

## **CAPITULO I**

### **1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Antecedentes**

Este trabajo de investigación constituye un resumen de conceptos, modelos, teorías y experiencias en la formulación de estrategias educativas y el soporte que corresponde al mejoramiento del aprendizaje infantil. Consiste primordialmente en investigar la influencia que ejercen los programas de dibujos animados televisivos en el aprendizaje, poniendo énfasis en los actuales dibujos animados que son los que atraen más la atención de los niños/as. La meta principal de este proyecto es identificar los efectos positivos y los efectos negativos de los dibujos animados en el normal desarrollo del aprendizaje infantil, de manera efectiva, para realizar este anteproyecto buscamos un tema acorde a las necesidades de la población infantil la cual es objeto de este estudio, considerando que en Ibarra para el bienestar de toda su población y para lograr una mejor educación de sus ciudadanos se han implementado una gran variedad de Centros Infantiles que prestan sus servicios a toda la niñez ibarreña, es así que, teniendo esta ideología de brindar servicio y aportar con un granito de arena en bien de nuestra querida ciudad, el 26 de Septiembre del 2000 se funda el Centro Infantil “Mis Días Felices”, este Centro está situado en la Avenida Atahualpa e Inés Hernández #326, en su creación contaba con 25 niños siendo su Directora y profesora la Licenciada Raquel Checa.

Con el fin de mejorar sus servicios y brindar una mejor calidad educativa, se amplió las instalaciones contando con un huerto para que los niños tengan a bien disipar su mente, y principalmente su motricidad fina y gruesa, aquí los niños realizan actividades físicas, también se mejoró la infraestructura del

Centro contando con aulas adecuadas a las necesidades de los niños, juegos recreativos, sala de baile y danza, se prestó el servicio de desayuno y almuerzo infantil , también se amplió los horarios para los niños que así lo requieran.

En un principio se creó con la mentalidad de brindar servicio para Educación Inicial, pero actualmente cuenta con niños distribuidos de la siguiente manera: De 0-2 años Maternos; De 2-3 años Parvulitos 1; De 3-4 años Parvulitos 2 y de 4 años en Educación Inicial, abarcando así a niños de 0-4 años y brindando talleres en las tardes para mejorar el rendimiento de los niños/as que asisten a este Centro, los talleres son de Cultura Física , Expresión Corporal, Cocina y de Huerto el cual consiste en concienciar a los niños/as desde sus primeros años de vida sobre la importancia de cuidar a las plantas y los beneficios que ellas aportan a los seres humanos.

No obstante se ha demostrado que con esfuerzo y dedicación se puede llevar adelante muchos y grandes propósitos para mejorar la Educación y que mejor con los niños de estas edades los cuales son receptores de todo cuanto se les puede enseñar mejor aún si se les brinda una enseñanza de calidad y ética profesional para moldearlos de acuerdo a las principales necesidades de la sociedad que los rodea , ya que en la actualidad se han perdido muchos valores, los cuales el Centro Infantil “Mis Días Felices” está comprometido a rescatar y poner como prioridad en la educación que imparte a sus alumnos con el propósito de forjar en ellos entes con grandes valores y con una educación de calidad tomando como referencia que estos pequeños capullos son el presente y futuro de nuestro país.

## **1.2. Planteamiento del Problema.**

Este proceso de investigación permitió observar que la televisión es el recurso didáctico más idóneo de aprendizaje, por la forma sonido y movimiento que poseen sus imágenes; explota dos canales sensoriales muy importantes en el niño, estos son la visión y la audición, es deber de padres y docentes el

aprovechamiento de este recurso con fines netamente positivos, cuando un niño ve programas de dibujos animados, se convierte en un espectador pasivo que escucha y observa sonidos e imágenes que son presentados en estos aparatos, las cuales pueden llegar a tener un nivel de realismo muy alto dependiendo del grado de madurez, conocimiento, o estado de ánimo que tenga el niño; Todo va de acuerdo a lo que quieran transmitir los programas de dibujos animados, pues existe una gran variedad de éstos entre los cuales podemos resaltar los dibujos animados educativos, de aventura, cómicos, de entretenimiento y los agresivos los cuales son los que más preocupan, pues, se presentan sin ningún tipo control a los niños, en horarios que son accesibles a los menores, estos programas más la ausencia de los padres, la falta de control en los horarios y problemas familiares como discusiones, maltratos o divorcio de los padres puede causar en el niño graves problemas psicológicos. Tal vez en ciertos niños no se generen efectos o puede que éstos pasen inadvertidos; como puede haber casos en los cuales se generen efectos sumamente graves, como el cambio de carácter, temor, agresividad, ira, y otros trastornos psicológicos y emocionales. En nuestro Sistema Educativo tanto docentes como padres de familia deberíamos tomar en cuenta las actividades que realizan los niños fuera de las horas escolares, pues es responsabilidad de los padres de familia controlar a sus hijos en el hogar ya que los niños pasan la mayor parte del tiempo en su casa, los programas agresivos pueden estropear la mente y manipular las emociones de los niños, lo cual puede repercutir sin que los docentes se den cuenta en el normal desarrollo del aprendizaje.

### **1.3. Formulación del Problema**

Influencia de los programas de dibujos animados de la televisión en el aprendizaje de los niños/as del Centro Infantil “Mis Días Felices” de la Parroquia de Caranqui de la Ciudad de Ibarra , Provincia de Imbabura, en el Período Escolar 2011- 2012

#### **1.4. Delimitación del Problema.**

Esta investigación está basada en los programas de dibujos animados que presenta la televisión actual, los cuales han ido cambiando su forma para así lograr llamar la atención de los niños/as de acuerdo a sus perspectivas, por lo que se puede pensar que los dibujos animados van evolucionando conforme a la sociedad.

##### **1.4.1. Unidades de Observación.**

En el Centro Infantil “Mis Días Felices” de la Ciudad de Ibarra, situado en la Parroquia de Caranqui.

##### **1.4.2. Delimitación Espacial.**

En el Centro Infantil “Mis Días Felices” localizado en la Avenida Atahualpa y la calle Inés Hernández # 326

##### **1.4.3. Delimitación Temporal.**

El trabajo de investigación sobre la influencia de los programas de dibujos animados en el aprendizaje de los niños/as se lo realizó en el período Escolar 2011- 2012.

#### **1.5. Objetivos.**

##### **1.5.1. Objetivo General.**

Determinar cuál es la influencia que ejercen los programas de los dibujos animados de la televisión y su relación con el desarrollo del aprendizaje.

### **1.5.2. Objetivos Específicos.**

-Diagnosticar si los programas de dibujos animados presentados en la televisión influyen positiva o negativamente en el aprendizaje de los niños/as.

- Identificar los programas de dibujos animados que pueden afectar y cuáles pueden ayudar en el aprendizaje de los niños/as.

-Elaborar una guía para maestras parvularias sobre educar en cuanto a la influencia de los programas de dibujos animados en el desarrollo aprendizaje de los niños/as.

-Socializar con los niños sobre los programas de dibujos animados, que programas les gusta y que piensan en cuanto a sus series preferidas.

### **1.6. Justificación.**

Uno de los requerimientos de la Universidad Técnica del Norte es que las estudiantes del Programa Semipresencial de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, previo a la obtención del Título de Licenciada en Docencia Parvularia realicen un Trabajo de Investigación apoyándose del método científico , con la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos a lo largo de esta carrera profesional, por otra parte este tema es de mucha importancia, ya que en el mundo que vivimos resulta inevitable el contacto con la tecnología y los medios de comunicación, entre ellos la televisión en donde los dibujos animados, que, aunque parecen inofensivos, causan inquietud en la sociedad ecuatoriana y en muchas personas alrededor del mundo sobre si producen o no algún efecto; Más que un privilegio, se ha convertido en una necesidad tener en el hogar aparatos como: televisor, radio o computadora, entre sus utilidades está mantenernos informados a las personas de todo lo que sucede alrededor del lugar en el que vivimos y del mundo en general ; pero además se los ha dado otros usos, tales como entretener, educar o tentar, es

aquí en donde los dibujos animados ocupan su lugar y es por eso que escogimos este tema; además porque actualmente los dibujos animados se han vuelto muy polémicos debido a su variedad y contenido y por ser un tema de gran interés en nuestros tiempos.

Este tema es de carácter educativo porque que está dirigido principalmente a los niños/as , el cual estamos seguras de que los beneficiará, y no solo a los niños/as, sino en general a la educación ecuatoriana y a las maestras parvularias que necesitan una guía para saber cómo dirigirse a sus estudiantes cuando se trate de este tema tan influyente como son los dibujos animados que presentan todos los días los medios de comunicación, de manera natural sin considerar si benefician o perjudican a nuestros niños/as.

El impacto que generó esta investigación se centra en el desarrollo que adquirirán los niños/as en su proceso de aprendizaje, los resultados aportaron un conocimiento científico que permitió a los estudiantes mejorar su educación; el aporte que brindó este trabajo de investigación es de tipo social porque incluye a toda una sociedad que está constantemente involucrada con los medios de comunicación, también es de tipo psicológico porque los medios de comunicación tienen gran influencia en el aprendizaje y en la conducta de los niños/as.

