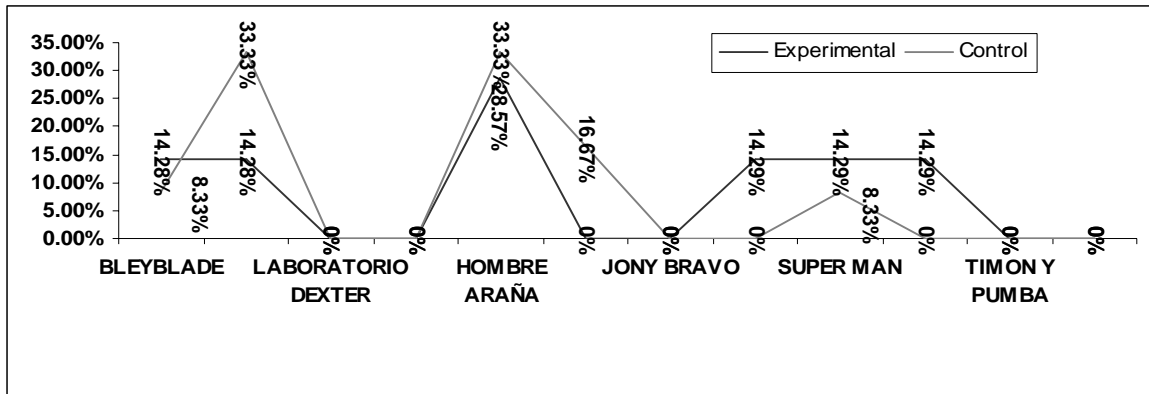
En esta gráfica se observa que los niños del grupo control mencionan en un 14.29% a Tarzán, Super Man y Mona la vampira y en un 28.57% al Hombre Araña.

Mientras que Dragón Ball Z y Bleyblade son mencionados en un 14.28% dentro del aula de clases.

Cuadro 9. Comparación entre el grupo control y el grupo experimental acerca de los temas de caricaturas que el menor de 4-5 años menciona dentro de sus juegos mientras se encuentra en el salón de clases.

Caricatura	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Frecuencia con la que el menor menciona estas caricaturas	Porcentaje de la frecuencia con la que el menor menciona estas caricaturas	Frecuencia con la que el menor menciona estas caricaturas	Porcentaje de la frecuencia con la que el menor menciona estas caricaturas
Súper Man	2	8.33%	2	14.29%
Bleyblade	2	8.33%	2	14.28%
Hombre Araña	8	33.33%	4	28.57%
Dragón Ball Z	8	33.33%	2	14.28%
Jimmy Neutrón	4	16.67%	0	0%
Tom y Jerry	0	0%	0	0%
Timón y Pumba	0	0%	0	0%
Tarzán	0	0%	2	14.29%
Jonny Bravo	0	0%	0	0%
Laboratorio de Dexter	0	0%	0	0%
Mona la Vampira	0	0%	2	14.29%
Fantasías animadas de ayer	0	0%	0	0%

Los menores del grupo control prefieren incluir en sus juegos la caricatura de Tarzán, mientras que en ambos grupos gustan de jugar y mencionar a la caricatura de Super Man. Así mismo el grupo control, tiende a incluir dentro de sus juegos a Mona la vampira, mientras que el grupo experimental prefiere incluir la caricatura de Jimmy Neutrón. Ambos grupos mencionan dentro de sus juegos al Hombre Araña y Dragón Ball Z, incluyéndolos en mayor medida los niños del grupo experimental, así mismo, ambos grupos gustan de incluir en sus juegos la caricatura de Bleyblade la cual integran más dentro de su esparcimiento los niños del grupo control.



Gráfica 9. Comparación entre el grupo control y el grupo experimental acerca de temas de caricaturas que el menor de 4-5 años menciona en sus juegos.

Dentro de la gráfica se observa que el grupo experimental prefiere mencionar e incluir las caricaturas con contenido violento dentro de sus juegos, en el aula de clases como son Dragón Ball Z prefiriendo esta caricatura y Hombre Araña en un 33.33%. Mientras que el grupo control, prefiere mencionar en sus juegos dentro del aula de clases caricaturas tales como Mona la Vampira y Tarzán en un 14.29%.

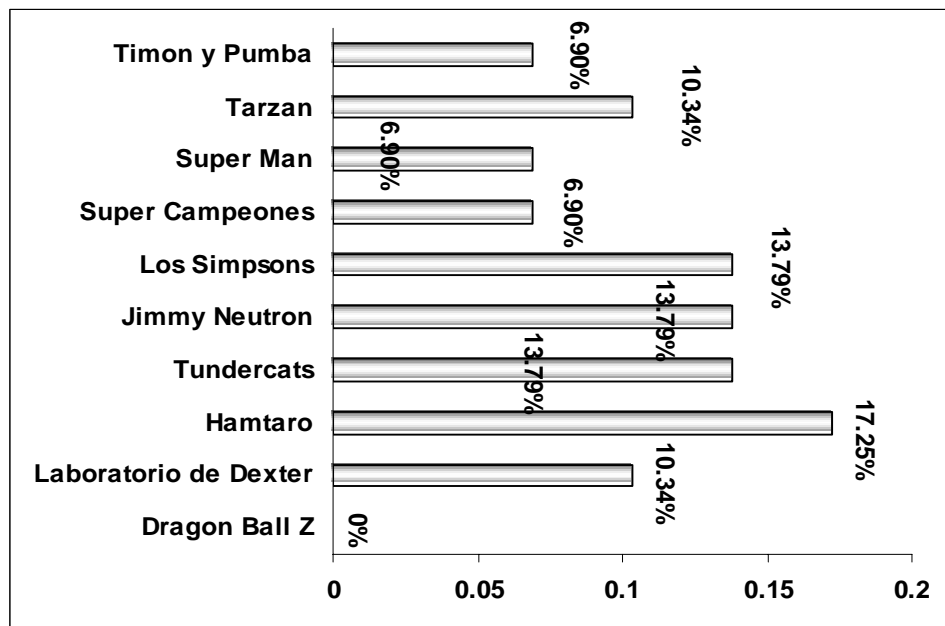
Por tal motivo, se observa que los niños del grupo experimental prefieren las caricaturas con contenido violento para mencionarlas e incluirlas en sus juegos, mientras que el grupo control, prefiere ver caricaturas con una temática menos violenta.

Cuadro 10. Conocimiento de los padres acerca de los hábitos televisivos de sus hijos que acuden a un jardín de niños del grupo control.

Caricatura	Frecuencia con la que el padre menciona que su hijo ve dicha caricatura	Porcentaje de la frecuencia con la que el padre menciona que su hijo ve dicha caricatura
Hamtaro	10	17.25%
Los Simpsons	8	13.79%
Jimmy Neutrón	8	13.79%
Thundercats	8	13.79%
Tarzán	6	10.34%
Laboratorio de Dexter	6	10.34%
Timón y Pumba	4	6.90%
Super Man	4	6.90%
Súper Campeones	4	6.90%
Dragón Ball Z	0	0%

Como se aprecia en el cuadro, los padres del grupo control comentan que sus hijos que oscilan entre los 4 y 5 años de edad, el programa más recurrente para observar es Hamtaro, también hacen mención que los menores observan en menor medida a los Simpsons, Jimmy Neutrón y los Thundercats.

Así mismo, también suelen ver en una pequeña escala a Tarzán y el Laboratorio de Dexter. Por ultimo comentan que la caricatura a la que menos recurren sus hijos es Timón y Pumba así como, Super Man y Súper Campeones.



Gráfica 10. Conocimiento de los padres acerca de los hábitos televisivos de sus hijos que oscilan entre los 4 y 5 años de edad que acuden a un Jardín de niños del grupo control.

En la gráfica se puede observar que los padres comentan que sus hijos ven en un 6.90% las caricaturas de Timón y Pumba, así como, las de Súper Man, y Súper Campeones. Mientras que aprecian que sus hijos ven en un 10.35% las caricaturas de Tarzán y el Laboratorio de Dexter. Así mismo, observan que sus menores en un 13.79% observan las caricaturas de los Simpsons, Jimmy Neutrón, Thundercats. Mientras que a decir de los padres la caricatura que más observan sus hijos es Hamtaro, con un 17.25%.

Cuadro 11. Conocimiento de los padres acerca de los hábitos televisivos de sus hijos que acuden a un jardín de niños del grupo experimental.

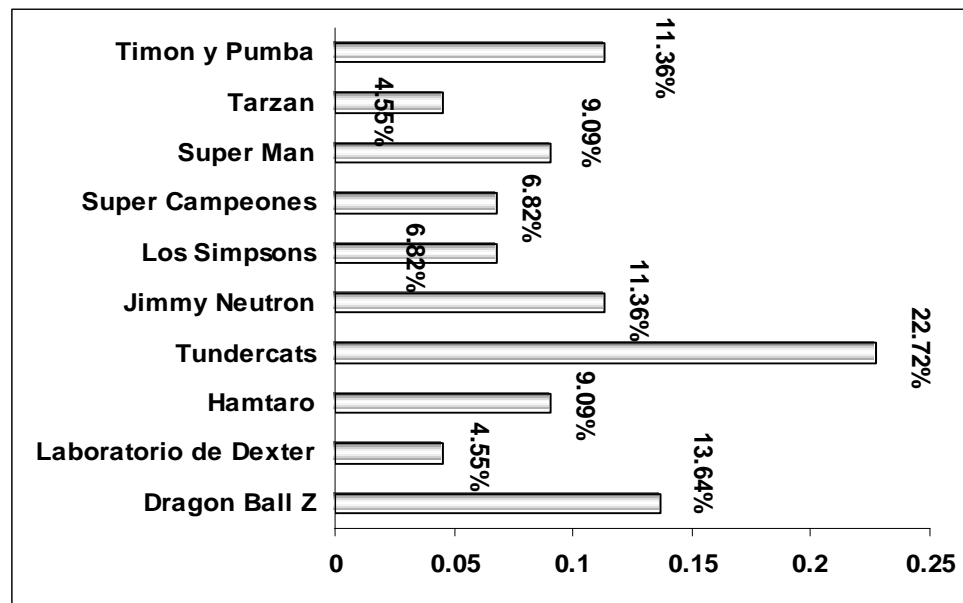
Caricatura	Frecuencia con la que el padre menciona que su hijo ve dicha caricatura	Porcentaje de la frecuencia con la que el padre menciona que su hijo ve dicha caricatura
Thundercats	20	22.72%
Dragón Ball Z	12	13.64%
Timón y Pumba	10	11.36%
Jimmy Neutrón	10	11.36%
Super Man	8	9.09%
Hamtaro	8	9.09%
Súper Campeones	6	6.82%
Los Simpsons	6	6.82%
Tarzán	4	4.55%
Laboratorio de Dexter	4	4.55%

En el cuadro anterior, se puede apreciar que los padres de los niños del grupo experimental los cuales se encuentran entre los 4 y 5 años, perciben que sus hijos observan en primer lugar la caricatura de los Thundercats, así mismo, en menor escala, pero también los menores observan la caricatura de Dragón Ball Z, caricaturas que presentan altos grados de violencia.

Sin embargo también observan las caricaturas de Timón y Pumba, y Jimmy Neutrón las cuales no muestran contenido violento.

Los menores también gustan de ver Hamtaro y Super Man. Donde en la primera no se encuentra contenido violento pero en la segunda, si encontramos actos bélicos.

Los niños del grupo experimental también gustan de ver los súper campeones y los Simpsons estas caricaturas las aprecian con menor frecuencia que las anteriores. No se debe dejar de mencionar que por último los pequeños observan el Laboratorio de Dexter y Tarzán.



Gráfica 11. Conocimiento de los padres acerca de los hábitos televisivos de sus hijos que oscilan entre los 4 y 5 años de edad que acuden a un Jardín de niños del grupo experimental.

En la gráfica se observa que los padres comentan que sus hijos observan en un 4.55% las caricaturas de Tarzán y el Laboratorio de Dexter, así mismo, también comentan que sus hijos ven Los súper campeones y los Simpsons en un 6.82%. Mientras ven a Súper Man y Hamtaro en un 9.09%. Siendo las caricaturas más vistas en el grupo experimental y a decir de los padres; de los menores Timón y Pumba así como Jimmy Neutrón con un 11.36% y Dragon Ball Z en un 13.64%. Siendo la caricatura más vista los Thundercats con un 22.75%.