## **CAPITULO II**

### **2.MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.Fundamentación Teórica.**

##### **2.1.1.Fundamentación Psicológica**

El presente Trabajo de Grado se relaciona con la teoría Conductista, esta línea psicológica ha encontrado su modificación a través de los aportes de Shinner considera al aprendizaje como un cambio de comportamiento de una persona a base de una adecuada estimulación y refuerzo, un estudiante aprende cuando se ha logrado instaurar en él una conducta, proporcionándole un refuerzo, recompensas, el estudiante aprende de las respuestas que han sido recompensadas; se parte del condicionamiento estímulo-respuesta es decir lo que entra (estímulo) y lo que sale (respuesta) porque estos hechos son vivibles y susceptibles de ser medidos. A los docentes les corresponde ser estimuladores de las conductas de sus estudiantes y reforzar las conductas que desee que sus estudiantes adquieran para lo cual debe adiestrarse en aquellas competencias didácticas que lo vuelvan eficaz en su trabajo; los estímulos reforzadores son aquellos que siguen a la respuesta y tienen como efecto incrementar la probabilidad de que las respuestas se emitan ante la presencia de estímulos; son importantes las técnicas para la adquisición y retención de habilidades y conocimientos, cuando los estudiantes emiten respuestas acertadas el maestro refuerza mediante premios, por último el docente aplica diferentes reactivos para observar y medir si los objetivos deseados se han cumplido, los resultados visibles de la enseñanza serán los conocimientos que hayan logrado retener los estudiantes.

### **2.1.2. Fundamentación Pedagógica**

Este trabajo de investigación se basó en la corriente naturalista, que considera que el fin del ser humano es gozar de libertad, felicidad y del pleno desarrollo de sus potencialidades intelectivas, afectivas y motoras, todo conocimiento comienza por los sentidos, las sensaciones y percepciones, mediante los sentidos el niño/a es capaz de analizar todo el mundo que le rodea, es aquí donde los programas de dibujos animados pueden ejercer su influencia, las sensaciones le permitan que su conciencia entre en contacto con el mundo externo, desarrollar estas potencialidades en el niño/a debe ser el propósito del docente, el cual debe ser libre en su desempeño, debe ser flexible, de tal forma que el niño/a pueda desarrollar lo bueno de su interioridad, si el niño/a está en un ambiente libre de limitaciones pedagógicas, este podrá desarrollar en forma amplia su creatividad, sus destrezas, sus cualidades y habilidades naturales.

### **2.1.3. Fundamentación Social**

La educación es un proyecto de humanización y por ello reclama la apertura a horizontes amplios y nada dogmatizados, donde la política que engloba todas las actividades del hombre debe procurar las mejores condiciones, equilibrio, armonía, consenso, tranquilidad, para posibilitar que éste pueda decidir su propio camino y su destino para ello la escuela como lugar de trabajo, de participación, de desarrollo personal y social, precisa más de prácticas de colaboración, de ayuda mutua, de unión entre el hombre y la sociedad.

Sociológicamente la investigación se sustenta en la Teoría Socio-crítica; La investigación se sustenta en esta teoría porque recoge aciertos del activismo y el constructivismo, nace con la intención de subsanar las falencias de los enfoques tradicionales concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano, revolar la cultura y la

ciencia acumulada por la humanidad, reivindica al individuo como centro del proceso de aprendizaje.

#### **2.1.4.Fundamentación Epistemológica**

Desde el punto de vista filosófico la presente investigación se fundamentó en la Teoría Humanista: esta teoría basa su accionar en una educación democrática, centrada en el estudiante, tiene por objeto de estudio el desarrollo de la personalidad y las condiciones de crecimiento existencial, el desarrollo intelectual, enfatizando fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual, el objetivo es conseguir que los niños/as se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida, donde las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje.

#### **Historia de los Dibujos Animados**

Según [http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm#\\_ftn1](http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm#_ftn1).hace un recorrido a través de la historia, va tomando un concepto del origen y evolución de los dibujos animados, de acuerdo al momento circunstancial, se aprecia el motivo del dibujo, el estilo preponderante y la tecnología. Así observamos que desde el principio de la humanidad, aparece la cultura de la conservación de la imagen, que para los primeros seres humanos representaba la lucha diaria con su ambiente, uno de los aspectos de este ambiente eran los animales, cazadores o presas, que fueron artísticamente representados en sus refugios naturales que eran las cuevas.

Apreciamos así que en esa época el motivo del dibujo era por necesidades de supervivencia, la tecnología aparentemente primitiva nos muestra el uso de colorantes e instrumentos que estaban a su alcance

Después de un recorrido de la historia del dibujo llegamos jubilosamente al inicio de la tecnología para las grandes masas: el dibujo en movimiento, a partir de la aparición del cine sonoro y a color, el siguiente gran paso fue la aparición de la televisión para llegar a las masas, pues los programas de dibujos animados se introduce hasta los mismos hogares y a la misma recámara infantil, con lo cual se pierde el control adulto sobre las programaciones, al llegar a las personas se despierta el comercialismo entre países productores de grandes volúmenes de dibujos animados, destacándose Estados Unidos y Japón, los creadores más representativos en las caricaturas son Walt Disney y caricaturas creadas en Japón llamadas Animes. A partir de entonces, comenzaron a surgir series animadas con personajes que perduran hasta nuestros días; Los herederos del estudio se alejaron del romance y se concentraron en temas medievales o en protagonistas animales, quizá en un intento por volver a las fórmulas que le dieron a Disney sus primeros éxitos.

En los noventa, la compañía ha tenido un éxito tras otro, en un mundo que cambia vertiginosamente, Disney ha sabido acoplarse a las nuevas necesidades del público que pide una revaloración de temas tradicionales como el amor, la importancia de la familia, arte, devoción, historia, misterio y entretenimiento, son los temas que ha seleccionado el equipo Disney, demuestran su aceptación de que una buena historia es sencillamente la que queremos ver y escuchar una y otra vez.

El tránsito por la historieta fue necesaria y decisiva para el nacimiento de esta nueva manifestación artística en la cultura japonesa, es por ello que resulta indispensable comentar brevemente esta historia que hoy llena nuestras pantallas; el fenómeno anime no son dibujos únicamente dirigidos a niños y, por qué no, a adolescentes, sino que en su concepción son creados para satisfacer el gusto del público de todas las edades. Es un producto altamente consumido y disfrutado por miles de espectadores que encuentran en estas animaciones todos los ingredientes que pudieran ofrecer otras producciones televisivas, los anime se clasifican de acuerdo a la edad del público al que se dirigen y a su temática. Podemos encontrar animaciones de amor, de terror,

ciencia-ficción, de aventuras y policiales. Asimismo, todas estas clases tendrán sus variantes si está dirigido al público femenino o masculino adolescente, infantil o adulto. Sin embargo, éstas no son las únicas características que los convierten en suceso. El gran atractivo está dado por el estilo y la dinámica de sus imágenes, por sus tramas y por la caracterización de sus personajes. Son los dibujos animados realmente un reflejo de nuestra sociedad actual, o somos víctimas de las invenciones muchas veces malignas de la mente de algún escritor de argumentos infantiles.

Comienza una lucha por la conquista y predominio del mercado mundial, lo que provoca la imposición de estilos y argumentos que van desde el romanticismo ingenuo hasta la violencia despiadadas, estos nuevos valores impuestos dieron lugar al estudio de las conductas infantiles y su cambio de ellas, motivado por influencia de dichos dibujos animados.

El debate entre cualidades positivas o negativas es posible que no termine, pues donde algunos estudiosos de la materia encuentran influencia nociva, otros encuentran beneficios para el niño, lo cierto es que evidentemente la conducta infantil se ha visto afectada por la batalla entre los grandes productores, en la que los niños de todo el mundo son víctimas del comercialismo despiadado.

Las historias infantiles junto con la sociedad se han ido transformando con el paso de los años, porque antes se mantenía a los niños/as en la ignorancia para evitar que en un futuro modifiquen sus estilos de vida, ahora se presentan y adaptan situaciones adultas que los niños/as viven y absorben todos los días.

### **Puntos relevantes de los dibujos animados de la televisión.**

Según el autor **FERNANDEZ, F** en su obra **Exposición a la televisión,** (p.132) resalta algunos puntos muy relevantes que contienen los dibujos animados, entre los cuales podemos mencionar:

## **La Atracción.**

En un mundo en donde la televisión se ha convertido en uno de los principales pasatiempos de las personas, los dibujos animados no pasan desapercibidos siendo los que más llaman la atención principalmente del público infantil.

## **El Contenido.**

Según **William, Goleen** , en su libro **Sociología y Educación** (p.32) Una de las características de los dibujos animados es su contenido, el cual es muy variado, van desde dibujos educativos, hasta los más violentos y llenos de humor , de amor, de terror, ciencia-ficción, de aventuras y policiales, temas que justamente vamos a tratar.

## **La Violencia.**

La violencia televisiva puede tener un impacto en los espectadores, sobre todo infantiles, específicamente a nivel de la conducta, los efectos en el comportamiento son los que han recibido mayor atención por parte de los investigadores, para muchos, la violencia hace a un dibujo animado mas divertido lo que beneficia a las productoras de éstos, ya que son los que traen más controversia, y son los más vistos.

Según <http://www.cristianet.com/jesucristonet/ninos/anisat/pokemon.htm> “El dibujo animado dejado de ser una compañía divertida y enriquecedora para los niños, ya que ahora queda expuesto a manejos inescrupulosos, los mensajes más contaminados” ; todo esto engloba a un solo tema la, violencia; por eso, es importante estar atentos a qué tipo de dibujos animados ven los niños, ya que mayormente no hay un control por lo que ven, por lo cual no están salvados de abominables personajes, cargados de violencia, de conductas antisociales y, hasta muchas veces, de extraños contenidos sobre la sexualidad; Es necesario, entonces entender qué es la violencia: "La violencia es una acción injusta con la que se ofende, humilla o perjudica a alguien."

## **La Sexualidad.**

Para el autor **Brazales, Roger**, en su libro **Sociología del siglo XXI** (p.27) manifiesta: Un tema de mucha importancia, sin duda es la sexualidad que presentan en su contenido los dibujos animados; Para muchas personas algunos dibujos animados esconden un mensaje de homosexualidad dentro de sus personajes, muchas series animadas han sido prohibidas en algunos países por su contenido, sin embargo en nuestro país hay algunas series animadas que tienen un contenido fuerte y poco educativo.