Cuadro 12. Comparación entre el grupo control y el grupo experimental acerca del conocimiento de los padres sobre los hábitos televisivos de sus hijos que oscilan entre los 4-5 años de edad y acuden a un jardín de niños

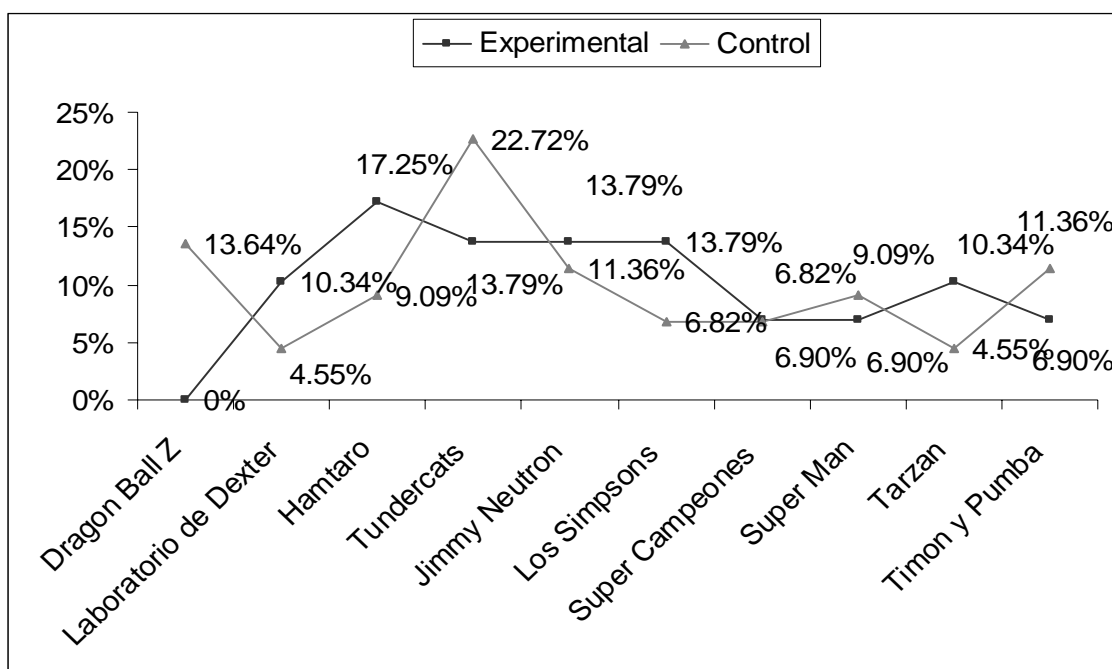
Caricatura	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Frecuencia con la que el padre menciona que su hijo ve dicha caricatura	Porcentaje de la frecuencia con la que el padre menciona que su hijo ve dicha caricatura	Frecuencia con la que el padre menciona que su hijo ve dicha caricatura	Porcentaje de la frecuencia con la que el padre menciona que su hijo ve dicha caricatura
Thundercats	20	22.72%	8	13.79%
Dragón Ball Z	12	13.64%	0	0%
Timón y Pumba	10	11.36%	4	6.90%
Jimmy Neutrón	10	11.36%	8	13.79%
Super Man	8	9.09%	4	6.90%
Hamtaro	8	9.09%	10	17.25%
Súper Campeones	6	6.82%	4	6.90%
Los Simpsons	6	6.82%	8	13.79%
Tarzán	4	4.55%	6	10.34%
Laboratorio de Dexter	4	4.55%	6	10.34%

En el cuadro refiere que los padres del grupo experimental, hacen alusión de sus hijos observan principalmente la caricatura de los Thundercats, mientras que en el grupo control, la caricatura a la que más recurren los menores es la de Hamtaro, la cual no muestra contenido violento, mientras que la caricatura de los Thundercats tiene un alto grado de violencia. Así mismo, en el grupo experimental gusta de ver las caricaturas de Timón y Pumba mientras que el grupo control, coincide que en segundo lugar prefieren ver las caricaturas de Jimmy Neutrón, sin embargo, el grupo control también gusta de ver los Simpsons y los Thundercats.

Al grupo experimental también le agrada ver las caricaturas de Super Man y Hamtaro, mientras que el grupo control, prefiere ver Tarzán y el Laboratorio de Dexter caricaturas que contienen menor contenido violento.

Sin embargo, de igual manera, el grupo experimental observa a los súper campeones y Los Simpsons, cuando el grupo control, prefiere ver a Superman, los Súper Campeones y Timón y Pumba.

Por último los padres del grupo experimental comentan que la caricatura a la que en menor grado recurren sus hijos es el Laboratorio de Dexter.



Gráfica 12. Comparación entre el grupo control y experimental acerca del conocimiento de los padres sobre los hábitos televisivos de sus hijos que oscilan entre los 4 y 5 años de edad que acuden a un Jardín de niños

Como se puede observar, el grupo control a decir de sus padres, no observan Dragón Ball Z, mientras que el grupo experimental lo observa en un 13.64%. Ambos grupos gustan de ver la caricatura del Laboratorio de Dexter, el grupo experimental lo observa en un 4.55% mientras que el grupo control en un 10.34%. Así mismo, ambos grupos gustan de la caricatura llamada Hamtaro, el grupo control la observa en un 17.25% y el grupo experimental el un 9.09%. La caricatura que a decir de los padres, los observan con mas frecuencia, son los Thundercats, el grupo experimental la observa en un 22.72% y el grupo control en un 13.79%. Jimmy Neutrón es una caricatura que el grupo experimental observa en un 11.36% mientras que el grupo control la ve con un 11.36%.

Los Simpsons también, es una caricatura que observan ambos grupos. El grupo control en un 6.82% y el experimental un 13.79%. Los Supercampeones es una caricatura que el grupo experimental observa en un 6.82% y el grupo control 6.90%.

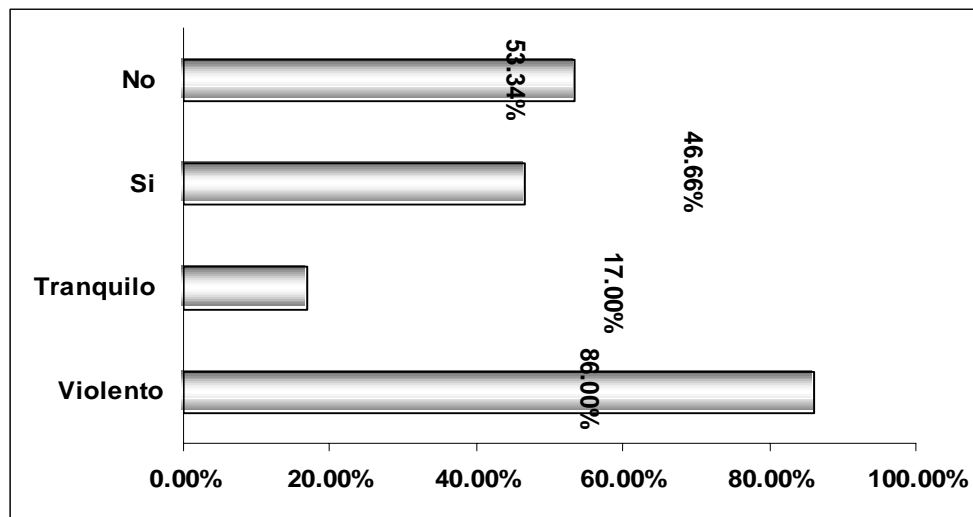
Superman también es una caricatura que los padres refieren que sus hijos ven con un 9.09% del grupo experimental y 6.90% del grupo control.

Tarzán es una caricatura que se ve con un 10.34% del grupo control y un 4.55% del grupo experimental. Por último los padres de los menores también mencionan la caricatura de Timón y Pumba con un 11.36% del grupo experimental y un 6.90% del grupo control.

Cuadro 13. Actitud que adopta el menor del grupo experimental cuando juega y si este interrumpe sus actividades escolares por retozar teniendo como tema los dibujos animados.

Actitud que el menor adopta en su juego	Frecuencia con la que el menor presenta estas actitudes	Porcentaje con la que el menor presenta estas actitudes	Interrupción durante sus actividades escolares	Frecuencia de interrupción de actividades escolares	Porcentaje de interrupción de actividades escolares
Violento	85	86.00%	Si	48	46.66%
Tranquilo	15	17.00%	No	52	53.34%

Como se puede observar, la actitud que toman los niños cuando juegan imitando los dibujos animados e interrumpiendo sus actividades escolares, por retozar. Los niños del grupo experimental son más violentos con un 86.00% cuando juegan entre si y tranquilos en un 17.00%. En cuanto a si interrumpen sus actividades escolares, tenemos que son violentos al jugar, Y no respetan sus actividades escolares en un 53.34% y siguen sus actividades escolares en un 46.66%.



Gráfica 13. Actitud que adopta el menor cuando juega y si este interrumpe sus actividades escolares por retozar teniendo como tema los dibujos animados del grupo experimental.

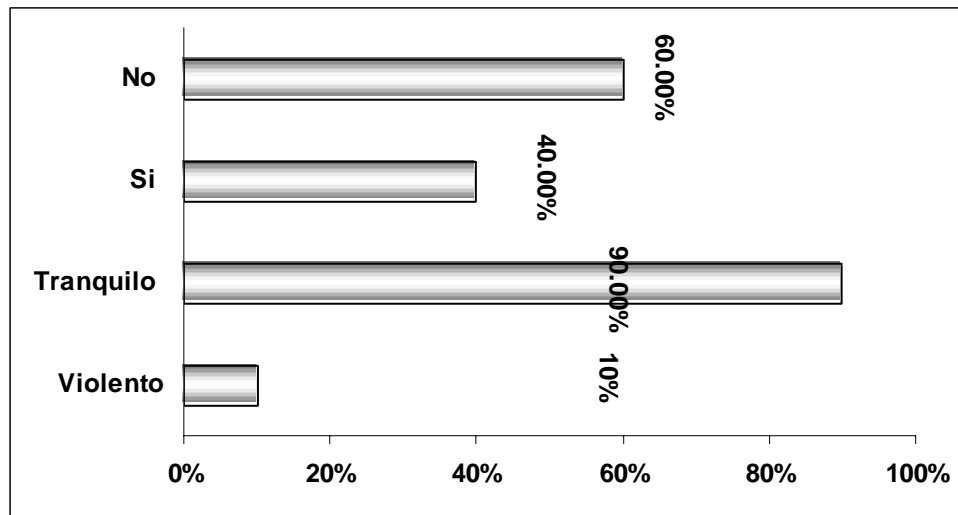
Dentro del grupo experimental, se observa que 53.34% no interrumpe sus actividades escolares por jugar teniendo como tema algún tipo de dibujos animados, mientras que el 46.66% de este mismo grupo si suele interrumpir sus actividades escolares para retozar teniendo como temas de juegos los dibujos animados.

El niño mientras juega adopta en un 17.00% una actitud pasiva mientras, que el 86.00% adopta una actitud violenta durante su juego.

Cuadro 14. Actitud que adopta el menor cuando juega y si este interrumpe sus actividades escolares por jugar teniendo como tema los dibujos animados del grupo control

Actitud que en menor adopta en su juego	Frecuencia con la que el menor presenta estas actitudes	Porcentaje con la que el menor presenta estas actitudes	Interrupción durante sus actividades escolares	Frecuencia de interrupción de actividades escolares	Porcentaje de interrupción de actividades escolares
Tranquilo	90	90.00%	No	80	60.00%
Violento	10	10.00%	Si	20	40.00%

Como se puede observar el grupo control suele presentar una actitud pasiva durante su juego mostrando un 45% de tranquilidad durante este, mientras que se muestra violento en un 5%. Así mismo, suele interrumpir sus actividades escolares en un 40%, sin embargo en un 60% no suele interrumpir sus actividades escolares teniendo como propósito jugar.



Gráfica 14. Actitud que adopta el menor cuando juega y si este interrumpe sus actividades escolares por retozar teniendo como tema los dibujos animados del grupo control.

En la gráfica se puede apreciar que el grupo control suele comportarse dentro de sus juegos de forma tranquila en un 90% mientras que el 5% se comporta de forma violenta.

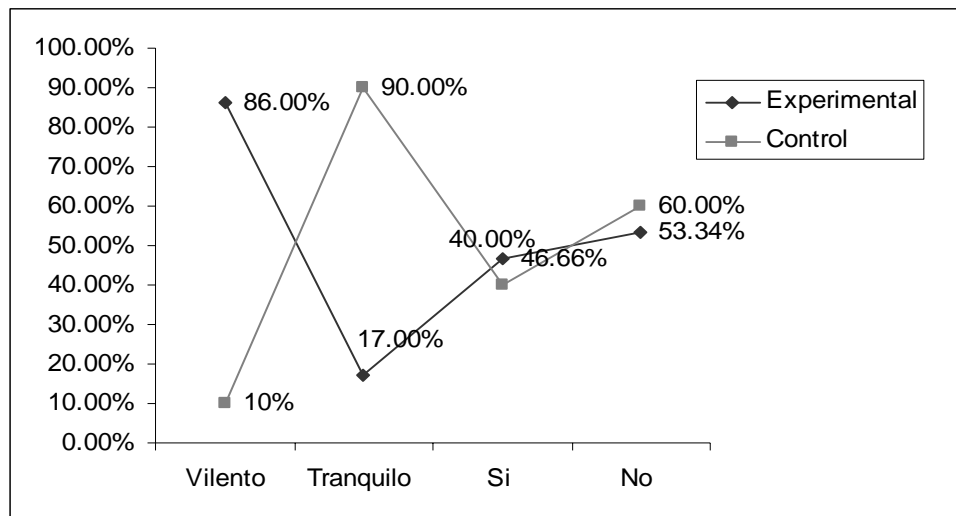
Dentro del grupo control también se observa que el 40% interrumpe sus actividades escolares para jugar teniendo como tema los dibujos animados, mientras que el 10% no interrumpe sus actividades escolares para retozar.

Cuadro 15. Comparación entre el grupo control y experimental sobre la actitud que adopta el menor cuando juega y si este interrumpe sus actividades escolares por retozar teniendo como tema los dibujos animados

Actitud que el menor adopta en su juego	Grupo Experimental					Grupo Control			
	Frecuencia con la que el menor presenta estas conductas	Porcentaje con la que el menor presenta estas conductas	Interrupción durante sus actividades escolares	Frecuencia de interrupciones de actividades escolares	Porcentaje con la que el menor presenta estas conductas	Frecuencia con la que el menor presenta estas conductas	Interrupción durante sus actividades escolares	Porcentajes de interrupciones de actividades escolares	
Violento	85	86%	Si	48	46.66%	10%	Si	20	40%
Tranquilo	15	17%	No	52	53.34%	90%	No	80	60%

Se puede observar, que el grupo experimental se muestra violento en sus juegos en un 43% mientras que el grupo control en un 5%, Así mismo, el grupo experimental se muestra tranquilo en un 6.66% y el grupo control presenta una actitud pasiva en un 45%.