## **Mundo Actual.**

Según **Soto, Miguel** en su obra **Fundamentos Sociológicos del Aprendizaje** (p.67) dice: La importancia de mencionar hechos relacionados con la actualidad en el mundo ha causado que en dibujos animados se incluya una constante crítica al gobierno de un país, grupos sexuales, iglesia y otras creencias, en los dibujos animados es cada vez más común encontrarla, muchas veces se lo hace en forma de burla, con humor fuerte y dedicados al público adulto, tal vez para cambiar su pensamiento, para atraer a más público o tan solo como una forma de expresión algo que se ha observado, es que muchos personajes de los dibujos animados fuman, toman cerveza, causando con esto, curiosidad entre los niños sobre la utilización estos elementos.

## **La Fantasía.**

En la mayoría de las series de dibujos animados se cuenta una historia llena de fantasías; personas que vuelan, con súper fuerzas, seres de otro planeta, con poderes fuera de lo común, y muy alejados de la realidad, causando que la imaginación de los niños crezca, a menos que esté enfocada hacia cosas indebidas.

## **La Comedia.**

Al momento de escoger un dibujo animado para la mayoría de personas la comedia es el momento más importante aunque esté acompañada de

groserías o críticas fuertes sobre algo; es por eso que en casi todos los dibujos animados nos encontramos con un toque de cómico y divertido.

### **Genero sexo.**

En la mayoría de las historias que presentan los programas de dibujos animados el personaje principal es masculino, no necesariamente humano haciendo que sea más atractivo para los niños, pero no dejando de gustar a las niñas ya que la intención de una serie animada es siempre tener el mayor número de televidentes, y lo hacen añadiendo personajes que van a tener algún atractivo para las niñas; pero debido a la gran variedad de dibujos animados hay que anotar que sí existen dibujos animados dirigidos solo a niñas, llenos de un contenido, casi en su totalidad femenino muchas de las veces basado en la imagen de muñecas famosas, princesas, hadas..

### **Edad.**

Es una obligación que todas las series animadas tengan definido para que edades son específicamente transmitidas, y de acuerdo a esta definición será el horario en que pueden ser proyectadas; La clasificación de las edades va de la mano con el contenido, así como hay una gran variedad de contenidos, también hay dibujos animados para todas las edades, desde niños hasta personas adultas. Cabe destacar que en la televisión ecuatoriana no se respeta el horario de presentación de dibujos animados establecido para personas adultas; el mismo hecho de que sean dibujos animados llaman la atención de los niños/as sin importarles o sin darse cuenta para que edad son recomendados.

### **Roles de género y televisión.**

Según <http://www.aldeaeducativa.com/aldea/Articulo.asp?Which1=2015>

Los niños/as obtienen de la televisión información sobre posibles ocupaciones y actividades para hombres y mujeres, y creen que esta información es cierta, la televisión presenta muchos más estereotipos de los que se encuentran en la vida real, aparecen más hombres, y éstos son más agresivos, activos,

constructivos y serviciales, pero las mujeres tienden a ser diferentes, pasivas e ignoradas, en los últimos años ha habido cambios en la televisión, las mujeres pueden trabajar fuera de la casa y los hombres pueden estar a cargo de los niños, pero todavía hay muchos estereotipos del género.

La teoría del aprendizaje social plantea que los niños imitan los modelos que ven y entonces, los que ven más televisión estarían más tipificados por el género. Además se demostró que ambos sexos recuerdan mejor las secuencias televisivas que confirman los estereotipos, pero cuando éstos son rotos, los niños reaccionan, suelen ser más flexibles en sus visiones y aceptan que hombres y mujeres tengan ocupaciones no tradicionales. En las investigaciones se ha observado que las niñas son más receptivas a estos cambios, aceptan los roles no tradicionales tanto en los demás como en ellas mismas, a pesar de los cambios en gran parte de los programas de televisión, se sigue retratando un mundo en el que se valora ser hombre, blanco y joven, y se denigra el ser mujer, viejo, de piel oscura o extranjero. A esto se suma el que en los comerciales las diferencias entre los roles de género son mucho mayores que en la vida real, y muy pocos de ellos rompen con los estereotipos. Por naturaleza el ser humano siempre ha tenido la obsesión de convertirse en un héroe o por otros motivos misteriosos en villano en algún momento de su vida. Uno piensa que esto sucede únicamente a los niños; sin embargo, es también común que durante la adolescencia y la etapa madura de la persona se presenten estas características cuando están atravesando por dificultades propias de la edad. A lo mejor es con la esperanza de tener una forma de desahogo o alivio al imaginar cosas para resolver sus problemas y ello es obtenido de la forma de actuar en los dibujos animados.

### **Las preferencias infantiles.**

Hay una verdad que hay que aceptar por dura que parezca: los niños/as ya no leen. Más bien, los niños/as ven televisión. Si a veces se dice que "una imagen vale más que mil palabras", con más razón cuando aquélla tiene en su composición un colorido extremo y lo que es mejor: sonido, lo cual resulta

atractivo si el receptor es un niño/a que ha crecido en una época en la cual las tecnologías y los medios de comunicación se han desarrollado bastante, que se ha ido acostumbrado a percibir un entorno que cambia constantemente.

La pantalla le simplifica la vida, le resume la obra y hasta le añade características únicas y exclusivas, cada guionista agrega elementos que muchas veces extrae de su propio entorno social y global, a través de páginas en Internet, eventos y secciones en algunos programas infantiles, últimamente se promueve entre los niños el hábito de la lectura, aunque cabe señalar que no faltan quienes también ofrecen entradas gratis para ir al cine y artículos publicitarios de la película de moda en el momento. De alguna u otra forma la televisión y la literatura se encuentran relacionados. En muchos casos, las obras infantiles se han llevado a la pantalla con gran éxito gracias al apoyo de un gran aparato publicitario.

Es el infante un arma muy poderosa contra la ignorancia de un pueblo, ya que es la raíz por la que el árbol se puede alimentar: para sanar a una sociedad hay que empezar desde abajo.

### **Efectos de los dibujos animados.**

Según el autor **ESPINOSA**, Iván. en su obra **Trastorno Psicológico en la edad escolar**, (p.54) resalta algunos efectos que tienen los dibujos animados entre los cuales están:

#### **Efectos negativos de los dibujos animados.**

La agresividad que presentan los niños/as es una conducta repetitiva a aprendizajes observados en personas adultas y especialmente en la televisión, para que no moleste el niño/a le prendemos la televisión y que observe los “programas infantiles” animales que hablan, dibujos sangrientos, violentos, batallas de robots, dibujos que fuman, toman cerveza, se visten de mujeres, hablan vulgaridades, es decir una serie de dibujos animados que al niño le sirven de estímulo negativo en la formación de su personalidad, el niño está

modelando su yo y lo que mira en la pantalla, crea héroes irreales, esquemas mentales falsos y quieren imitar, llegando a conductas patológicas en las que ya no quieren ser ellos sino los inexistentes héroes. La imitación es el primer mecanismo de aprendizaje que tienen los niños y éstos no son especialmente selectivos en lo que imitan, y lo hacen tanto con modelos reales como con dibujos animados, los niños/as pasan muchas horas frente al televisor viendo programas infantiles tales como los Power Rangers o Dragon Ball Z, siendo los primeros seis veces más agresivos. Entre los actos violentos que son vistos por los niños/as están: asesinatos, guerras, puñetazos, golpizas, cuchilladas, balaceras, patadas, accidentes violentos y destrucción de propiedades, entre otros. Los niños/as que ven violencia en la pantalla se comportan más agresivos sin importar su localización geográfica, su sexo, su nivel socioeconómico o si tienen problemas emocionales. Este efecto es interdependiente, es decir, los niños/as agresivos eligen programas violentos y aquellos que ven estos programas, son más agresivos. Es imposible pedir a un niño/a que no sea agresivo, si al prender la televisión mira programas de dibujos animados en donde los tiros, explosiones, golpes, gritos, crímenes, insultos está en primer plano.

La televisión fomenta la conducta agresiva de dos modos, o imitan el modelo que observaron y llegan a aceptar la agresión como conducta apropiada; el niño/a después de observar episodios violentos, puede que no actué violentamente pero esto no significa que no haya aprendido una solución agresiva.

A medida que van creciendo, la conducta agresiva refleja más estilo interpersonal que cada uno está desarrollando. Las conductas agresivas de los niños se dan porque se identifican con el personaje, la violencia parece real o ficticia; la violencia real afecta mayormente que la violencia irreal. A diferentes edades, los niños consideran reales cosas que no lo son, los niños/as pequeños consideran como real todo aquello que puede ocurrir, aunque los

niños/as sepan que los dibujos animados no son reales, el ver frecuentes episodios de violencia en éstos igual aumenta la agresividad; estudios han demostrado que ver con frecuencia episodios violentos disminuye reacciones emocionales y también el interés por ayudar a otras personas en peligro o buscar ayuda para hacerlo.

Según **Córdova, María** en su libro **Influencia de la televisión en la conducta de los niños** (p.282) “Cuanta más violencia veamos y cuanto menos nos perturbe, más probabilidades tenemos de hacernos tolerantes a la violencia en la vida real” . La de sensibilización a la violencia se opone al sano desarrollo y es posible que esta reducción de la ansiedad sea lo que facilita el comportamiento agresivo.

Por otra parte, investigadores como **Fernández, F** en su obra **Exposición a la televisión** (p.176) ha concluido que ” Los niños que ven violencia en los medios de comunicación, tienen más probabilidad de considerar las peleas como un mecanismo normal para solucionar los conflictos, si bien no se puede establecer una relación de causalidad entre la televisión y el comportamiento agresivo, se sabe que sus efectos no son triviales y pueden provocar incluso la muerte, entre otras tragedias”.

### **Dibujos animados agresivos**

Entre los dibujos animados más agresivos que son presentados sin ningún tipo de restricción en forma libre en la televisión ecuatoriana están:

Los Pokémon son monstruos, 100 ángeles caídos del cielo que son demonios que se comportan a lo opuesto de los 10 Mandamientos. Viene del inglés Poket Monsters, que diciéndolo en japonés se oiría algo así como Ku Pitch Ku, y eso significa 100 veces más poderoso que Dios. Es un mensaje de agresividad, cualquier niño/a se afecta y se vuelve agresivo sin lograr auto controlarse.

Dragón Ball Z, derrochan agresividad y provocan igual comportamiento en los menores. Aquí sobresale un excelente luchador de las artes marciales llamado Gokú que su nombre verdadero es Kakaroto y quiere decir posesión maligna. Gokú pertenece al mundo de los Sayayines, poseídos por el demonio Sayayin. Gokú pelea por varias técnicas de lucha y cada técnica tiene su significado: el kame hame ha palabra clave que los brujos y espiritistas chinos la utilizan en los ritos diabólicos. el kayoken es una poderosa fuerza maligna que el diablo da a los hechiceros o espiritistas. Sin dejar de fijarse en las caras llenas de violencia y odio que estos dibujos muestran, sus amigos: picoro, quiere decir rey maligno de otro mundo; ten shingan es el demonio que protege de día y de noche ,este personaje tiene tres ojos; yancha, poderoso brujo que existe todavía en la china y a él se le adora abiertamente ya que su dios y creador es satanás; roshi, maestro de goku. también encontramos el nombre de algunos dioses o maestros cuyo significado nos ponen a pensar.

kaiosama: maldad eterna.

kamisama: infierno eterno.

enmasama: pecado eterno.

rey yomma: príncipe satanás.

Se habla además de un planeta llamado name kaskin. esta palabra está formada en idiomas chino y árabe y quiere decir: lugar tormentoso, allí se encuentra las esferas del dragón. el dragón se llama shailon, tiene poder y concede todo tipo de deseos y peticiones que se hagan si se unen 7 esferas. En fin en este dibujo animado encontramos diferentes cosas y nombres con un significado que quizás miles de personas lo ignoran.

Ranma y Medio exhorta a la pérdida del sentido de género, cuenta la historia de un chico que al caerle agua fría se transforma en mujer, esto le destruye al niño/a la propia concepción de la sexualidad, del género. Detrás de estas historias fantásticas se puede esconder algo maligno, los dibujos animados tienen la potencia de tocar la mente de los niños/as, porque se presentan como cosa falsa, una ficción y provocan que el niño/a no diferencie entre el mundo

verdadero y el no real, no es la primera vez que muchos niños/as han resultado gravemente heridos por creerse con súper poderes.

Los Teletubbies se los asocia como símbolo de la homosexualidad; uno de los teletubbies tiene en su cabeza un triángulo al revés, que es un simbolismo del movimiento Gays, Lesbianas y Simpatizantes (GLS), incluso él camina como una mujer. Tienen la pérdida total de su sexualidad.

Los Simpsons es otro programa que es lo opuesto de la conducta que debe asumir, muestra la rebeldía, la desobediencia de los hijos a los padres, la infidelidad, muestra escenas obscenas que no deberían ser presentadas con tanta normalidad y en horarios asequibles para todo público, incluso los más pequeños.

Pedro Picapiedra: Persona que no puede llegar a la casa sin gritarle a su mujer, constantemente abusa de su mejor amigo Pablo.

El Gato Cósmico: Es otro personaje de la televisión que tiene un bolsillo mágico del cual puede sacar muchos instrumentos y máquinas para ayudar a su amigo Novita el cual es un niño que no le gusta estudiar, no hace deberes, no ayuda a su mamá, miente y pasa solo llorando para que le ayuden, siendo así un personaje perturbador y mal influyente para los niños/as.

Futurama: Este programa trata de un robot llamado Bender, el cual es una mala influencia para los niños porque sin ningún escrúpulo se lo puede ver que fuma, toma cerveza, tiene un vocabulario pésimo y es capaz de cambiarse de sexo, se viste de mujer y puede llegar a besar a otros hombres, lo cual crea confusión en la mente de los más pequeños.

### **Efectos positivos de los dibujos animados**

Al hablar de dibujos animados debe quedar claro que hablamos de un universo creativo inmenso, de una diversidad y riqueza expresiva. Los niños/as viven y gozan de los dibujos animados como fantasía y si su entorno real está normalmente anclado en la realidad, el niño/a no tendrá problema para saber

dónde termina la imaginación y comienza el mundo material; los dibujos animados plantean el desarrollo de la imaginación y la fantasía, a través de ella, al igual que en otros productos de los medios, el televidente detecta las características y poderes que poseen los personajes, a partir de ello los niños construyen sus identificaciones o sus rechazos; Esto podemos apreciarlo si nos permitimos observar el desarrollo de los juegos infantiles en los que la mayor parte de los pequeños juegan a representar el papel de sus héroes favoritos, muchas de las supuestas rivalidades se crean en torno al papel activo que los niños atribuyen a los buenos y a los malos; La imaginación o la fantasía no se limitan a la simple trama que se nos presenta, somos capaces de elaborar otro tipo de historias recurrentes e incluso atrevernos a imaginar otros finales para la misma historia; Aquel niño/a, que por diversas circunstancias, no tiene permitido ver alguna serie televisiva que forme parte de las preferencias de su grupo de iguales, automáticamente es excluido o simplemente deberá conformarse con solo escuchar y de ese modo mantenerse informado sobre el contenido de las series de moda.

La televisión parece constituir un estímulo importante en el desarrollo de la capacidad de comprensión al favorecer la adquisición de destrezas cognitivas y lingüísticas, sobretodo en niños/as de nivel social bajo, que proveería los contenidos que no pueden extraer de su medio, y en niños/as con un CI relativamente bajo. Los logros de aprendizaje a partir de programas culturales o de entretenimiento son incidentales.

### **Dibujos animados educativos**

Programas educativos como "Plaza Sésamo", por ejemplo, han arrojado beneficios que consisten en que aumentan las habilidades para reconocer y nombrar letras, clasificar objetos, nombrar las partes del cuerpo y reconocer formas geométricas, además los niños/as desarrollan un buen vocabulario y muy bien predispuestos a aprender a leer. Sin embargo, este programa no reduce las diferencias entre niños/as aventajados y aquellos con desventajas. Por otra parte, estos programas pueden enseñar a los niños/as a cooperar, a

compartir, a ser afectuosos, amistosos, a controlar la agresión, cómo afrontar la frustración y a terminar las tareas que emprenden. Se pueden presentar modelos de relaciones familiares armoniosas y de conducta cooperativa comprensiva y educativa. Sin embargo el efecto de la televisión pro social es débil, lo cual puede ser explicado por la inclusión relativa en ese medio de varias emociones.

Lazy Town: Stephanie es una niña de 8 años, optimista y curiosa que se ha trasladado a vivir en una ciudad llamada Lazy Town que para suerte de ella su tío es el alcalde de dicha ciudad. Junto con su mejor amigo Spartacus tienen que luchar contra las maquinaciones del villano Robbie

Roten, enseñando de esta manera a que el bien siempre prevalecerá contra el mal.

Dora la Exploradora es una niña de siete años, quién junto con su amigo botas de cinco años enseñan a los niños a explorar, buscando algo que se ha perdido e incentivando a los niños/as a que le ayuden a encontrarlo.

Barny y sus amigos: Presenta a un maravilloso dinosaurio de color púrpura quién derrocha imaginación y de alegría para divertir a los niños/as, con sus múltiples canciones entretiene y enseña a los pequeños.

Heidi: Una niña de cinco años, que tras perder a su madre es llevada por su tía a los alpes a vivir a casa de su abuelo, quién al comienzo no la quería mucho pero poco a poco se fue encariñando con su nieta, es una niña muy tierna que roba el corazón de quienes la llegan a conocer.

Pocoyó: Es un niño pequeño, normal como los demás niños, quién a veces riendo y a veces llorando logra conquistar el corazón de muchos niños que siguen sus aventuras de cantar, bailar y aprender cosas nuevas.

La abeja Maya: Es una abejita que acaba de nacer inquieta, aventurera, preguntona y decidida, pronto se convierte en el personaje más importante de

la pradera, a quién acuden todos sus miembros para pedir ayuda o algún consejo ya que por su sinceridad es admirada por todos cuantos la conocen.

Estos programas educativos son los más escasos en nuestro país, lo que puede explicarse que por una parte, tienen un alto costo, y por lo general tienen muy poca audiencia. Con seguridad a muchos padres de familia gustan de compartir momentos con sus pequeños a través de mirar juntos un dibujo animado ameno y divertido. Está en ellos la gran tarea de orientar la educación televisiva que a diario están expuestos los infantes recibir, aunque es de suponer que aparentemente los dibujos deben poseer un contenido sano y que vayan implícitas moralejas que enseñen a los niños/as cosas positivas; siempre y cuando ya tenga la capacidad de comprenderlas. Es aquí cuando se debe instruir a los niños/as de la manera más clara posible que las personas mayores o que no son muy agraciadas en cuanto a la belleza física no siempre son malas. Es muy importante mencionar que cuando el niño ve muchos dibujos animados en las que aparezcan luchas constantes entre héroes y villanos, sus padres o tutores deben inducir al niño/a platicándoles de una forma clara, sencilla y entendible que no deben imitar a aquellos personajes ni en casa, ni mucho menos cuando convivan con sus compañeritos de la escuela porque podría resultar en extremo peligroso aun cuando se quiera hacer el bien. Dentro de este tema las empresas publicitarias y comerciales tienen mucho de culpa al imponer sus objetivos de venta directa en productos consumidos por niños/as, para su beneficio no importando las consecuencias.

### **Efectos Psicológicos**

Son muchos los aspectos psicológicos que se asocian al consumo televisivo de series animadas, entre los que se pueden mencionar, la búsqueda de emociones y sensaciones, la ansiedad, la capacidad imaginativa y creativa, la agresividad en las relaciones con otros; Una de las formas principales de expresión para indicar que un niño/a se siente psicológicamente afectado es la agresividad o violencia.