El grupo experimental suele interrumpir sus actividades escolares en un 23.33% mientras que, el grupo control las interrumpe en un 40%. De diferente manera el grupo experimental no interrumpe sus actividades escolares en un 26.67% en comparación con el grupo control que no las interrumpe en un 10%.



Gráfica 15. Comparación entre el grupo control y experimental sobre la actitud que adopta el menor cuando juega y si este interrumpe sus actividades escolares por retomar teniendo como tema los dibujos animados

En la gráfica se puede observar que el grupo experimental muestra una actitud violenta, determinada en un 86%, mientras que el grupo control se muestra violento en un 10% conductas que se observan mientras el menor se encuentra jugando.

Así mismo, se observa que los menores del grupo control se exponen con un 90% de forma tranquila, mientras que el grupo experimental, indica un 17% de actitud tranquila así mismo, se puede advertir que el 40% del grupo control interrumpe sus actividades escolares para jugar teniendo como tema los dibujos animados mientras que el grupo experimental, lo experimenta en un 46.66%, Por tal motivo, el grupo control en un 60% no interrumpe sus actividades escolares y el grupo experimental no las interrumpe con un 53.34%.

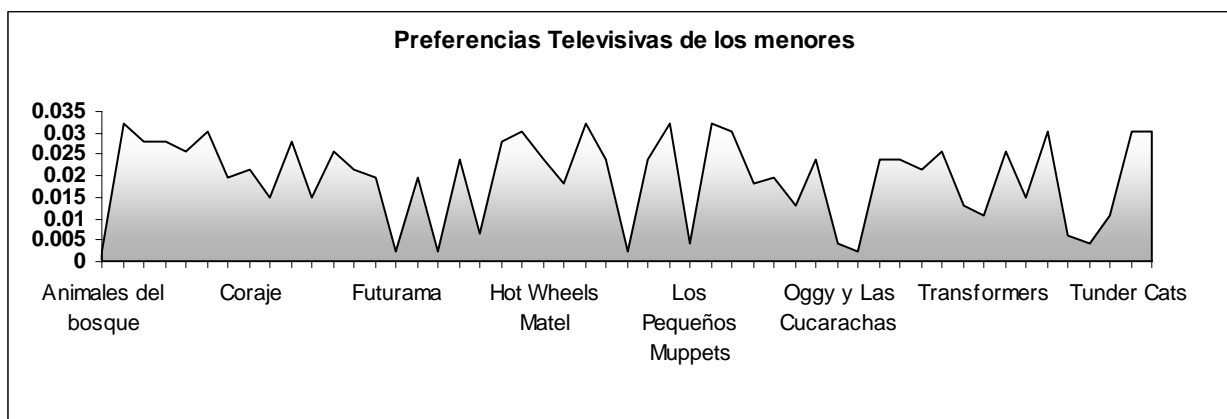
Cuadro 16. Preferencias televisivas de los menores entre cuatro y cinco años del grupo experimental.

Nombre del programa	Frecuencia con la que el programa es visto	Porcentajes con la que el programa es visto	Nombre del programa	Frecuencia con la que el programa es visto	Porcentajes con la que el programa es visto
Las Chicas Super Poderosas	30	3.24%	Laboratorio de Dexter	13	2.16%
Los Picapiedra	24	3.24%	Coraje	13	2.16
Aventuras de Winnie Pooh	24	3.24%	Tarzan	13	2.16%
Jimmy Neutron	24	3.24%	Bugs Bunny	13	1.94%
El Hombre Araña	20	3.02%	Fantasias de Ayer	10	1.94%
Los Simpsons	20	3.02%	Los Wild Thornberries	10	1.94%
Thundercats	20	3.02%	Gasparin	10	1.94%
Power Rangers	20	3.02%	Jaimico y la Comadreja	9	1.80%
Bob Esponja	20	3.02%	Los super amigos	9	1.80%
Aventuras en Pañales	19	2.80%	Daniel el travieso	7	1.51%
Batman	19	2.80%	X-Men	7	1.51%
He-Man	19	2.80%	Doraemon el gato cosmico	7	1.51%
Dora La Exploradora	19	2.80%	Medabots	6	1.29%
Bley Blade	18	2.59%	Tom y Jerry	6	1.29%
Dragon Ball Z	18	2.59%	Hercules	5	1.08%
Timon y Pumba	18	2.59%	Heidi	4	0.65%
Vaca y Pollito	18	2.59%	Zoid	3	0.62%
Hot Wheels Matel	14	2.37%	Oggy y las cucarachas	2	0.43%
Hamtaro	14	2.37%	Ranma	2	0.43%
Jony Bravo	14	2.37%	Ren y Stimpy	1	0.22%
Aventuras de Silvestre y Piolin	14	2.37	Futuraza	1	0.22%
Súper Campeones	14	2.37%	Animales del Bosque		0.22%
SuperMan	14	2.37%	Rocket Power	0	0.0%
Mona la vampira	14	2.37%			

Cuadro 16. Preferencias televisivas de los menores entre cuatro y cinco años del grupo experimental.

Como se puede observar en el cuadro anterior, los niños del grupo experimental observan caricaturas con un alto contenido violento tales como Las Chicas Súper poderosas, los Picapiedra, Aventuras de Winnie Pooh, Jimmy Neutrón, con un 3.24%, Bob Esponja, Hombre Araña, Los Simpsons, YuGiOh!, Tundercats y Power Rangers en un 3.02%, Aventuras en Pañales, Batman, Dora la Exploradora, y He-Man son observados en un 2.80%. Bleyblade, Dragón Ball Z y Timón y Pumba en un 2.59% Hamtaro, Hot Wheels de Matel, Jony Bravo, Las Aventuras de Silvestre y Piolín, Mona la vampira, Súper Campeones y Superman en un 2.37% Coraje el Perro Cobarde, El Laboratorio de Dexter y Tarzán en un 2.16%. Bugs Bunny, Fantasías Animadas de Ayer y Hoy, Gasparin y Los Wild Thornberries con un 1.94%. Jaimico y la Comadreja, Los Súper amigos y Los Transformers son observados en un 1.08%.

Daniel el travieso, Doraemos el gato cósmico y X-Men con un 1.51%, mientras que los Medabots y Tom y Jerry son vistos en un 1.29%, Hércules 1.08%, Heidi 0.65% Zoids 0.62%, Los Pequeños Muppets, Oggy y las cucarachas y Ranma 0.43% y Animales del Bosque, Futurama, La pequeña Lulú y Ren y Stimpy en un 0.22%.



Gráfica 16. Preferencias televisivas de los menores entre cuatro y cinco años del grupo experimental.

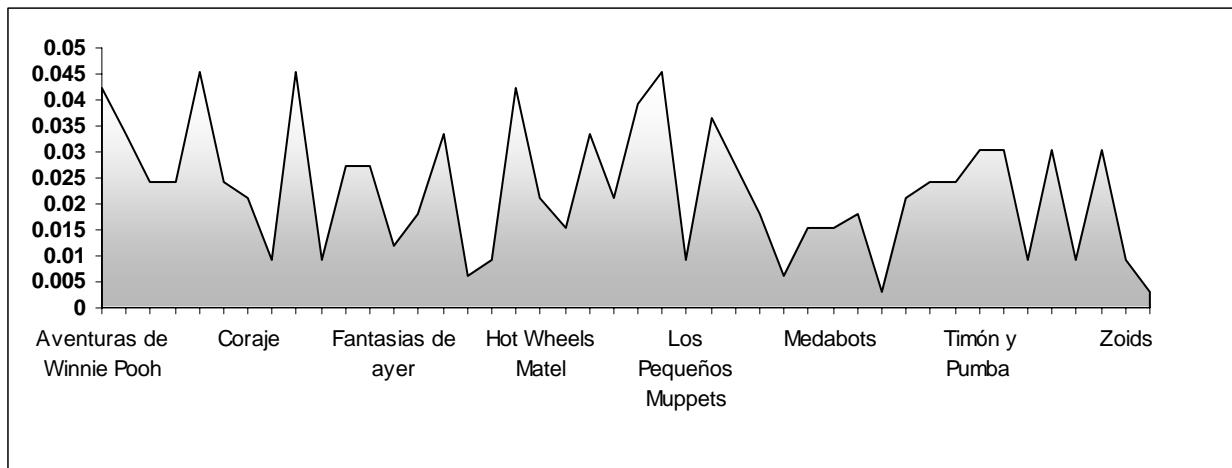
En la gráfica se puede observar que los niños del grupo experimental muestran preferencias por observar la programación con contenido violento tal es el caso de Las Chicas Súper poderosas, los Picapiedra, Aventuras de Winnie Pooh, Jimmy Neutrón, con un 3.24%, Bob Esponja, Hombre Araña, Los Simpsons, YuGiOh!, Tundercats y Power Rangers en un 3.02%, Aventuras en Pañales, Batman, Dora la Exploradora, y He-Man son observados en un 2.80% Bleyblade, Dragón Ball Z y Timón y Pumba en un 2.59% Hamtaro, Hot Wheels de Matel, Jony Bravo, Las Aventuras de Silvestre y Piolín, Mona la vampira, Súper Campeones y Superman en un 2.37% Coraje el perro cobarde, El Laboratorio de Dexter y Tarzán en un 2.16%. Bugs Bunny, Fantasías Animadas de Ayer y Hoy, Gasparin y Los Wild Thornberries con un 1.94%. Jaimico y la Comadreja, Los Súper amigos y Los Transformers son observados en un 1.08%. Daniel el travieso, Doraemos el gato cósmico y X-Men con un 1.51%, mientras que los Medabots y Tom y Jerry son vistos en un 1.29%, Hércules 1.08%, Heidi 0.65% Zoids 0.62%, Los Pequeños Muppets, Oggy y las cucarachas y Ranma 0.43% y Animales del Bosque, Futurama, La pequeña Lulú y Ren y Stimpy en un 0.22%.

Cuadro 17. Preferencias televisivas entre los niños de cuatro y cinco años de edad pertenecientes al grupo control.

Nombre del programa	Frecuencia con la que el programa es visto	Porcentajes con la que el programa es visto	Nombre del programa	Frecuencia con la que el programa es visto	Porcentajes con la que el programa es visto
Dora la exploradora	30	4.55%	Jony Bravo	14	2.12%
Las Chicas Súper Poderosas	30	4.55%	Súper Campeones	14	2.12%
Bob Esponja	29	4.51%	Gasparin	12	1.82%
Aventuras de Winnie Pooh	28	4.24%	Los Súper Amigos	12	1.82%
Hombre Araña	28	4.24%	Mona la vampira	12	1.82%
Las Aventuras de Silvestre y Piolin	26	3.94%	Jaimico y la Comadreja	10	1.52
Los Picapiedra	24	6.64%	Los Wild Thornberries	10	1.52
Hamtaro	22	3.33%	Medabots	10	1.52
Jimmy Neutron	22	3.33%	Fantasias de ayer	8	1.21%
Aventuras en pañales	22	3.33%	Daniel el travieso	6	0.91%
Timon y Pumba	20	3.03%	Doraemon	6	0.91%
Tom y Jerry	20	3.03%	He-Man	6	0.91%
Vaca y Pollito	20	3.03%	Los pequeños Muppets	6	0.91%
YuGiOh!	20	3.03%	Transformers	6	0.91%
Dragon Ball Z	20	3.03%	X-Men	6	0.91%
El laboratorio de Dexter	20	3.03%	Zoid	6	0.91%
Los Simpsons	18	2.73%	Heidi	4	0.60%
Batman	16	2.42%	Los viajes del inspector Gadget	4	0.60%
Bley Blade	16	2.42%	Rocket Power	2	0.30%
Bugs Bunny	16	2.42%	Hercules	2	0.30%
Tarzan	16	2.42%	Thundercats	0	0.0%
Super Man	16	2.42%	Ranma	0	0.0%
Coraje	14	2.12%	Power Rangers	0	0.0%
Hot Eheels Matel	14	2.12%			

Cuadro 17. Preferencias televisivas entre los niños de cuatro y cinco años de edad pertenecientes al grupo control

Como se puede observar las caricaturas que ven con mayor frecuencia el grupo control son, Dora la exploradora, Las Chicas Súper Poderosas y Bob Esponja son vistas en un 4.55%, las aventuras de Winnie Pooh y Hombre Araña con un 4.42%, las aventuras de Silvestre y Piolín representando un 3.94%. los Picapiedra con un 3.64%, aventuras en pañales, Hamtaro y Jimmy Neutrón en un 3.33%. Timón y Pumba, Tom Y Jerry, Vaca y Pollito, YuGiOh! en un 3.03%. Dragón Ball Z, el Laboratorio de Dexter y Los Simpsons con un 2.73%. Batman, Bleyblade, Bugs Bunny, Súper Man y Tarzán con un 2.42% Coraje el perro cobarde, Hot Wheels de Matel, Jony Bravo y Súper Campeones con 2.12%. Gasparin, los súper amigos y Mona la vampiro representando un 1.82%. Jaimico y la Comadreja. Los Wild Thornberries y Medabots con un 1.52%. Mientras que fantasías animadas de ayer y hoy, ocupa un 1.21%, Daniel el travieso, He-Man, Los pequeños Muppets, Doraemon el gato cósmico, Transformers, X-Men y Zoids marcan un porcentaje de 0.91%. Heidi y Los viajes del inspector Gadget 0.60% Rocket Power, Hércules 0.30%. por último se observa que las caricaturas con mayor contenido violento son las que observan con menos frecuencia tales como los Tundercats, Power Rangers, Ranma, Ren y Stimpy, Oggy y las cucarachas.



Gráfica 17. Preferencias televisivas entre los niños de cuatro y cinco años de edad pertenecientes al grupo control.

Se puede observar las caricaturas que ven con mayor frecuencia el grupo control son, Dora la exploradora, Las Chicas Súper Poderosas y Bob Esponja son vistas en un 4.55%, las aventuras de Winnie Pooh, y Hombre Araña con un 4.42%, las aventuras de Silvestre y Piolín representando un 3.94%. los Picapiedra con un 3.64%, aventuras en pañales, Hamtaro y Jimmy Neutrón en un 3.33%. Timón y Pumba, Tom Y Jerry, Vaca y Pollito, YuGiOh! en un 3.03%. Dragón Ball Z, el Laboratorio de Dexter y Los Simpsons con un 2.73%. Batman, Bleyblade, Bugs Bunny, Súper Man y Tarzán con un 2.42% Coraje el perro cobarde, Hot Wheels de Matel, Jony Bravo y Súper Campeones con 2.12%. Gasparin, los súper amigos y Mona la vampira representando un 1.82%. Jaimico y la Comadreja. Los Wild Thornberries y Medabots con un 1.52%. Mientras que fantasías animadas de ayer y hoy, ocupa un 1.21%, Daniel el travieso, He-Man, Los pequeños Muppets, Doraemon el gato cósmico, Transformers, X-Men y Zoids marcan un porcentaje de 0.91%. Heidi y Los viajes del inspector Gadget 0.60% Rocket Power, Hércules 0.30%. Por último se observa que las caricaturas con mayor contenido violento son las que observan con menos frecuencia tales como los Tundercats, Power Rangers, Ranma, Ren y Stimpy, Oggy y las cucarachas.

Nombre del programa	Frecuencia de programas vistos Grupo Control	Frecuencia de programas vistos Grupo Experimental	Nombre del programa	Frecuencia de programas vistos Grupo Control	Frecuencia de programas vistos Grupo Experimental
Animales del bosque	0.00%	0.22%	Las Chicas Súper Poderosas	4.55%	3.24%
Aventuras de Winnie Pooh	4.24%	3.24%	La pequeña Lulú	0.00%	0.22%
Aventuras en Pañales	3.33%	2.80%	Los Pequeños Muppets	0.91%	0.43%
Batman	2.42%	2.80%	Los Picapiedra	3.64%	3.24%
Bleyblade	2.42%	2.59%	Los Simpsons	2.73%	3.02%
Bob esponja	4.55%	3.02%	Los Súper Amigos	1.82%	1.80%
Bugs Bunny	2.42%	1.94%	Los Viajes del Inspector Gadget	0.60%	0.00%
Coraje	2.12%	2.16%	Los Wild Thornberries	1.52%	1.94%
Daniel el travieso	0.91%	1.51%	Medabots	1.52%	1.29%
Dora la exploradora	4.55%	2.80%	Mona la Vampira	1.82%	2.37%
Doraemon el gato cósmico	0.91%	1.51%	Oggy y las cucarachas	0.00%	0.43%
Dragón Ball Z	2.73%	2.59%	Ren y Stimpy	0.00%	0.22%
El laboratorio de Dexter	2.73%	2.16%	Rocket Power	0.30%	0.00%
Fantasías de ayer	1.21%	1.94%	Súper Campeones	2.12%	2.37%
Futurama	0.00%	0.22%	Súper Man	2.42%	2.37%
Gasparin	1.82%	1.94%	Tarzán	2.42%	2.16%
Goofy Deportista	0.00%	0.22%	Timón y Pumba	3.03%	2.59%
Hamtaro	3.33%	2.37%	Tom y Jerry	3.03%	1.29%
Heidi	0.60%	0.65%	Transformers	0.91%	1.08%
He-Man	0.91%	2.80%	Vaca y Pollito	3.03%	2.59%
Araña	4.24%	3.02%	X-Men	0.91%	1.51%
Hot Wheels Matel	2.12%	2.37%	YuGiOh!	3.03%	3.02%
Jaimico y La Comadreja	1.52%	1.80%	Zoids	0.91%	0.62%
Jimmy Neutrón	3.33%	3.24%	Ranma	0.00%	0.43%
Jony Bravo	2.12%	2.37%	Hercules	0.30%	1.08%
Las Aventuras de Silvestre y Piolin	3.94%	2.37%	Tundercats	0.00%	3.02%
			Power Rangers	0.00%	3.02%

Cuadro 18. Comparación entre el grupo control y experimental sobre las preferencias televisivas de los menores.

En el cuadro anterior se observa que el grupo control, tiene como programa favorito a Dora la exploradora, Las Chicas Súper Poderosas y Bob Esponja en un 4.55%. Mientras que el grupo experimental prefiere ver a Winnie Pooh, Las Chicas Súper Poderosas, Los Picapiedra, Jimmy Neutrón en un 3.24%.

Así también, el grupo control observa las aventuras de Winnie Pooh, y Hombre Araña con un 4.42% y el grupo experimental observa a Bob Esponja, Hombre Araña, Los Simpsons, YuGiOh!, Tundercats y Power Rangers en un 3.02%, así mismo el grupo control gusta de ver las aventuras de Silvestre y Piolín representando un 3.94% en comparación con el grupo experimental que prefiere ver aventuras en pañales, Batman, Dora la exploradora y He-Man, caricaturas observadas en un 2.80%.

De diferente manera el grupo control ve los Picapiedra con un 3.64%, mientras el grupo experimental prefiere ver Bleyblade, Dragón Ball Z y Timón Y Pumba en un 2.59% del mismo modo el grupo control observa aventuras en pañales, Hamtaro y Jimmy Neutrón en un 3.33%. Mientras el grupo experimental ve Hamtaro, Hot Wheels de Matel, Jony Bravo, Las aventuras de silvestre y Piolín, Mona la vampira, Súper Campeones y Súper Man en un 2.37%. El grupo control observa a Timón Y Pumba, Tom y Jerry, Vaca y Pollito, YuGiOh! en un 3.03% sin embargo el grupo experimental ve a Coraje el perro cobarde, el laboratorio de Dexter y Tarzán en un 2.16% el grupo control prefiere observar Dragón Ball Z, el laboratorio de Dexter y los Simpsons con un 2.73% no así en el grupo experimental que prefiere ver a Bugs Bunny, Fantasías Animadas de Ayer y Hoy,

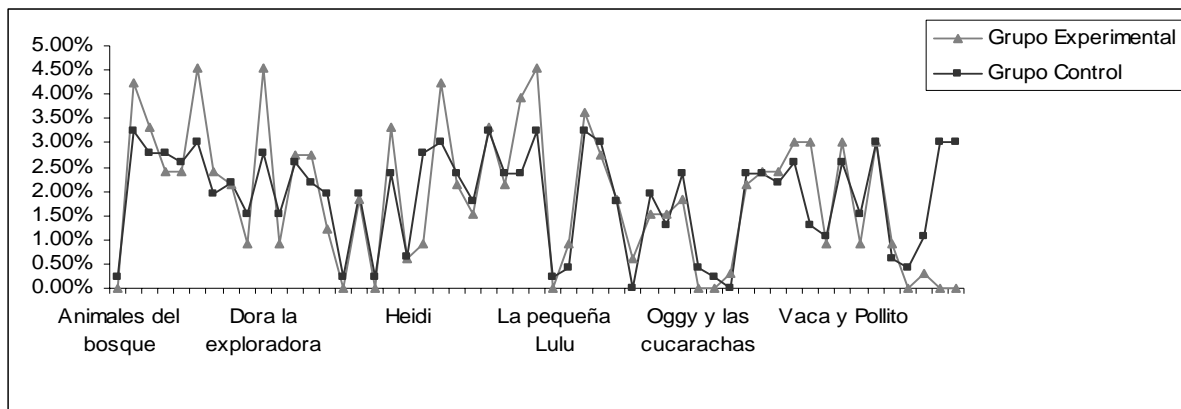
Gasparin y los Wild Thornberries con 1.94%. mientras que el grupo control observa Batman, Bleyblade, Bugs Bunny, Súper Man y Tarzán con un 2.42% de diferente manera el grupo experimental prefiere ver a Jaimico y la Comadreja, los super amigos y los transformers son observados en un 1.08%.

El grupo control ve las caricaturas de Coraje el perro cobarde, Hot Wheels de Matel, Jony Bravo y Súper Campeones en un 2.12% mientras el grupo experimental prefiere ver a Heidi en un 0.65%.

Sin embargo el grupo control observa a Gasparin, los súper amigos y Mona la vampira, representando un 1.82% en comparación con el grupo experimental que ve Zoids en un 0.62%.

El grupo control prefiere observar las caricaturas de Jaimico y la Comadreja, y los Wild Thornberries y Medabots con 1.52%, en comparación con el grupo experimental que ve fantasías animadas de ayer y hoy que es vista en un 1.21% mientras que el grupo experimental ve a los pequeños Muppets, Oggy y las cucarachas y Ranma en un 0.43%.

Así también el grupo control observa a Daniel el travieso, He-Man, los pequeños Muppets, Doraemon el gato cósmico, Transformers, X-Men y Zoids en un 0.91%. Mientras el grupo experimental prefiere ver animales del bosque, Futurama, la pequeña Lulú, Ren y Stimpy en un 0.22%. Por el contrario el grupo control ve a Heidi y a los viajes del inspector Gadget 0.60%, así también ven a Rocket Power, Hércules en un 0.30%, por último ven a los Tundercats, Power Ranger, Ranma, Ren y Stimpy y Oggy y las cucarachas.



Grafica 18. Comparación entre el grupo control y experimental sobre las preferencias televisivas de los menores.

En el cuadro anterior, se observa que el grupo control tiene como programa favorito a Dora la exploradora, Las Chicas Súper Poderosas y Bob Esponja en un 4.55%. Mientras que el grupo experimental prefiere ver a Winnie Pooh, Las Chicas Súper Poderosas, Los Picapiedra, Jimmy Neutrón en un 3.24%.

Así también el grupo control observa las aventuras de Winnie Pooh, y Hombre Araña con un 4.42% y el grupo experimental observa a Bob Esponja, Hombre Araña, Los Simpsons, YuGiOh!, Tundercats y Power Rangers en un 3.02%, así mismo, el grupo control gusta de ver las aventuras de Silvestre y Piolín representando un 3.94% en comparación con el grupo experimental, que prefiere ver aventuras en pañales, Batman, Dora la exploradora y He-Man, caricaturas observadas en un 2.80%.

De diferente manera, el grupo control ve los Picapiedra con un 3.64% mientras el grupo experimental prefiere ver Bleyblade, Dragón Ball Z y Timón Y Pumba en un 2.59% del mismo modo el grupo control observa aventuras en pañales, Hamtaro y Jimmy Neutrón en un 3.33%.

Mientras el grupo experimental, ve Hamtaro, Hot Wheels de Matel, Jony Bravo, Las aventuras de silvestre y Piolín, Mona la vampira, Súper Campeones y Súper Man en un 2.37%. El grupo control observa a Timón Y Pumba, Tom y Jerry, Vaca y Pollito, YuGiOh! en un 3.03% sin embargo el grupo experimental ve a Coraje el perro cobarde, el laboratorio de Dexter y Tarzán en un 2.16% el grupo control prefiere observar Dragón Ball Z, el laboratorio de Dexter y los Simpsons con un 2.73% no así en el grupo experimental que prefiere ver a Bugs Bunny, Fantasías Animadas de Ayer y Hoy,

Gasparin y los Wild Thornberries con 1.94%. Mientras que el grupo control observa, Batman, Bleyblade, Bugs Bunny, Súper Man y Tarzán con un 2.42% de diferente manera el grupo experimental prefiere ver a Jaimico y la Comadreja, los súper amigos y los transformers son observados en un 1.08%.

El grupo control, ve las caricaturas de Coraje el perro cobarde, Hot Wheels de Matel, Jony Bravo y Súper Campeones en un 2.12% mientras el grupo experimental prefiere ver a Heidi en un 0.65%.

Sin embargo, el grupo control observa a Gasparin, los súper amigos y Mona la vampira, representando un 1.82% en comparación con el grupo experimental que ve Zoids en un 0.62%.

El grupo control prefiere observar las caricaturas de Jaimico y la Comadreja, y los Wild Thornberries y Medabots con 1.52%, así también el grupo control ve fantasías animadas de ayer y hoy en un 1.21% mientras que el grupo experimental ve a los pequeños Muppets, Oggy y las cucarachas y Ranma en un 0.43%.

Así también, el grupo control observa a Daniel el travieso, He-Man, los pequeños Muppets, Doraemon el gato cósmico, Transformers, X-Men y Zoids en un 0.91%. Mientras el grupo experimental prefiere ver animales del bosque, Futurama, la pequeña Lulú, Ren y Stimpy en un 0.22%. Por el contrario el grupo control ve a Heidi y a los viajes del inspector Gadget 0.60%, así también ven a Rocket Power, Hércules en un 0.30%, por último ven a los Tundercats, Power Ranger, Ranma, Ren y Stimpy y Oggy y las cucarachas.