El impacto emocional que pueden causar los dibujos animados en un niño se define como el que genera una fuerte reacción emocional después de ser visualizado imágenes en la pantalla. Las emociones generalmente producidas son pena y rabia, tanto por lo que se exhibe como por la forma en que se hace. Asimismo, el miedo cobra protagonismo entre los niños, situación que no es tan notoria entre personas mayores. La violencia televisiva puede tener un impacto en los espectadores, sobre todo infantiles y específicamente a nivel conductual, cognitivo y afectivo; En este sentido se ha dicho que son tres los más importantes: los niños/as pueden llegar a ser menos sensibles al dolor y al sufrimiento de otros, pueden llegar a ser más temerosos del mundo que los rodea, y es más probable que se comporten de manera agresiva o dañina con otros, esto se debe a que muchas de las veces los telespectadores en su mayoría niños/as, tienen tendencia a aprender de los comportamientos desarrollados por personajes de dibujos animados y copian de ellos sus acciones; algunos niños adoptan esta violencia y otros no; las razones son: catarsis, excitación, desinhibición, imitación y desensibilización.

Según las hipótesis de la catarsis, los niños pueden descargar impulsos de agresividad acumulados y por lo tanto reducir su propia agresividad al identificarse con los agresores que observan en pantalla. En los años 50 y 60 los trabajos de Feshbach aportaron varias pruebas de que los niños/as pueden descargar sus impulsos agresivos, bien sea a través de fantasías sobre violencia o por medio de la visualización de escenas de ficción violentas bajo condiciones controladas de laboratorio. Sin embargo, la noción de catarsis no ha recibido demasiado apoyo.

La hipótesis sobre excitación sugiere que la visualización de programas violentos puede excitar o estimular la agresividad en los espectadores. Este tipo de efecto no se limita solamente al contenido violento, sino que puede producirse también cuando se trata de contenidos sexuales o humorísticos. Según la hipótesis, planteada principalmente por Berkowitz, si el espectador está viendo material violento, es probable que interprete su excitación en términos de ira y responda agresivamente en una situación en la que alguien le

cause dicho sentimiento. Sin embargo, existe algún indicio de que la excitación se dispersa rápidamente y de que incluso una breve demora entre la excitación emocional inicial y la oportunidad de responder agresivamente puede reducir la agresión de forma significativa.

Según la hipótesis de desinhibición, ver violencia televisiva puede llevar a legitimar el uso de violencia en la vida real por parte del espectador, debilitando la internalización de sanciones sociales contra el comportamiento violento y que normalmente se aplican para inhibirlo. La investigación efectuada bajo condiciones de laboratorio controladas apoya esta hipótesis y se ha interpretado como una manifestación de que los espectadores pueden comportarse de un modo más agresivo después de ver una película violenta. Esta respuesta es particularmente susceptible de realizarse si el espectador se encuentra con algún nivel de tensión emocional con anterioridad al programa.

Una hipótesis similar es la de desensibilización, según ésta, la experiencia reiterativa de violencia televisiva conduce a una reducción en la capacidad de respuesta emocional a la violencia en la pantalla y a una aceptación incrementada de la violencia en la vida real. El argumento sostiene que los niños espectadores se acostumbran de manera creciente a la violencia de los programas que consumen si lo hacen de forma intensiva. En consecuencia, crece la demanda de una mayor cantidad y un mayor contenido violento a medida que los espectadores se habitúan.

La hipótesis de imitación entre tanto, supone que los telespectadores niños/as, tienen tendencia a aprender de los comportamientos desarrollados por personajes televisivos y copian de ellos sus acciones. Los trabajos experimentales de Bandura en los años sesenta, probaron que los niños/as imitaban las conductas agresivas de los personajes vistos en pantalla, dirigiéndolas a un muñeco presente en la habitación donde habían visto los programas. Bandura Alberto para corregir comportamientos utiliza el modelado. Según el caso agresivo como manifestación de lo que está mal o viceversa, para inducir en los niños/as cambio de conductas.

Posteriormente se ha visto que hay una serie de variables intervinientes en la manifestación de conducta agresiva, como por ejemplo, la presencia y actitud de un adulto.

### **Efectos en el Aprendizaje**

Al hablar de niños es inevitable, asociar el estudio escolar con los efectos que pueden tener en él los dibujos animados, muchos investigadores creen que la televisión facilita el aprendizaje de los niños en la escuela, ellos señalan que lo que los niños/as ven en televisión puede reforzar o complementar lo que se aprende en la escuela, y promover sus intereses en temas específicos relacionados a ésta.

Según **Espinosa Iván** en su libro **El Trastorno Psicológico en la edad escolar** (p.65) dice que “La televisión es un recurso didáctico más idóneo de aprendizaje”, pero los programas de dibujos animados que esta presenta puede obstaculizar el aprendizaje de los niños/as en la escuela, debido a que altos niveles de consumo quitan tiempo a otras actividades que podrían ser más beneficiosas como leer, jugar, dialogar, hacer tareas o realizar otras actividades que aumentarían su progreso en la escuela. Pero la mayor preocupación es que los niños/as adquieren información y procesan hábitos que pueden interferir el aprendizaje en la escuela. Se ha señalado, por ejemplo, que ver dibujos animados induce pasividad cognitiva y disminuye las habilidades de concentración, con el resultado que los niños/as se esfuerzan menos en la escuela y tienen dificultades en atender las tareas, trabajos escolares y lo que más preocupa es pues que puede inhabilitar las neuronas cerebrales para toda la vida.

### **Efectos Sociales**

Cuando un niño/a ve dibujos animados, la mayoría de las veces lo prefiere ver acompañado que solo, ya sea con otro niño/a o con una persona mayor, es por eso que cuando se habla del tema de que los dibujos animados afectan de alguna manera en el ámbito social de un niño/a, se puede decir que no lo hace,

ya que mientras ven dibujos animados intercambian información y comentan contenidos. Asimismo, éstos aparecen muy receptivos al humor presente en diversos programas y de ahí surgen imitaciones, recreaciones, cantos y chistes.

La Influencia que ejercen los programas de dibujos animados en los televidentes infantiles, abarca desde la ropa que usan, estilo de vida que adoptan por imitación a sus ídolos, la forma en que opinan y hasta la música que escuchan debe ser orientada, porque su contenido y lenguaje no siempre es apropiado ya que toda esta información se va incorporando a sus mentes. Por lo que los padres deben fomentar preguntas y tener un diálogo con los niños/as sobre el mensaje de las caricaturas, para que así logren adoptar la mejor actitud frente a dichas situaciones. Cualquiera sea la raza, religión, sexo, edad o nivel socioeconómico de las personas, nuestra sociedad se ha unido alrededor de la experiencia cultural compartida de la televisión, los mensajes de los dibujos animados , los efectos de éstos sobre los niños/as y la preocupación de los padres, educadores y psicólogos ha llevado a investigar los efectos tanto negativos como positivos de la televisión en las diferentes áreas del desarrollo del niño/a, llegando a la conclusión que la televisión es, sin lugar a dudas, un importante agente de socialización.

## **2.2. Posicionamiento Teórico Personal.**

Este trabajo de investigación está identificado con la teoría **psicológica**, el impacto emocional que pueden causar los dibujos animados en un niño es muy grande, las emociones generalmente producidas son agresividad, pena, temor, generalmente padres y docentes están inmersos en el desarrollo de la conducta del niño/a tanto por lo que se exhibe como por la forma en que se hace. Asimismo, el miedo cobra protagonismo entre los niños/as, situación que no es tan notoria entre personas mayores, la violencia televisiva puede tener un impacto en los espectadores infantiles, específicamente a nivel conductual, cognitivo y afectivo;

Este trabajo investigativo está dirigido a todos los padres que aman a sus hijos y no desean que sus niños sean manipulados por alguien que no se deja ver; pero que estará bien visible luego que usted lea esta investigación, para la elaboración de este trabajo se pasó mucho tiempo con los niños/as para conocer muy cerca este problema, investigando y conversando con los niños/as sobre el tema, escuchando sus historias los cuales sorprenden con su imaginación.

He investigado las causas y efectos que conllevan a solucionar este problema y darnos cuenta que no todo dibujo animado lleva un buen mensaje ya que hay dibujos animados que puede llevar doble mensaje y perturbar la mente de los niños/as quienes son generalmente los principales admiradores de estos programas televisivos, podemos numerar varias razones que lo justifican, las horas de trabajo que los padres pasan fuera del hogar para que sus niños/as tengan todo lo que necesitan, sin saber que lo que más reclaman es que nosotros estemos mayor tiempo con ellos.

Instruir quiere decir enseñar, por tal motivo debemos darle tiempo al tema que está siendo abordado y atención a nuestros hijos; sin permitir que ellos tengan libertad de mirar en la televisión todo cuanto esta les presente. Este tema de estudio es responsabilidad más de los padres, ya que el niño/a pasa más horas con su familia y es allí donde debe radicar el control y sobretodo que programa es apto y cuánto tiempo el niño/a debe exponerse a la televisión.

### **2.3. Glosario de Términos.**

**Afecto:** inclinado o aficionado a alguna persona o cosa, relaciones afectivas de amor o cariño, perteneciente o relativo a la sensibilidad.

**Actitud:** comportamiento que emplea un individuo, cualidad que tiene alguna persona.

**Aprendizaje:** acción de aprender algún arte u oficio, método por el cual se aprende algo nuevo.

**Cognitivo:** es aquello perteneciente o relativo al conocimiento, es la acción y efecto de conocer.

**Comportamiento:** es la manera de proceder que tienen las personas u organismos, es la conducta, manera de portarse o conducirse.