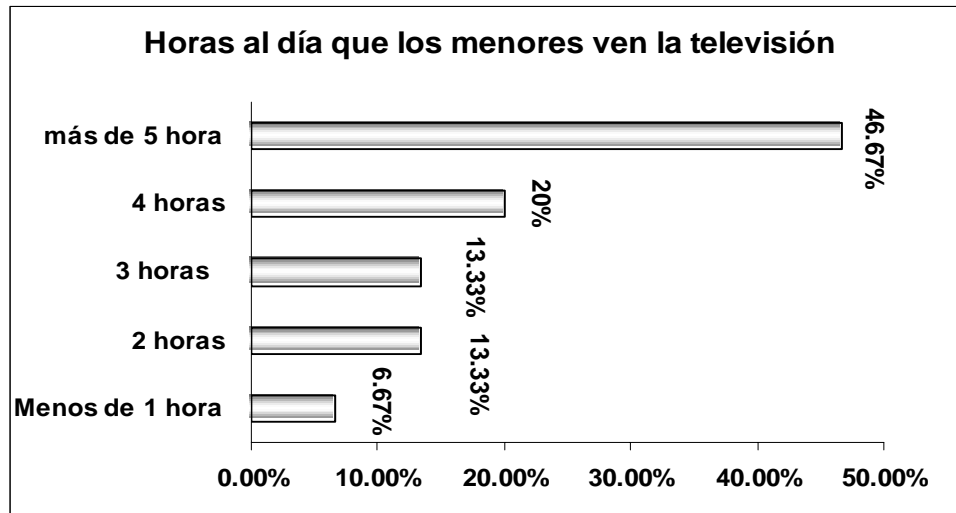
Cuadro 19. Horas al día que el menor del grupo experimental se encuentra expuesto a programas televisivos.

Horas al día que el menor ve la televisión	Frecuencia de horas en las cuales el menor se encuentra expuesto a los programas televisivos	Porcentaje de horas en las cuales el menor se encuentra expuesto a los programas televisivos
Más de 5 horas	14	46.67%
4 horas	6	20.00%
3 horas	4	13.33%
2 horas	4	13.33%
Menos de 1 hora	2	6.67%

Como se puede observar en el cuadro el grupo experimental, observa los programas televisivos en un periodo mayor de cinco horas en un 46.67%, así mismo, un 20% contempla esta programación en un tiempo de 4 horas.

El 13.33% de este grupo experimental, gusta de ver estos programas que presenta la televisión entre dos y tres horas.

Mientras que el 6.67% suele ver la televisión en un periodo menor a una hora.



Grafica 19. Horas al día que el menor del grupo experimental observa la televisión

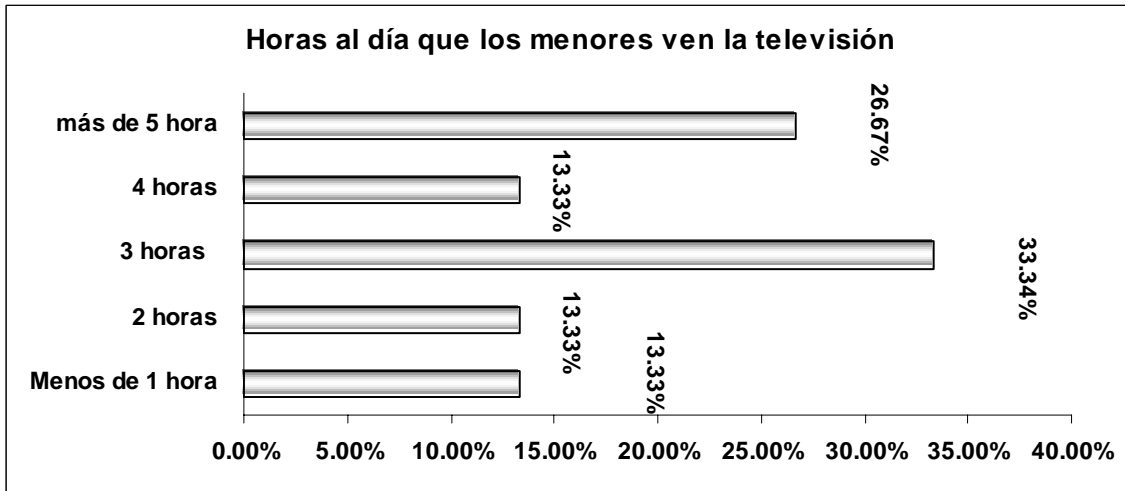
En la gráfica se puede observar que el 46.67% de los niños del grupo experimental observan la televisión por más de cinco horas al día, así como, otra parte el 20% del mismo grupo se expone al contenido televisivo un promedio de cuatro horas diarias, mientras un 13.33% observa la televisión entre dos y tres horas y el 6.67% de este grupo experimental ve menos de una hora la transmisión que se proyecta en el televisor.

Cuadro 20. Horas al día que el menor del grupo control se encuentra expuesto a los programas que se transmiten por la televisión.

Horas al día que el menor ve la televisión	Frecuencia de horas en las cuales el menor se encuentra expuesto a los programas televisivos	Porcentaje de horas en las cuales el menor se encuentra expuesto a los programas televisivos
3 horas	10	33.34%
Más de 5 horas	8	26.67%
4 horas	4	13.33%
2 horas	4	13.33%
Menos de 1 hora	4	13.33%

En el cuadro anterior se observa que el grupo control gusta de ver los programas televisivos por un periodo de tres horas, representando un 33.34%. Dentro de este grupo encontramos a menores que ven la televisión por un periodo mayor a cinco horas representando el 26.67% de este grupo.

El resto del grupo control, observa los programas televisivos entre cuatro, dos y menos de una hora, siendo representativos en un 13.33%.



Gráfica 20. Horas al día que el menor del grupo control observa la televisión

En la gráfica se observa como el grupo control, observa la televisión en un promedio de tres horas, con un 33.34% de este grupo.

Mientras que el 26.67% observa los programas televisivos durante más de cinco horas, así mismo, el resto del grupo control ven el televisor entre una, dos y cuatro horas.

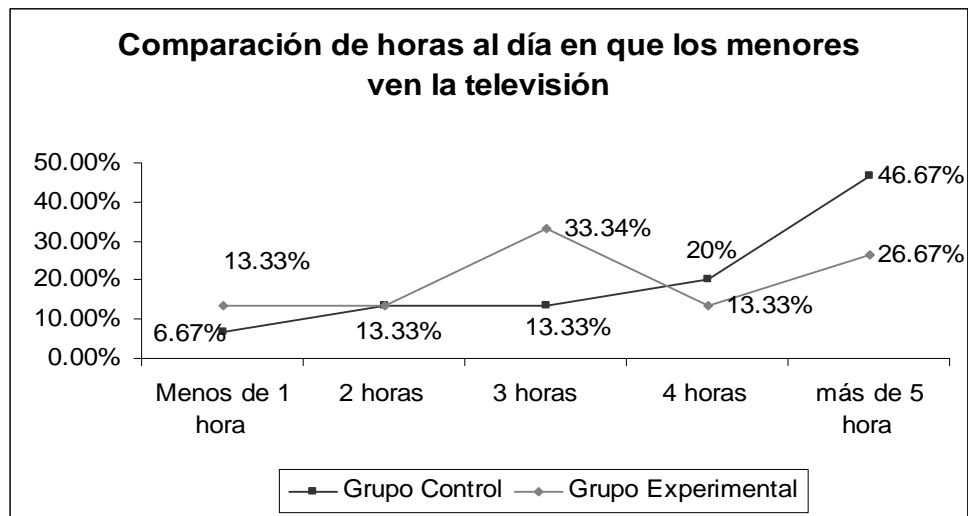
Cuadro 21. Comparación entre el grupo control y el grupo experimental sobre las horas en que los menores observan la televisión

Numero de horas expuestos a la revisión	Grupo Experimental		Grupo Control		
	Frecuencia de horas expuestas	Porcentaje de horas expuestas	Numero de horas expuestos a la revisión	Frecuencia de horas expuestas	Porcentaje de horas expuestas
Mas de 5 horas	14	46.67%	Mas de 5 horas	8	26.67%
4 horas	6	20.00%	4 horas	4	13.33%
3 horas	4	13.33%	3 horas	10	33.34%
2 horas	4	13.33%	2 horas	4	13.33%
Menos de 1 hora	2	6.67%	Menos de 1 hora	4	13.33%

En el cuadro anterior, se puede observar que los programas televisivos vistos por el grupo experimental en un periodo de tiempo mayor a cinco horas, representa el 46.67% en comparación con el grupo control que la observa en un 26.67%, así también, los menores que ven la televisión un promedio de 4 horas representan el 20% y el 13.33% del grupo experimental y el grupo control respectivamente.

Sin embargo, el grupo control observa en un 33.34% la televisión en comparación con el grupo experimental que ve la televisión, en un 13.33% en tres horas. Ambos grupos ven los programas televisivos un promedio de 2 horas diarias representado un 13.33%.

El grupo control ve menos de 1 hora la televisión representando un 13.33% en comparación con el grupo experimental que lo represento un 6.67%.



Grafica 21. Comparación entre el grupo experimental y el grupo control sobre las horas en que los menores observan la televisión

En la gráfica se observa, que el grupo experimental tiene mayores hábitos televisivos ya que el grupo experimental ve la televisión más de cinco horas con un 46.67%, mientras que el grupo control la ve más de cinco horas en un 26.67%.

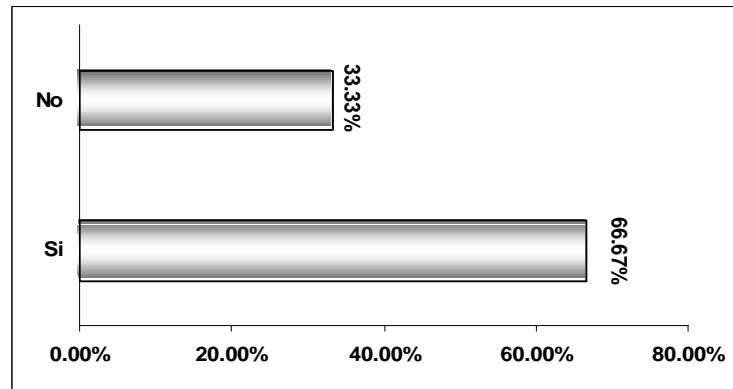
El grupo control, ve la televisión cuatro horas con un 13.33%, en comparación con el grupo experimental la ve en un 20%, sin embargo, el grupo control ve la televisión tres horas en un 33.34% en balance con el grupo experimental que la ve en un 13.33%.

Ambos grupos ven dos horas de televisión en un 13.33% mientras que el grupo experimental ve menos de una hora en un 5.57% y el grupo control en un 13.33%

Cuadro 22. Conocimiento de los padres del grupo experimental acerca de los temas que sus hijos ven en la televisión.

Conocimiento de hábitos televisivos	Frecuencia del conocimiento de hábitos televisivos	Porcentaje del conocimiento de hábitos televisivos
Si	20	66.67%
No	10	33.33%

Como se puede apreciar, en el cuadro los padres del grupo experimental explican que conocen en un 66.67% la temática que se trata en las series de dibujos animados que sus hijos observan en la televisión, en contraste, con el 33.33% de los padres que desconocen la temática de los programas televisivos que sus hijos observan en el televisor.



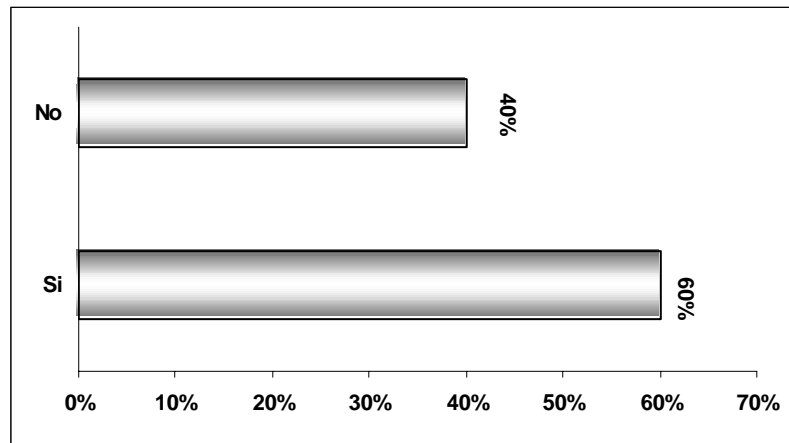
Gráfica 22. Conocimiento de los padres acerca de los temas que sus hijos ven en la televisión.

Como se puede apreciar en la gráfica, los padres del grupo experimental comentan que conocen en un 66.67% la temática que se trata en las series de dibujos animados que sus hijos observan en la televisión, en comparación con el 33.33% de los padres que aceptan desconocer la temática de los programas televisivos que sus hijos observan en el televisor.

Cuadro 23. Conocimiento de los padres del grupo control acerca de los temas que sus hijos ven en la televisión

Conocimiento de hábitos televisivos	Frecuencia del conocimiento de hábitos televisivos	Porcentaje del conocimiento de hábitos televisivos
Si	18	60%
No	12	40%

En el cuadro se puede observar que los padres del grupo control reconocen en un 60% conocer los temas que sus menores observan en los dibujos animados, mientras que el 40% no conoce los temas que se tratan en los dibujos animados que sus hijos ven en la televisión.



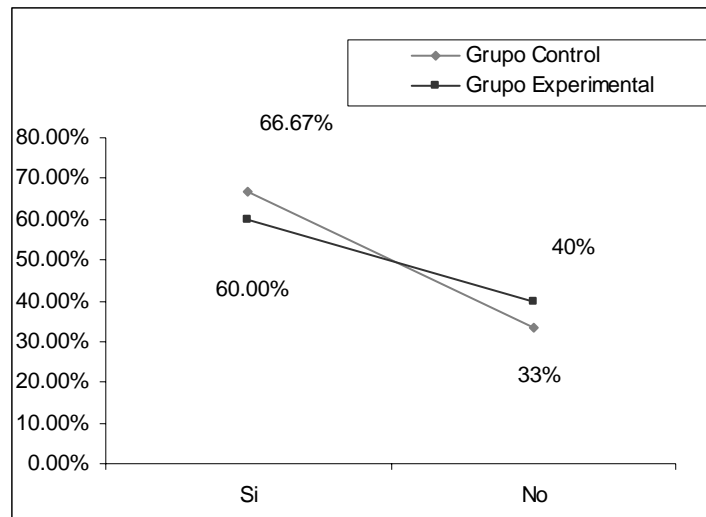
Gráfica 23. Conocimiento de los padres del grupo control acerca de los temas que sus hijos ven en la televisión.

Se puede observar que los padres del grupo control mencionan en un 60% que conocen la temática de los dibujos animados que los menores ven, sin embargo, en 40% de estos padres admiten no conocer los temas que se tratan dentro de las caricaturas que sus hijos ven en la televisión.

Cuadro 24. Comparación entre el grupo control y el grupo experimental sobre el conocimiento de los padres acerca de los temas que sus hijos ven en la televisión

	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Si	20	66.67%	18
No	10	33.33%	12	40.00%

En el cuadro se puede observar que los padres del grupo experimental y control reconocen conocer los temas de los dibujos animados que sus hijos ve en un 66.67% y 60.00% respectivamente, mientras que el 33.33% del los padres del grupo experimental, admiten no conocer la temática de los programas televisivos que sus hijos ven, en comparación con los padres del grupo control que aceptan no conocer la temática de los programas que sus hijos ven en el televisor en un 40%.



Gráfica 24. Comparación entre el grupo control y el grupo experimental sobre el conocimiento de los padres acerca de los temas que sus hijos ven en la televisión.

En la gráfica se puede observar como los padres del grupo experimental conocen los temas que sus hijos ven en la televisión en un 66.67% mientras que los padres del grupo control, aceptan conocer los temas que sus hijos ven en un 60%, En comparación con los padres del grupo experimental que mencionan no conocer los temas de los programas que sus hijos ven en 33.33%, mientras que, los padres del grupo control mencionan no conocer los temas de los programas que ven sus hijos en un 40%.

Capítulo 6 Análisis e interpretación de datos

6.1 Análisis e interpretación de datos

La televisión ejerce una importante influencia sobre los comportamientos de la audiencia o, incluso, sobre su forma de pensar. Así mismo, hemos dejado patente que existe violencia en la pequeña pantalla, es decir, que gran parte de la programación que en ella se emite contiene actos de violencia tanto físicos como verbales.

En el año de 1993 la Asociación de Psicólogos Americanos asegura que no cabe duda de que existe una relación causal entre la cantidad de violencia que se ve en la televisión, la aceptación de actitudes violentas y el incremento de conductas violentas en los individuos expuestos a tal programación.

Las conclusiones alcanzadas en diversos estudios muestran que la violencia de la televisión influye sobre las creencias, actitudes y comportamientos de la audiencia, si bien, algunos de sus miembros serán más sensibles que otros a este tipo de efectos.

Bandura. (1965) Walters y Parke. (1964) Indican que la persistencia del comportamiento aprendido parece depender de los esfuerzos directos que el niño reciba, finalmente el hecho de que el niño se identifique o no, con el modelo se percibe como valioso, o no, es algo que parece que influye a sí mismo en el hecho de que el niño imite o no, el modelo.

En fechas más recientes se ha ampliado la extensión del concepto de aprendizaje observacional usándolo también en el sentido de que los niños, observando a los demás, aprenden a sí mismo patrones de pensamiento que apoyan los comportamientos violentos, se considera que los niños al contemplar espectáculos violentos en los medios de comunicación, aprenden lo que podríamos denominar pautas complejas de conductas violentas, así como las creencias y actitudes subyacentes (Huesmann, 1982, 1987, 1988; Huesmann y Miller, 1994).

Por tal motivo los menores del grupo experimental, prefieren usar algún tipo de armas dentro de sus juegos, así también, de los mismos incluyen frases y poderes que se utilizan en los dibujos animados, sin olvidar que dentro de estos, también se sostienen batallas cuerpo a cuerpo las cuales los menores están reproduciendo en sus juegos. Por lo que, los menores están representando escenas con violencia física, la cual se relaciona con el uso de la fuerza humana para deteriorar las condiciones de otro ser, como lo indica Bandura, (1962) la observación informal evidencia que en todas las culturas se utilizan modelos para promover la adquisición de pautas de comportamiento por la sociedad, en las explicaciones antropológicas del proceso de socialización, en otras sociedades es donde se manifiesta de forma más clara la importancia cultural del aprendizaje por observación

Aunque gran parte del aprendizaje se nutre aún de la presentación de los modelos de la vida real con los avances de la tecnología y de los medios escritos y audiovisuales se concede cada vez más confianza al uso de modelos simbólicos (Bandura op. cit.).

Los medios audiovisuales ejercen actualmente una gran influencia en las pautas de conducta social. La televisión presenta constantes modelos, que juegan un papel importante ya que ese medio resulta ser muy atractivo para niños y jóvenes.

La teoría de Albert Bandura (1925) sostiene que los niños aprenden comportamientos sociales a través de la observación e imitación de modelos. El psicólogo Albert Bandura (1925) desarrollo los principios de la teoría moderna del aprendizaje social donde menciona que la gente aprende dentro de un contexto social y el aprendizaje es más complejo. La teoría del aprendizaje social también reconoce la importancia del conocimiento como son las respuestas cognoscitivas de los niños ante sus percepciones que se consideran como parte central del desarrollo (Papalia, 2001).

La observación y la imitación de modelos son de especial importancia para esta teoría. Los niños adquieren nuevas habilidades a través del aprendizaje por observación viendo a otros y los demuestran al imitar al modelo. La imitación de modelos es el elemento más importante de la manera en cómo los niños aprenden el lenguaje, manejan la violencia, y desarrollan un sentido moral (Papalia, op. cit).

Teniendo como programas de dibujos animados favoritos, las Aventuras de Winnie Pooh, Bob Esponja, Jimmy Neutrón, Las Chicas Súper Poderosas, los Picapiedra, los Simpsons, YuGiOh!, Thundercats y Power Ranger; caricaturas que en su mayoría poseen un alto grado de violencia ya sea verbal o física y fungen como modelos de imitación para los menores.

Estos mismos niños que oscilan entre los cuatro y cinco años de edad, son pertenecientes al grupo experimental, y se encuentran ante el televisor un promedio mayor a cinco horas diarias, de las cuales, sus padres mencionan tener conocimiento de los programas que sus hijos están viendo; comentando que los menores ven caricaturas como son Timón y Pumba, Jimmy Neutrón, Thundercats, Dragón Ball Z. Por lo que se puede apreciar que los padres y los pequeños solo coinciden en las caricaturas de Jimmy Neutrón y los Thundercats. Por tal razón podemos observar que en realidad los padres no tienen conocimiento de los programas que los menores se encuentran viendo por lo que se deduce que los menores observan sin compañía la televisión.

(Gunter y McAleer, 1990), Identificaron cuatro razones de por qué los niños ven televisión:

El primero, hace referencia a pasar el tiempo y se ha podido observar que aquellos niños que dicen ver la televisión como una forma de pasar el tiempo les gusta, a su vez, hablar mucho más de la televisión. Es decir, podemos decir que la televisión cumple también una función de Agenda-Setting para este sector de la audiencia ya que determina sobre que van a hablar los niños.

El segundo es aprender y mencionar que la televisión cumple una función informativa, aunque esto no quiere decir, sin embargo, que los niños vean la televisión con la intención de aprender algo. Conforme los niños crecen, existe una mayor tendencia a ver la televisión con la intención de aprender algo.

Tercero, se puede ver a la televisión como medio acompañante. En un gran número de ocasiones los niños ven la televisión en solitario. Cuando el niño está solo o se siente solo enciende el televisor, de forma que puede viajar con su imaginación y compartir con los personajes que aparecen en pantalla aventuras que difícilmente podría compartir con otros amigos. Este es el significado que algunos autores han encontrado cuando se refieren a la televisión como compañera y que denomina relación para social de la televisión (Gunter y McAleer, 1990), en esta relación para social puede producirse con aquellos personajes de la televisión que aparecen con frecuencia en la pantalla, así como con aquellos que simulan conversaciones cara a cara con el receptor.

El cuarto punto, ve a la televisión como escape ya que ofrece un mundo de fantasías a través del cual el niño puede escaparse de los problemas de cada día o, simplemente, del mundo real en el que vive. (Gunter y Mc Aleer, 1990), han podido concluir que los niños que se convierten en adictos a la televisión, además de tener un coeficiente intelectual inferior y pertenecen normalmente a familias con pocos recursos económicos, son introvertidos y suelen contar con pocos amigos.

A este grupo de niños la televisión les sirve para mantener sus mentes ocupadas y no pensar en sus problemas familiares o en su soledad.

Por otra parte, los padres ejercen menos control sobre los programas que el niño ve (la mayoría no van destinados a los niños) a medida que el niño se hace mayor, esto se suma al hecho que los padres están cada vez menos tiempo con los niños todo esto, ha llevado a investigar, debido a la preocupación de los padres, educadores y psicólogos, los efectos tanto negativos como positivos de la televisión en las diferentes áreas del desarrollo del niño (Howe, 1997; Arago, 1997).

Así también, el comportamiento que presenta el menor dentro del aula de clases y horario escolar se torna violento, sin embargo, no interrumpe sus actividades escolares para retozar y sus juegos dentro del jardín de niños hacen alusión a caricaturas tales como al Hombre Araña y Dragón Ball Z.

El niño de cuatro años representa una interesante combinación de independencia y sociabilidad, su confianza en sí mismo y en los hábitos personales, su seguridad en las afirmaciones. Puede realizar las tareas que se le indican con más cuidado, en la comida gusta de elegir él mismo su plato, puede ir al baño por sí mismo y es muy poca la ayuda que precisa (Gesell 1978/1992).

También en sus juegos refleja una muestra equilibrada de independencia y sociabilidad.

Realiza un mayor número de contactos sociales y pasa más tiempo en una relación social con el grupo de juego, comparte la posesión de las cosas que trae de su casa, sugiere turnos para jugar, pero no sigue en modo alguno, un orden consecuente (Gesell, 1987,1992).

El niño de cuatro años es incapaz de realizar una distinción realista entre la verdad y la fantasía (Gesell op.cit).

Se puede referir que los menores del grupo control utilizan en su mayoría algún tipo de armas, con las cuales no hacen mención de caricaturas con contenido violento.

Así a través de la imitación y refuerzos vicarios Bandura, (1977; 1986) ha puesto de manifiesto que la medida en la que un niño suele imitar a un actor está influida por los refuerzos que se reciben del actor. Por ejemplo, si el actor es recompensado por su comportamiento violento, entonces es más probable que el niño imite este comportamiento.

El aprendizaje vicario se refiere a la adquisición de respuestas imitativas que resultan primordialmente de la contigüidad de fenómenos sensoriales, mientras que las consecuencias de la respuesta para el modelo o el observador solo adquieren una importancia fundamental cuando se ejecutan respuestas aprendidas por imitación (Papalia, 2001).

Por que los menores del grupo control al observar dibujos animados con contenido educativo. Utilizando todo tipo de juguetes sin el fin de dañar al otro ser teniendo como objetivo jugar sin violencia como lo manifiestan en las caricaturas educativas en las cuales en ocasiones se vale de navajas, cuchillos, y demás objetos bélicos con el fin de lograr una meta socialmente aceptada sin dañar física ni verbalmente a otros.

Estos menores prefieren ver las caricaturas como las Aventuras de Winnie Pooh, Bob Esponja, Dora la Exploradora, las Chicas Súper Poderosas, Aventuras en Pañales, Hamtaro, Jimmy Neutrón, las Aventuras de Silvestre y Piolin, Los Picapiedra, Timón y Pumba y Tom y Jerry.

Los menores del grupo control, se encuentran expuestos al televisor un promedio de 3 horas diarias de las cuales, sus padres dicen tener conocimiento acerca de los que sus hijos están viendo en el televisor, diciendo que observan a los Simpsons, Jimmy Neutrón, Thundercats, Hamtaro, coincidiendo los niños así como sus padres en las caricaturas de Hamtaro y Jimmy Neutrón.

En todas las etapas del desarrollo el crecimiento cognoscitivo ocurre a través de tres principios interrelacionados: organización, adaptación y equilibrio (Piaget, 2000).

La organización, es una tendencia a crear sistemas de conocimiento cada vez más complejos. Desde la infancia, construyendo con base a sus capacidades reflejas, sensoriales y motrices, los niños crean representaciones mentales, cada vez más precisas de la realidad que les ayudan a sentir y a actuar en su mundo. En la base de estas representaciones de la realidad se encuentran las estructuras cognoscitivas llamadas esquemas, que son patrones organizados del comportamiento que una persona utiliza para pensar sobre una situación y actuar de acuerdo con ello (Piaget op. cit).

La adaptación es un término que Piaget (2000) introduce para definir como una persona maneja nueva información. La adaptación implica dos pasos:

- Asimilación, que se refiere a tomar información e incorporarla a esquemas cognoscitivos existentes, o formas de pensar.
- Acomodación, que es cambiar las ideas propias o estructuras cognoscitivas, para incluir el nuevo conocimiento.