**Comunicación:** proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra, correspondencia entre dos o más personas, transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

**Curiosidad:** comportamiento inquisitivo natural proveniente de la observación, querer saber o averiguar lo que otras personas hacen o dicen, procurar enterarse de alguna cosa.

**Desapercibido:** algo que no pasó percibido o no existe, desprevenido, desprovisto de lo necesario.

**Educación:** acción de educar, crianza, enseñanza o doctrina que se imparte a los niños, jóvenes y adultos, cortesía, urbanidad.

**Efecto:** Lo que se sigue por virtud de una causa, es el fin para hacer alguna cosa.

**Espectador:** el espectador es quien aprecia con atención una obra o asiste a un espectáculo público.

**Estereotipo:** es una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad.

**Fantasía:** es la facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas. Algo que solo existe en la imaginación, ficción, cuento, novela o pensamiento elevado o ingenioso.

**Ficticio:** que no existe, algo fingido o fabuloso, aparente, convencional.

**Género:** es el conjunto de características psicológicas, sociales y culturales, socialmente asignadas a las personas.

**Hipótesis:** es una interrogante, una suposición de una cosa sea posible o imposible para sacar de ella una consecuencia, es una explicación sin pruebas o fundamentos, por lo tanto es una suposición.

**Homosexualidad:** inclinación manifiesta u oculta hacia la relación erótica con individuos del mismo sexo, práctica de dicha relación.

**Imaginación:** Es un proceso superior que permite al individuo manipular información generada intrínsecamente, es una facultad que representa las cosas reales o ideales.

**Información:** Acción de dar a conocer algún suceso, averiguación sobre alguna cosa, pruebas que se hacen de la calidad y circunstancias necesarias en un sujeto.

**Internet:** Es un proceso superior que permite al individuo manipular información generada intrínsecamente.

**Imitación:** Actuar de la misma manera que otra actúa, acción y efecto de imitar, reproducción más o menos exacta de los modales, gestos y acciones de otros individuos.

**Moral:** Conjunto de creencias, normas, que no cae bajo la jurisdicción de los sentidos, por ser de la apreciación del entendimiento o de la conciencia.

**Real:** Algo existente, es decir que tiene existencia verdadera y efectiva de ser percibida por los sentidos.

**Reflexión:** Meditar sobre algo, acción y efecto de reflexionar, advertencia o consejo con que uno intenta persuadir o convencer a otro. Considerar detenidamente alguna cosa.

**Responsabilidad:** Forma de ser considerado sujeto de una deuda u obligación.

**Sexualidad:** Conjunto de condiciones anatómicas, fisiológicas y psicológico-afectivas que caracterizan cada sexo.

**Superhéroe:** Conjunto de condiciones anatómicas, fisiológicas y psicológico-afectivas que caracterizan cada sexo.

**Sociabilidad:** Valor que nos impulsa a buscar y cultivar las relaciones con las personas compaginando los mutuos intereses e ideas para encaminarlos.

**Significativo:** Se entiende cuando el docente liga la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones.

**Violencia:** La violencia es una acción injusta con la que se ofende, humilla o perjudica a alguien, agredir utilizando la fuerza.

## CAPITULO III

### 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Tipo de Investigación y Enfoque.

La presente investigación es un proyecto de carácter no experimental por que no se manipuló variables ni se utilizó hipótesis o de intervención, es de campo, es documental y descriptiva.

El tipo de investigación que se llevó a cabo para realizar este trabajo es:

**Investigación de Campo**, Porque las autoras de este trabajo investigativo previo a una solicitud, tuvieron la aceptación y autorización para ingresar al Centro de Desarrollo Infantil “Mis Días Felices” de la Parroquia de Caranqui, lugar donde se originan los problemas. Lo que permitió obtener un conocimiento más a fondo del proceso de investigación para poder manejar los datos exploratorios, descriptivos y experimentales con más seguridad creando una situación de control. Este tipo de investigación permitió cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos, por lo que facilita su revisión y/o modificación en caso de surgir dudas.

**Investigación Documental**, contribuyó y facilitó la búsqueda de información en documentos para fundamentar en base a estudios y autores diversos al marco teórico, permitiendo conocer, analizar, comparar, y deducir los diferentes enfoques, criterios, conceptualizaciones, análisis, conclusiones y recomendaciones que proporcionó este tipo de información acerca del área particular de estudio ayudando al desarrollo y ejecución del presente trabajo de investigación que se sustentó en información clara y concisa recopilada de libros, revistas, Internet y cualquier material escrito referente al tema de investigación, constituye una de las primeras etapas de toda investigación.

**Investigación Descriptiva:** Permitió el análisis y descripción de la realidad presente en cuanto a hechos, personas y situaciones, aportando para recolectar los datos sobre la base teórica planteada, resumiendo la información de manera cuidadosa para luego exponer los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan a la investigación del problema que se produce cuando existe influencia de los programas de dibujos animados en el aprendizaje de los niños/as.

### **3.2. Métodos.**

#### **3.2.1. Deductivo**

Es deductivo porque partió de hechos generales hasta llegar a lo particular, busca soluciones a los problemas que se desglosan del mismo, nos permitió una apreciación de carácter general sobre los problemas de los niños/as de preescolar tomando en cuenta que los programas televisivos tienen mucha influencia al momento de desarrollar su aprendizaje.

#### **3.2.2. Inductivo**

Es inductivo porque parte de algo particular hasta llegar a los conocimientos generales del problema ya que mediante este método se identifican pequeños problemas que nos pueden llevar al problema general producto de nuestro estudio.

#### **3.2.3. Analítico Sintético**

Es analítico porque se distinguen los elementos del problema y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado; Es Sintético porque relaciona los hechos aislados y establece un fundamento que une los diversos elementos del problema que estamos investigando.

### **3.2.4. Científico**

Porque se empleó un procedimiento ordenado y lógico, los medios científicos seguidos para descubrir los conocimientos verdaderos de una ciencia; procedimos a observar, experimentar, analizar, sintetizar, extraer situaciones y predecir la situación del problema.

### **3.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación**

#### **3.3.1. La observación**

Esta investigación permitió observar detalladamente los problemas que tienen los niños/as de preescolar, al momento de desarrollar su aprendizaje, para que las maestras tomen en cuenta este tema tan importante que es la influencia que ejercen los programas de dibujos animados.

#### **3.3.2. La Encuesta**

Se aplicó esta técnica por la necesidad de elaborar un diagnóstico sobre el problema de estudio, consto de un cuestionario con preguntas cerradas, las cuales ayudaron a recoger información para conocer los inconvenientes y necesidades que presentan los niños/as de preescolar por la influencia de los programas de dibujos animados al momento de desarrollar su aprendizaje, de esta forma estudiar y valorar los conocimientos del niño/a en lo que tiene que ver con el problema planteado. Logrando así resultados precisos para finalmente ser tabulados y analizados.

### **3.4. Población**

La población que participó en esta investigación fueron los estudiantes del Centro de Desarrollo Infantil “Mis Días felices”, el cuerpo docente, el total de niños/as que conforman la institución es de 200.

### CUADRO DE POBLACIÓN DE DOCENTES

<b>CENTRO INFANTIL “MIS DÍAS FELICES”</b>	
Paralelos	Docentes
A) JIRAFITAS	1
B) PULPITOS	1
C) BICHITOS	1
D) ABEJITAS	1
E) HORMIGUITAS	2
F) MARIPOSITAS	2
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>

**NOTA:** Como el número de docentes es reducido, no se aplicará cálculo de muestra.

### CUADRO DE POBLACIÓN DE ESTUDIANTES

<b>CENTRO INFANTIL “MIS DÍAS FELICES”</b>	
Paralelos	Número de Alumnos
A) JIRAFITAS	33
B) PULPITOS	33
C) BICHITOS	34
D) ABEJITAS	32
E) HORMIGUITAS	34
F) MARIPOSITAS	34
<b>TOTAL</b>	<b>200</b>

### 3.5. Muestra

Para calcular la muestra se utilizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{P(Q.N)}{(N-1) \frac{E^2 + PQ}{K^2}}$$

#### Simbología

n= Tamaño de la muestra

N= Población o universo

PQ=Varianza de la población, valor constante igual a 0.25

E= Margen de error estadísticamente aceptable 0.05

K= Coeficiente de corrección de erros, valor constante igual a 2

#### Desarrollo de la Fórmula según la Muestra

$$n = \frac{(0.25) * (200)}{(200-1) \frac{(0.05)^2 + 0.25}{K}}$$

$$n = \frac{50}{199 * (0.0025) + 0.25 \cdot 4}$$

$$n = \frac{50}{0.124 + 0.25}$$

$$n = \frac{50}{0.374} = 134$$

$$m = \frac{n}{N}$$

$$m = \frac{134}{200}$$

$$m = 0.67$$

Paralelo A: 33 niños \* 0.67 = 22 niños

Paralelo B: 33 niños \* 0.67 = 22 niños

Paralelo C: 34 niños \* 0.67 = 23 niños

Paralelo D: 32 niños \* 0.67 = 21 niños

Paralelo E: 34 niños \* 0.67 = 23 niños

Paralelo F: 34 niños \* 0.67 = 23 niños

$$n = 134$$

### CUADRO DE MUESTRA DE ESTUDIANTES

Centro Infantil "Mis Días Felices"	Centro Infantil "Mis Días Felices"
A) JIRAFITAS	22
B) PULPITOS	22
C) BICHITOS	23
D) ABEJITAS	21
E) HORMIGUITAS	23
F) MARIPOSITAS	23
<b>TOTAL</b>	<b>134</b>

## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

##### Pregunta Nro. 1

¿Sus estudiantes aplican los aprendizajes significativos en la vida diaria?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy fácilmente	3	37,5%
Fácilmente	2	25%
Difícil	3	37,5%
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

#### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De los 8 docentes encuestados, el 38 % afirmaron que muy difícil y el 37% muy fácilmente los niños/as aplican los aprendizajes significativos en la vida diaria; en tanto que el 25% respondió que fácilmente aplican los aprendizajes significativos, por tanto ninguno dijo que muy difícil; lo que evidencia que los niños/as adquieren aprendizajes de su entorno y los aplican como conocimientos en su diario vivir.