La asimilación, así como la acomodación, actúan en conjunto para producir crecimiento cognoscitivo. El equilibrio lleva a un niño a pasar de la asimilación a la acomodación.

Por lo que estos menores asimilan y acomodan pautas conductuales socialmente aceptadas

La profesora de los pequeños pertenecientes al grupo control, hace referencia a que estos menores, mencionan dentro del aula de clases así como dentro de su horario escolar, caricaturas tales como el Hombre Araña caricatura que no es observada por el grupo control, así también, hace alusión a que los menores pertenecientes a este grupo no interrumpen sus actividades escolares con el fin de jugar, haciendo alusión a los dibujos animados, así también, se refiere que los niños mantienen una actitud tranquila durante el periodo de clases.

Por lo tanto se puede decir que, los menores del grupo experimental, prefieren usar algún tipo de armas dentro de sus juegos, en los cuales incluyen frases, poderes que se utilizan en los dibujos animados, también sostienen batallas cuerpo a cuerpo como se muestra en las caricaturas. En comparación con el grupo control, los pequeños utilizan de igual manera que el grupo experimental armas dentro de sus juegos, sin embargo, el grupo control no hace alusión a los dibujos animados con contenido violento, no obstante hace alusión a caricaturas tales como, Dora la Exploradora, Winnie Pooh y Aventuras en Pañales.

Por lo cual la teoría del aprendizaje social, plantea que los niños imitan los modelos que ven y entonces, los que ven más la televisión estarían más tipificados por el género.

Por ello, la violencia en los niños de hoy parece estar determinada por el grado en el que el entorno en el que se desenvuelven refuerce esta violencia suministrándoles modelos violentos como los que suelen aparecer en la televisión a esto se le denomina modelo simbólico (Bandura, 1963).

Esto se debe a que los menores del grupo experimental se encuentran expuestos a las caricaturas como las de Aventuras de Winnie Pooh, Bob Esponja, Jimmy Neutrón, Las Chicas Súper Poderosas, Los Picapiedra, Los Simpsons, YuGiOh!, Los Thundercats y Power Rangers. Mientras que el grupo control observa, Las Aventuras de Winnie Pooh, Bob Esponja, Dora la Exploradora, Las Chicas Súper Poderosas, Aventuras en Pañales, Hamtaro, Jimmy Neutrón, Las Aventuras de Silvestre y Piolin, Los Picapiedra, Timón y Pumba y Tom y Jerry. Por lo que se puede decir que los niños del grupo experimental observan en su mayoría caricaturas con contenido violento en comparación con el grupo control, que ven caricaturas sin contenido violento.

Así mismo, se debe mencionar que, los niños del grupo experimental se encuentran ante el televisor un promedio superior de cinco horas diarias en comparación con el grupo control, que ve la televisión un promedio de tres horas diarias, de las cuales los padres de los niños del grupo experimental dicen tener conocimiento de los programas que los niños ven sosteniendo que los menores del grupo experimental, observan a Timón y Pumba, Jimmy Neutrón, Thundercats y Dragón Ball Z. Por lo que se aprecia que los padres y los pequeños del grupo experimental coinciden en las caricaturas de Jimmy Neutrón y los Thundercats.

Mientras que los padres del grupo control. Dicen tener conocimiento de los programas televisivos que los menores ven, mencionando que los niños están expuestos a caricaturas como lo son, los Simpsons, Jimmy Neutrón, Thundercats y Hamtaro, coincidiendo en que observan Hamtaro y Jimmy Neutrón.

En cuanto al comportamiento del menor durante el horario escolar la profesora del niño hace referencia a que los menores del grupo experimental, se tornan violentos dentro de su horario escolar, sin embargo, el menor no interrumpe sus actividades escolares para jugar, no obstante los menores aprovechan sus descansos para retozar teniendo como temas caricaturas tales como Hombre Araña y Dragón Ball Z.

Los menores del grupo control, a decir de su profesora adopta una actitud tranquila y no interrumpe sus actividades escolares con el fin de jugar haciendo alusión a los dibujos animados y manteniendo una actitud tranquila durante el horario escolar.

Así también a decir de su profesora estos menores del grupo control mencionan dentro su horario de clases la caricatura del Hombre Araña, caricatura que no es observada por los menores del grupo control.

Por lo que se observa el grupo experimental se encuentra mayormente influenciado a modelos de imitación con conductas violenta así como un mayor número de horas de exposición a estos a diferencia del grupo control.

Conclusiones.

El hombre es un ser Bio-Psico-Social por naturaleza, por lo cual tiene la necesidad de relacionarse con su entorno. En los últimos tiempos, el hombre ha incorporado dentro de su sistema de vida social a la televisión. La cual se ha implantando en todas las capas de la sociedad, pero también ha tocado la intimidad de la conciencia individual.

El tiempo que los menores son expuestos a la violencia que se proyecta en los medios de comunicación mediante el uso de modelos de imitación violentos (como son los dibujos animados) ha producido un incremento de las conductas violentas en los niños de cuatro a cinco años de edad que aun no diferencian la realidad de la fantasía.

La violencia es una actitud ante la vida, está conducta es aprendida por el medio en el que el individuo se desenvuelve.

En el caso de los dibujos animados se puede decir que los personajes de estos programas se ubican en el tipo de violencia física en la fase de explosión ya que está hace referencia a la acumulación y represión de tensiones concentradas en un solo momento y pueden ser representadas por medio de actos violentos o agresiones físicas toda vez que hay cierta tensión acumulada en el sujeto desencadenándose en un solo acto, sea cual fuere este, saca toda la tensión que se tenía reprimida por medio de actos violentos.

De igual forma se encontró que la violencia proyectada en la televisión puede afectar en los niveles emocionales o afectivos de la audiencia, dentro de la cual también se encuentran una gran cantidad de menores, los cuales van perdiendo progresivamente sensibilidad ante la cantidad de agresiones físicas o verbales que ven todos los días y durante horas en la televisión.

En este estudio se analizó la influencia de la violencia que se proyecta en la televisión por medio de los dibujos animados, en niños de cuatro y cinco años, así como comprobar que las conductas violentas que perciben los niños de dichas edades en los dibujos animados, sirven como modelos de imitación de las conductas que los menores están integrando a su patrón conductual así también investigar sobre el número de horas a los que los menores se encuentran expuestos a programas de dibujos animados con contenido violento y poder identificar el conocimiento que los padres de estos niños tienen del contenido de los dibujos animados. Así mismo resulta interesante describir como los menores de cuatro a cinco años de edad que ven programas violentos, se encuentran interactuando con su medio.

Por lo que en el estudio que se presenta se puede observar que los padres de un grupo de sesenta niños entre cuatro y cinco años, desconocen el nombre de los programas que sus hijos ven en el televisor, por lo tanto, desconocen la temática que se trata en estos ya que no saben el nombre de las caricaturas que los menores observan, como comenta Lara (1996) sería importante que los elementos que integran la familia se unieran para ver objetiva y críticamente lo que la televisión proyecta; esto con el fin de que se tomó positivamente su contenido y sea en beneficio de la vida cultural y el proceso educativo de los miembros de la familia. Así mismo nos podemos percatar que la televisión está cumpliendo la función de una agenda o más bien una madre sustituta ya que la mayoría del tiempo los menores se encuentran viendo la televisión y la programación de dibujos animados que en ella se trasmite y a la cual sus padres no prestan atención.

De esta manera se aprecia que los menores que observan dibujos animados con contenido violento a los cuales se denominó grupo experimental se encuentran expuestos al televisor un promedio superior a las 5 horas diarias en cambio los menores que observan programas educativos (Grupo control) se encuentran expuestos a estos programas un promedio de tres horas al día. Por lo cual los menores del grupo experimental reproducen con mayor frecuencia actos violentos que en los programas de dibujos animados se presentan. En comparación con el grupo control que reproduce conductas no violentas ya que observa programas educativos.

Es así que se puede apreciar que los menores del grupo experimental emplean en sus juegos el uso de algún arma en este caso espadas y pistolas alusivas a las caricaturas de los Tundercats, Power Rangers y He-Man, así también dentro de sus juegos incluyen golpes físicos manteniendo combates como se observan en las caricaturas, cabe mencionar que los menores dentro de sus juegos hacen uso de frases y poderes con los que cuentan los súper héroes que se observan en los dibujos animados, así también las profesoras de los niños de este grupo experimental hacen mención que durante los juegos de estos menores dentro del salón de clases incluyen a las caricaturas de Dragón Ball Z, Hombre Araña y Jimmy Neutrón. Por tal motivo los niños del grupo experimental se tornan agresivos mientras juegan, así encontrando, que los niños entre cuatro y cinco años de edad se encuentran bajo la influencia que se proyecta en la televisión por medio de los dibujos animados.

Así también se comprobó que las conductas violentas que perciben los niños de cuatro a cinco años en los dibujos animados, sirven como modelos de conductas que los niños de dichas edades integran a su patrón conductual ya que se encuentran reproduciendo escenas que observan en los dibujos animados y aprendiendo a reaccionar ante diversas situaciones de forma violenta tal y como muestran los dibujos animados que son proyectados en el televisor.

Así también el grupo control utiliza algún tipo de arma sin embargo, no hacen mención de los dibujos animados con contenido violento pero si mencionan la caricatura de Dora la Exploradora por lo cual aunque no imitan a un personaje que promueve conductas violentas encontramos que también estos programas tienen su modelo de imitación educativo el cual enseña a los niños a resolver ciertas situaciones sin necesidad de incluir conductas violentas, por lo cual también estos menores se encuentran bajo la influencia del modelo de imitación que proyecta la televisión por medio de dibujos animados de corte educativo.

De igual manera los niños del grupo control hacen mención durante sus juegos dentro del salón de clases de Hombre Araña. Los menores de este grupo control adoptan una actitud tranquila mientras juegan.

Por tal motivo se puede comprobar que las conductas violentas que perciben los niños de cuatro a cinco años en los dibujos animados sirven como modelos de conductas que los niños de dichas edades integran a su patrón conductual.

También se puede observar que la mayoría de los menores de los dos grupos se encuentran expuestos a un alto número de horas frente al televisor por lo que decimos que la televisión ha modificado el aprovechamiento y disfrute del tiempo, Singer y Singer mencionan que los niños pasan más tiempo viendo televisión que realizando cualquier otra actividad, excepto dormir.

Así mismo nos damos cuenta de que los padres conocen el nombre de algunas de las caricaturas que sus hijos ven pero desconocen la temática de estas. Por lo que podemos mencionar que la televisión está fungiendo como agenda ya que se puede determinar sobre que van a hablar los niños además de que la televisión está jugando el rol de niñera ya que la mayoría de los padres permiten que sus hijos pasen grandes cantidades de tiempo frente al televisor mientras ellos realizan otras actividades.

Por lo que concluimos diciendo que la violencia que presentan los dibujos animados funge como modelo de imitación en los menores de cuatro a cinco años ya que estos reproducen las conductas que en estos programas televisivos se presentan.

Así también, se observó que los menores dentro de su horario escolar siguen reproduciendo estas conductas, por lo cual se propone que dentro de las escuelas se impartan pláticas con los padres de familia acerca del desarrollo y formas de aprendizaje del menor, para que estos pequeños aprendan a diferenciar la realidad de la fantasía que en los dibujos animados se suele presentar y que los niños de cuatro a cinco años no diferencian.

Así como la creación de talleres donde los padres aprendan técnicas de juego para que los padres aprendan a convivir con sus hijos y que estos tomen o sigan adquiriendo conductas de sus progenitores como un modelo a seguir, que les muestre pautas de comportamiento socialmente aceptadas, así mismo que los padres sean cuidadosos en los programas televisivos que los menores observan y se les explique la realidad de la fantasía, así como, que las situaciones que se presentan en los programas de dibujos

animados son transmisiones que no involucran a la cultura mexicana ya que son diferentes las costumbres que se muestran en las caricaturas a las nuestras.

Por consiguiente, evitar que el menor dedique un promedio de tres a cinco horas diarias observando los programas que emite la televisión y que esta deje de fungir como niñera y como agenda, para que el menor se logre integrar más a su familia y a alguna actividad recreativa que promueva sus movimientos motrices tanto gruesos como finos.

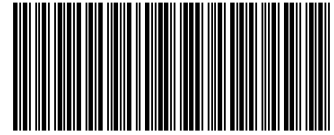
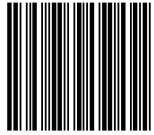
Así mismo, se propone que los padres se integren más a las actividades del menor para un óptimo desarrollo de éste.

Por otro lado sería interesante que en la escuela en la que asiste al menor se integraran actividades en las cuales los menores aprendan juegos en los cuales se interactúe con los demás niños, ya que se observó que los niños en sus descansos juegan a los dibujos animados y las profesoras se limitan a observar.

Sin embargo también se observa un desinterés por parte de los padres de familia los cuales se encuentran mayormente preocupados por cumplir con otras actividades que por la educación de sus hijos a los cuales sólo sientan frente al televisor y este se encarga de cumplir con su labor, la cual es educar al niño.

Por todo esto se debería promover la integración familiar para que los menores tengan una dirección y los patrones conductuales propios de la sociedad en la cual se están desarrollando.

Fecha _____



Nombre del Niño	Reacciones Violentas	Total de conductas violentas	Tiempo de exposición a actos violentos

--	--	--	--

REGISTRO DE DIBUJOS ANIMADOS QUE LOS NIÑOS VEN

Nombre Del Niño _____
 Grado Escolar _____
 Edad Del Niño _____ Años _____ Meses.
 Sexo _____

Programa	Programa Visto	Programa Visto con Padres	Frecuencia del Programa	Personaje Favorito
Animales del Bosque			L, M, M, J, V, S, D	
Aquaman				
Archie y Sus Amigos				
Aventuras de Winnie Pooh			Sábado	
Aventuras en Pañales			L, M, M, J, V	
Aventuras Pippi Long-stroking			L, M, M, J, V	
Batman				
Bleyblade			L, M, M, J, V	
Bon Esponja			L, Mierc. V	
Bugs Bunny				
Coraje				
Daniel el Travieso			L, M, M, J, V	
Denver el ultimo dinosaurio			Sábado, Domingo	
Dora la Exploradora			L, M, M, J, V	
Doraemon el gato cosmico			Domingo	
Doremi			Domingo	
Dragón Ball Z			L, M, M, J, V	
Dragones de la Mesa Cuadra			Sábado	
El Capitan z				
El reino de Neptunia			L, M, M, J, V, S, D	
El Laboratorio de Dexter			L, M, M, J, V, S	
Fabulas del Bosque			Sábado, Domingo	
Fantasías Animas de Ayer			Domingo	
Ferdy			L, M, M, J, V, S	
Franklin			L, M, M, J, V	
Futurama			Miércoles	
Gasparin			Sábado, Domingo	
Godzila				
Goofy Deportista			Sábado	
Hamtaró			L, M, M, J, V	
Heidi			Domingo	
He-Man			J, Martes	
Hombre Araña			L, M, M, J, V	
Hot Wheels Matel			Sábado	
Jaimico y la comadreja				
Jimmy Neutron			J, Martes	
Jony Brazo			L, M, M, J, V, S	
Kangoo			Sábado, Domingo	
Karate Kid			Domingo	
La Familia Pirata			L, M, M, J, V	
La pandilla en vacaciones			Sábado	
La Pequeña Lulu			L, M, M, J, V	
Las Aventuras De Emily y Alexander				
Las Aventuras de Silvestre y Piolin				
Las Aveturas del Ratón			Sábado	

Las Chicas Super Poderosas			L, M, M, J, V	
Los 7 Monstruitos			Sábado, Domingo	
Los dos dragones			Lunes, Mierc. Viernes	
Los Pequeños Muppets				
Los Picapiedra			Domingo	
Los Simpsons			L, M, M, J, V	
Los Súper Amigos			L, M, M, J, V	
Los supersonicos				
Los Viajes del Inspectos Gadget			L, M, M, J, V	
Los Wild Thornberries			L, M, M, J, V	
Medabots				
Mona la Vampira			L, M, M, J, V	
New Kids on the block			Sábado	
Oggy y las Cucarachas			L, Martes, J	
Pequeños Planetas				
Ren y Stimpy			L, M, M, J, V	
Rocket Power				
Súper Campeones			L, M, M, J, V	
Super Man			L, M, M, J, V	
Tarzan			Sábado	
Tich			L, M, M, J, V	
Timón y Pumba			Sábado	
Tom y Jerry			L, M, M, J, V, S	
Tracey Mc Bean			L, M, M, J, V, D	
Trasformes			Domingo	
Vaca y Pollito			L, M, M, J, V	
Voltrón: defensor			L, M, M, J, V, S, D	
X-Men			L, Mier. V	
YuGiOh!			Sábado	
Zoids			L, M, M, J, V	

1. A que te gusta jugar con tus amigos _____

2. Que haces cuando un niño (a) te pega _____

3. Que haces cuando ves que alguien esta haciendo algo que no esta bien. _____

4. Que canales prefieres ver 5 7 11 22 40

Cuestionario para el maestro

Nombre del niños: _____
Edad: _____ Sexo: _____ Grupo: _____ Profra: _____

1.- ¿Qué tipo de comportamiento muestra el niño con los demás?

Tranquilo () Cariñoso () Cooperador () Agresivo () Desesperado ()

2.- ¿En el juego del niño se mencionan algunos dibujos animados?

Si () No ()

¿Cuales?

() Winnie Pooh
() Aventuras en pañales
() Bleyblade
() Bob esponja
() Bugs Bunny
() Coraje
() Dora la exploradora
() Dragón Ball Z
() Laboratorio de dexter
() Fantasías animadas
() Hamtaro
() Hombre Araña
() Chicas Súper Poderosas

() Tundercats
() Jimmy Neutrón
() Jony Bravo
() Silvestre y Piolin
() Los Simpsons
() Mona la vampira
() Súper Campeones
() Super Man
() Tarzan
() Timón y pumba
() Tom y Jerry
() Vaca y Pollito
() YuGiOh!
() Power Rangers

3.- ¿Qué actitud adopta el niño cuando juega?

Agresivo () Tranquilo ()

4.- ¿El niño interrumpe sus actividades escolares por platicar o jugar teniendo como tema algunos dibujos animados?

Si () No ()

5.- Cree que los dibujos animados estén influyendo en la conducta del niño

Si () No ()

Porque:

Imitan () Se proyectan () La televisión funge como niñera ()

Cuestionario para padres sobre hábitos televisivos de sus hijos

Nombre del niños: _____
Edad: _____ Sexo: _____ Grupo: _____ Profra: _____

1.- ¿Tiene Televisión?

Si () No ()

2.- ¿Cuánta horas al día ve aproximadamente su hijo la televisión?

Menos de 1 hora ()
2 horas ()
3 horas ()
4 horas ()
Más de 5 hora

3.- ¿Sabe que programas de televisión ve su hijo?

Si () No ()

Cuales

() Winnie Pooh	() Tundercars
() Aventuras en pañales	() Jimmy Neutron
() Bleyblade	() Jony Bravo
() Bob esponja	() Silvestre y piolin
() Bugs Bunny	() Los Simpsons
() Coraje	() Mona la vampira
() Dora la exploradora	() Super Campeones
() Dragon Ball Z	() Super Man
() Laboratorio de dexter	() Tarzan
() Fantasias animades	() Timon y pumba
() Hamtaro	() Tom y Jerry
() Hombre Araña	() Vaca y Pollito
() Power Rangers	() YuGiOh!
	() He-Man

4.- ¿Conoce los temas de los programas que su hijo ve en la televisión?

Si () No ()

5.- ¿Su hijo repite algunas escenas de las caricaturas?

Si () No ()

Cuales:

Patea () Golpea () Jala a alguien () Avienta a alguien o el ()

Dispara o simula algún arma ()

Ejemplo de tarjetas usadas



Referencias

Bibliográficas:

- ★ Arago J. (1979) La violencia en la televisión: su impacto entre los niños y adolescentes. Infancia y aprendizaje. Mexico. Trillas. PP. 8-84

- ★ Bandura A. (1962). Social learning and personality development. New York. Prentice may. PP 45-466.

- ★ Bandura A. (1977). Agression: a social learning analysis. New York. Prentice may. PP 31-321.

- ★ Bandura A. (1986). Modificación de la conducta. México. Trillas. PP 115-130.

- ★ Bandura A; Walters. (1965). Social learning and personality development. New York. Pretice may. PP 45-60.

- ★ Beger; Peter L. Y Lukman. Thomas. (1968). La construcción social de la realidad. Buenos Aires: Paidos. PP 77-92.

- ★ Berkowitz J. (1974). Agreesion: a Social-Psychological analysis. New York. Mc Graw-Hill. PP 240-320.

- ★ Bordieu, P (1997). Sobre la televisión. Barcelona. Anagrama. PP 180-199.
- ★ Campos, D (2000). En la tarea llamada educar. Lima. Servicios Gráficos. PP 85-110.
- ★ Cazeneuve J. (2001). La sociedad de la ubicuidad. Barcelona. Gustavo Gili. PP 99-125.
- ★ Fuentes R. (1990). La formación universitaria de comunicadores en México en diagnóstico de la comunidad social. México: Fondo de cultura económica. Mexico. INP-RF. PP Cap III.
- ★ García M. (2000) Televisión, Violencia e Infancia. España. Gedisa. PP. 153
- ★ García S; Ramos L. (1998). Medios de Comunicación y Violencia. Instituto Nacional de Psiquiatría. México D.F. Fondo de Cultura Económica. PP. 240
- ★ Gerard I. (2000). Los escenarios de la violencia. España. ICARIA. PP. 305
- ★ Gesell A. (1978). El niño de 5 y 6 años. Buenos Aires: Paidós. PP Cap I, Cap II.
- ★ Gesell A. (1992). El niño de 1-4 años. México: Paidós Educador. PP Cap III, Cap IV.

- ★ Gordon H. Bower, Hildard (2000) Teorías del aprendizaje. México D.F. Trillas. PP 114-140.
- ★ Gubern, R. (1981) El lenguaje de los comics. Barcelona. Península. PP 125-160.
- ★ Guillerbaud, Claude-Jean (1991) La fuerza subversiva de la televisión. México D.F. Trillas. PP 45-80.
- ★ Gunter B; Mc Aleer J. (1990). Children and television : the one eyed monster?. Londres. Routledge. PP 111-143.
- ★ Hodge B; Tripp D (1998). Los niños y la Televisión. Madrid. España: Planet. PP. 415.
- ★ Howe A (1997). Television and children. Londres. New University Education. PP. 285.
- ★ Huesman (1982,1987,1988). Factors influencing the effect of television on children. Londres. Academic Press PP 14-16.
- ★ Huesmann L. (1986). Television and educational research. Londres. Academic Press. PP. 370
- ★ Huesmann L.; Eron L. (1993). Factors influencing the effect of televisión on children. Londres: Academic Press. PP 93-130.

- ★ Husman y Miller (1994). Psychological and educational research. Londres. Academic Press PP 9- 12.

- ★ L. J . Stone y J. Church (1995). Niñez y Adolescencia. Buenos Aires: Lumen Hormé. PP 25-28.

- ★ Mussen y Kagan. (1982) Desarrollo de la personalidad en el niño. México: Trillas PP 105-125.

- ★ Papalia y Col. (2001) Psicología del desarrollo. México. Mc Graw Hill. PP 24-56.

- ★ Piaget J. (2000) Psicología del niño. Madrid. Morata Prentice May. PP 101-137.

- ★ San Martín J, Grisolia S. (1998). Violencia televisión y cine. España: Ariel. PP. 214

- ★ Sharamm; Lyle; Parker. (1961). Television in the lives our children. Standford. Standford the University Press. PP 37-93.

- ★ Singer y Singer (1984). Family patterns and television viewing as predictors of childrens beliefs and aggression. New York. Wiley. PP. 52-60.

- ★ Vilches L. (1996). Televisión los efectos del bien y del mal. España. Paidos

- ★ Walters y Parke (1964). *Imitative behavior of disturbed and nondisturbed children.* New York. Prentice may. PP.60-64.

Internet:

- ★ Historia de los dibujos animados (s.f.). Recuperado el 4 de marzo de 2003, de [http://www. Wipo.org/about-wipo/es/info-center/cartoons/comics-cartoons.htm](http://www.Wipo.org/about-wipo/es/info-center/cartoons/comics-cartoons.htm)
- ★ Rengifu E. (1998). Recuperado el 15 de agosto de 2003, de <http://www.el-universal/1998/02/15/15322AA.shtml>.
- ★ Tipos de violencia (s.f.). Recuperado el 28 de noviembre de 2002, de <http://www.violencia.8k.com/page2.htm>

Audio Visual:

- ★ Desarrollo motriz del niño de 4 a 5 años. Instituto Nacional de Psiquiatría México 2002.

Hemerográfica:

- ★ Dominiq J; Greenberg R; (1972) *The image of women in Network tv commercials.*
Journal of Broadcasting. Vol. 16, PP 259-265.

- ★ García Silberman S. (1999). *Televisión, Violencia y Salud Mental ¿Existe alguna relación?*. Revista de la facultad de medicina de la UNAM, Vol. 42, PP 5-10.

- ★ Granados, M (2000). *Tesis de licenciatura en ciencias de la comunicación: la violencia en los dibujos animados caso Pokemon ¿Es o no una caricatura violenta?*. Universidad Nacional Autónoma de México, PP 8-38.

- ★ Granados R (2002). *La violencia en los dibujos animados.* Trillas, PP16-32.

- ★ Koppers, Haraild. (1992). *Fundamentos de los colores.* México: Gustavo Gill. Vol 36, PP 3-82.

- ★ Lara F. (1996) *Tesis de licenciatura en psicología: Evaluación sistemática de productos educativos televisados.* Universidad Iberoamericana, PP 1-8.

- ★ López A. (1993). Tesis de licenciatura en Psicología: Efectos de exposición televisiva de un programa de dibujos animados en niños de educación básica.
Universidad Nacional Autónoma de México, PP 17-19.

- ★ Miller N. (1994). The frustration – aggression hypothesis. Psychological review. American Journal of Epidemiology. Vol. 48, PP 337-342.

- ★ Jiménez C. (2003). Tesis de licenciatura en ciencias de la comunicación: la decadencia de las historietas en la década de los noventas ante el comic y el manga. Universidad Autónoma de México. PP 6-29.

- ★ Porra, H. (2002). Tesis de licenciatura en ciencias de la comunicación: Comunicación, humor e imagen, funciones didácticas del dibujo animado.
Universidad Nacional Autónoma de México. PP 20-45

- ★ Molitor F., Hirsch W. (1994). Children's toleration of real-life aggression after exposure to media violence: are application of the Drabman and Tomas studies.
Child Study Journal. Vol. 24 (3), 1994. PP 191-207.