## Pregunta Nro. 2

¿Los niños/as logran relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	3	37,5%
Fácilmente	2	25%
Difícil	3	37,5%
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

## INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De los 8 docentes encuestados, el 38 % afirmaron que difícilmente y el 37% muy difícilmente los niños/as logran relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos; en tanto que el 25% respondió que fácilmente logran relacionar, por lo tanto, ninguno dijo que muy difícil; lo que demuestra que tanto los conocimientos nuevos como los conocimientos previos tienen una estrecha relación dentro del aprendizaje.

### Pregunta Nro. 3

¿Sus estudiantes pueden solucionar problemas de la vida diaria?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy fácilmente	1	12.5%
Fácilmente	0	0
Difícil	7	87,5%
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De los 8 docentes encuestados, el 88 % afirmaron que difícilmente los estudiantes pueden solucionar problemas de la vida diaria ; en tanto que el 12% respondió que muy fácilmente pueden solucionar, por lo tanto, ninguno dijo que fácilmente ni muy difícil; lo que evidencia que no siempre están preparados los niños/as a solucionar problemas diarios, es decir siempre necesitan de un adulto que los guíe.

#### Pregunta Nro. 4

¿Los niños/as logran retener conocimientos adquiridos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy fácilmente	4	50%
Fácilmente	4	50%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

#### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De los 8 docentes encuestados, el 50% afirmaron que muy fácilmente y 50% fácilmente los niños/as logran retener conocimientos adquiridos pero ninguno dijo que difícil y muy difícil.; lo que evidencia que los niños/as tienen un alto nivel de retención de aprendizajes.

### Pregunta Nro. 5

¿Sus niños/as logran diferenciar formas, figuras e imágenes?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	4	50%
Fácilmente	4	50%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De los 8 docentes encuestados, el 50 % afirmaron que muy fácilmente y 50% fácilmente los niños/as logran diferenciar formas, figuras e imágenes pero ninguno dijo que difícil y muy difícil; lo que demuestra que los niños/as tienen una memoria visual muy desarrollada para ejercer su creatividad.

### Pregunta Nro. 6

¿Los niños/as aplican los conocimientos adquiridos dentro del aula?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	4	50%
Fácilmente	3	37%
Difícil	1	13%
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados muestran que el 50% de docentes dijo que muy fácilmente los niños/as aplican los conocimientos adquiridos dentro del aula, el 37% dijo que fácilmente, en tanto el 13% respondió que difícilmente, pero ninguno dijo que muy difícil; lo que demuestra que los niños/as adquieren conocimientos no solo dentro del medio escolar sino también dentro de su entorno familiar y social

### Pregunta Nro. 7

¿Piensa usted que los niños/as pueden desarrollar habilidades mediante los sentidos?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	6	75%
Fácilmente	2	25%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados muestran que el 75% de docentes dijo que muy fácilmente los niños/as pueden desarrollar habilidades mediante los sentidos, mientras que el 25% dijo que fácilmente, pero ninguno dijo que difícil o muy difícil; lo que evidencia que todas las docentes ejercitan en los niños/as destrezas para fortalecer los sentidos.

### Pregunta Nro. 8

¿Sus estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	4	50%
Fácilmente	4	50%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 50% están de acuerdo que muy fácilmente y el 50% fácilmente los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje, pero ninguno dijo que difícil o muy difícil; lo que demuestra que tanto estudiantes como docentes están involucrados en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

### Pregunta Nro. 9

¿Los niños /as desarrollan habilidades demostrando atención y concentración?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	4	50%
Fácilmente	4	50%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 50% están de acuerdo que muy fácilmente y 50% fácilmente los niños/as desarrollan habilidades demostrando atención y concentración, pero ninguno dijo que difícil o muy difícil; lo que evidencia que las docentes poseen un alto grado de motivación hacia sus estudiantes, lo que facilita que ellos presten atención y se concentren en sus aulas.

## Pregunta Nro. 10

¿Prestan sus niños/as interés al desarrollar el aprendizaje?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	4	50%
Fácilmente	4	50%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 50% están de acuerdo que muy fácilmente y 50% fácilmente los niños/as prestan interés al desarrollar el aprendizaje, pero ninguno dijo que difícil o muy difícil; Lo que evidencia que hay disponibilidad de los niños/as por adquirir nuevos conocimientos.

### Pregunta Nro. 11

¿Sus estudiantes pueden identificar programas televisivos de dibujos animados?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	4	50%
Fácilmente	4	50%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 50% están de acuerdo que muy fácilmente y 50% fácilmente los niños/as identifican programas televisivos de dibujos animados pero ninguno dijo que difícil o muy difícil, lo que evidencia que todos los niños/as miran programas televisivos especialmente series animadas las cuales son las que más atraen la atención de los chicos.

## Pregunta Nro. 12

¿Piensa usted que los niños/as, pueden interpretar los mensajes que traen los dibujos animados presentados en la televisión?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	6	75%
Fácilmente	2	25%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

## INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 75% están de acuerdo que muy fácilmente pueden interpretar los mensajes que traen los dibujos animados presentados en la televisión y fácilmente el 25%; pero ninguno dijo que difícil o muy difícil; Lo que evidencia que todos los docentes creen que sus estudiantes demuestran en su comportamiento los mensajes que dan los dibujos animados.

### Pregunta Nro. 13

¿Los niños/as pueden diferenciar los programas de dibujos animados agresivos?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	7	87%
Fácilmente	1	13%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados muestran que el 87% muy fácilmente los niños/as pueden diferenciar los programas de dibujos animados agresivos y el 13% fácilmente; pero ninguno dijo que difícil o muy difícil; Lo que demuestra que de acuerdo al comportamiento e imitación de los programas, las docentes pueden saber qué tipo de dibujos animados agresivos están mirando sus estudiantes.

### Pregunta Nro. 14

¿En alguna ocasión sus niños/as han narrado historias de series animadas que miran en la televisión?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	8	100%
Fácilmente	0	0%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 100% de niños/as muy fácilmente narran historias de series animadas que miran en la televisión. Lo que evidencia que hay un alto porcentaje de estudiantes que en sus hogares miran televisión sin control de horarios y muchas veces con ausencia de una persona adulta.

### Pregunta Nro. 15

¿Sus estudiantes transmiten emociones cuando comentan sobre programas de dibujos animados que presentan en la televisión?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	6	75%
Fácilmente	2	25%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 75% muy fácilmente transmiten emociones cuando comentan sobre programas, dibujos animados que presentan en la televisión y el 25% fácilmente; pero ninguno dijo que difícil o muy difícil. Lo que demuestra que los dibujos animados despiertan el interés y curiosidad de los niños/as., lo que se evidencia en sus emociones.

## Pregunta Nro. 16

¿Sus estudiantes pueden asociar imágenes que le son presentadas?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	7	87%
Fácilmente	1	13%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 87% muy fácilmente pueden asociar imágenes que le son presentadas y el 13% fácilmente; pero ninguno dijo que difícil o muy difícil. Lo que evidencia que el nivel de retención mental es muy amplio en cuanto asociar imágenes que le son presentadas.

### Pregunta Nro. 17

¿Los niños/as pueden diferenciar los programas de dibujos animados educativos?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	1	12%
Fácilmente	7	88%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 88% fácilmente diferenciar los programas de dibujos animados educativos y el 12% muy fácilmente; pero ninguno dijo que difícil o muy difícil. Lo que evidencia que la televisión puede ser un medio de comunicación que si se lo utiliza positivamente puede ayudar desarrollar el aprendizaje.

### Pregunta Nro. 18

¿Cuándo usted les interroga a sus estudiantes sobre temas de programas de dibujos animados ellos logran responder?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	8	100%
Fácilmente	0	0%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 100% muy fácilmente responden sobre temas de programas de dibujos animados. Lo que evidencia que los niños/as captan cada programación de su interés que es presentada y se evidencia en sus respuestas a las interrogantes que realiza la docente.

### Pregunta Nro. 19

¿Le han hecho sus estudiantes preguntas sobre programas de dibujos animados que son presentados en la televisión?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	1	12%
Fácilmente	5	63%
Difícil	2	25%
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 63% fácilmente preguntan sobre programas de dibujos animados que son presentados en la televisión y el 12% muy fácilmente, el 25% difícil; pero ninguno dijo que muy difícil. Lo que evidencia que la mayoría de los niños/as de una o de otra manera se relacionan con los dibujos animados de su preferencia.

## Pregunta Nro. 20

¿A notado usted si alguno de sus estudiantes se identifica con algunos de los personajes de los dibujos animados de la televisión?

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy fácilmente	8	100%
Fácilmente	0	0%
Difícil	0	0
Muy difícil	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

## INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas a los docentes reflejan que el 100% muy fácilmente se identifica con algunos de los personajes de los dibujos animados de la televisión. Lo que evidencia que la televisión es un medio de comunicación muy atrayente y los programas de dibujos animados ejercen gran influencia en el comportamiento de los niños, y esto se demuestra a través de la imitación de los héroes y superhéroes.

**4.2. FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “MIS DÍAS FELICES”**

		SI	NO	A VECES
1	Observa frecuentemente la televisión.	70	30	
2	Ve en la televisión dibujos animados.	95	5	
3	Son divertidos los dibujos animados.	90		10
4	Los dibujos animados le ayudan a realizar deberes de la escuela.	60	10	30
5	Le gusta ver el programa de Dragón Ball Z	60	30	10
6	Le gusta ver el programa de Dora la exploradora.	50	40	10
7	Quisiera ser un superhéroe.	85	5	10
8	Mira televisión con alguna persona adulta.	40	40	20
9	Mira televisión todas la tardes.	70	10	20

## TABULACIÓN DE DATOS OBTENIDOS EN LA FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “MIS DÍAS FELICES”

1. Observa frecuentemente la televisión.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	70	70%
NO	30	30%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### Interpretación de resultados

Al aplicar las fichas de observación se obtuvo como resultados que el 70% de niños/as, si observa frecuentemente la televisión, y el 30% no.

2. Ve en la televisión dibujos animados.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	95	95%
NO	5	5%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### Interpretación de resultados

Al aplicar las fichas de observación se obtuvo como resultado un 95% de niños/as, ven en la televisión dibujos animados el 5% no.

3. Son divertidos los dibujos animados.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	90	90%
NO	0	0%
A VECES	10	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### Interpretación de resultados

El 90% de los niños dicen que son divertidos los dibujos animados, mientras que el 10% a veces.

4. Los dibujos animados le ayudan a realizar deberes de la escuela.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	60	60%
NO	10	10%
A VECES	30	30%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### Interpretación de resultados

Durante la observación se pudo verificar que el 60% de los niños/as, dice que los dibujos animados le ayuda a realizar deberes de la escuela, mientras que el 30% a veces y el 10% no.

5. Le gusta ver el programa de Dragón Ball Z.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	60	60%
NO	30	30%
A VECES	10	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### Interpretación de resultados

Al aplicar las fichas de observación, se obtuvo como resultado que el 60% de los niño/as les gusta ver el programa de Dragón Ball Z, mientras el 30% no, y el 10% a veces.

6. Le gusta ver el programa de Dora la exploradora.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	50%
NO	40	40%
A VECES	10	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### Interpretación de resultados

En un 50% de niños/as le gusta ver el programa de Dora la Exploradora, mientras que el 40% no y el 10% a veces.

7. Quisiera ser un superhéroe.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	85	85%
NO	5	5%
A VECES	10	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### Interpretación de resultados

Del total de niños/as a través de la observación se obtuvo, que el 85% le gustaría ser un superhéroe, mientras que el 10% a veces y 5% no.

8. Mira televisión con alguna persona adulta.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	40%
NO	40	40%
A VECES	20	20%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### Interpretación de resultados

Mientras se observó a los niños/as, se recopiló lo siguiente, el 40% mira la televisión con alguna persona adulta, mientras que el 40% no, y el 20% a veces.

9. Mira televisión todas las tardes.

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	70	70%
NO	10	10%
A VECES	20	20%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación  
Elaborado por: María Cifuentes y Liliana López

### **Interpretación de resultados**

Con relación a mirar la televisión todas las tardes, se observó que el 70% de los niños/as si observa, mientras que el 10% no y el 20% aveces.

## **CAPÍTULO V**

### **5.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1.CONCLUSIONES**

Una vez realizado el análisis de los resultados obtenidos en la investigación a través de las encuestas aplicadas a Docentes y la Ficha de Observación a los niños/as del Centro de Desarrollo Infantil “Mis Días Felices” se puede establecer como conclusiones las siguientes:

- Con el valioso aporte de las maestras, se logró concluir que los programas de dibujos animados presentados en la televisión acompañados con el estado de ánimo del niño, el ambiente familiar y social, tienen mucha influencia en el aprendizaje de los niños/as.
- Se pudo identificar los dibujos animados que afectan en el aprendizaje del niños/as es decir los programas agresivos y los dibujos animados que ayudan a mejorar su aprendizaje es decir los programas educativos.
- También se pudo percibir claramente que las conductas agresivas de los niños/as son producto del aprendizaje a los erróneos programas de dibujos animados que se presenta en la televisión, pues ellos asimilan e incorporan todo lo que observan, en su comportamiento habitual, imitando como algo normal.
- El desarrollo socio-afectivo de los niños/as es el eje fundamental en su crecimiento y formación, tanto en el hogar así como en el campo educativo; sin embargo los padres de familia no le dan mucha importancia, porque dedican muy poco o nada de tiempo para compartir con sus hijos/as.

- A los niños/as se los descuida y tienen excesiva libertad y tiempo para mirar programas televisivos, que no están acorde a sus edades; con o sin la supervisión de sus padres, o algún adulto, dejando a un lado sus responsabilidades.
- Los maestros en unidad de criterios muestran su disposición a trabajar con una guía didáctica sobre como educar en cuanto a la influencia de los programas de dibujos animados.

## **5.2.RECOMENDACIONES**

- Es recomendable que las maestras parvularias se auto-capaciten permanentemente en cursos integrales y actualizados, con profesionales expertos; con el fin de comprender el por qué los dibujos animados influyen en el aprendizaje de los niños/as.
- Las maestras parvularias conjuntamente con un profesional, deberían invitar frecuentemente a los padres de familia a charlas, en las cuáles se trate la influencia que ejercen los dibujos animados agresivos y educativos.
- Los Padres de Familia, constituyen los primeros modelos de comportamiento para sus hijos/a, por lo cual deben ser siempre un buen ejemplo para ellos/as; ya que en el futuro serán su reflejo, pues su comportamiento será producto de todo lo que aprendió en el hogar y en su entorno.
- Para formar personas con calidad humana, los padres de familia deben entregar todo su amor a sus hijos/as y compartir el mayor tiempo posible con ellos en todas sus actividades; así tendrá la oportunidad de educarlo, en valores y sensibilizar su corazón para que broten sentimientos sanos y productivos.

- Es de vital importancia que los padres de familia asuman la responsabilidad de controlar y supervisar permanentemente cada uno de los programas de dibujos animados que sus hijos/as observan en la televisión.
- Se recomienda a las maestras parvularias la utilización de una Guía Didáctica para educar a los niños/as en cuanto a la influencia de los programas de dibujos animados presentados en la televisión.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1.TEMA**

**“GUÍA DIDÁCTICA PARA MAESTRAS PARVULARIAS SOBRE EDUCAR EN CUANTO A LA INFLUENCIA DE LOS PROGRAMAS DE DIBUJOS ANIMADOS EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS”**

#### **6.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.**

Las razones que indujeron para seleccionar el problema de esta investigación estuvieron relacionadas con la repercusión que tiene para el individuo en su desarrollo personal integral, así como nuestra inquietud de saber cómo la maestra parvularia imparte la prevención sobre el comportamiento adquirido por los niños/as cuando observan los programas de dibujos animados transmitidos por la televisión, se puso énfasis en los procesos en los cuales la maestra parvularia actual debe romper en los esquemas didácticos basados en la mecanización y en el tradicionalismo del aprendizaje , se requiere de una maestra parvularia dedicada a promover actividades de aprendizaje en función de las necesidades e intereses del niño/a.

Las condiciones de la sociedad actual exigen de sus integrantes un aprendizaje activo y constructivo, activo en donde las personas aprenden y realizan un conjunto de operaciones y procedimientos mentales que les permite procesar la información que está recibiendo, y constructivo porque les permite construir significados que van a prender de la interacción entre la información almacenada en su memoria y la nueva que reciben, por ello es importante destacar el papel que juega la maestra como mediadora en el proceso de

aprendizaje y los medios que ella utiliza para el desarrollo de capacidades y habilidades de los estudiantes, transformando el aula en un escenario dinámico, motivador, en el que se genere acción y conocimiento mediante la relación teoría y práctica.

### **6.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

El aprendizaje está relacionado con la necesidad y capacidad del ser humano para adaptarse en su entorno, es decir, con la manera en que recibe información del medio, la asimila, la relaciona y utiliza, donde cada persona que nace tiene innumerables potenciales y valores ocultos en su ser, por medio de su interacción con la realidad, gradualmente estos se manifiestan y se transforman en capacidades, cualidades y valores. Por lo tanto, el propósito de la educación es propiciar un ambiente físico, emocional, intelectual y espiritual que contribuya plenamente al desarrollo de las potencialidades innatas de cada niño/as, que le permita experimentar el gozo de llegar a comprender diferentes aspectos de la realidad y aplicar este conocimiento en beneficio de sí mismo y de su contexto humano mediato e inmediato.

Cárdenas J. (2003), en su obra *Psicológica del aprendizaje* dice:

**“El aprendizaje no es una manifestación espontánea de formas aisladas, sino que es una actividad indivisible conformada por los procesos de asimilación y acomodación, el equilibrio resultante le permite a la persona adaptarse activamente a la realidad, lo cual constituye el fin último del aprendizaje, donde el conocimiento no se adquiere solamente por interiorización del entorno social, sino que predomina la construcción realizada por parte del sujeto.”**

Realidad que corrobora las tendencias contemporáneas, visualizando es decir el aprendizaje según este pensador es un cambio de esquemas mentales en cuyo desarrollo importa tanto el estudiante como el proceso a través del cual logra ese aprendizaje por lo que es relevante atender tanto al contenido como

al proceso, donde la enseñanza debe partir de acciones que el estudiante pueda realizar, en este contexto el proceso de aprendizaje en el que las nuevas informaciones se incorporan a los esquemas o estructuras preexistentes en las mentes de las personas, que se modifican y reorganizan según un mecanismo de asimilación y acomodación facilitado por la actividad del estudiante. El desarrollo de la inteligencia es una adaptación de la persona al mundo o ambiente que le rodea, se desarrolla a través del proceso de maduración. Proceso que también incluye directamente el aprendizaje.

Con la finalidad de sustentar adecuadamente la presente investigación se ha realizado un análisis de documentos bibliográficos y de internet que contiene información teórica más relevante que fundamenten la concepción de la propuesta.

### **6.3.1 FUNDAMENTACION PSICOPEDAGÒGICA**

El fundamento psicopedagógico se refiere tanto al desarrollo del ser humano, como a los procesos de aprendizaje. Está investigación considera que el aprendizaje depende también del momento de desarrollo, de la evolución social, intelectual, afectiva en que se encuentre la persona, la organización de su ambiente donde la maestra conozca cómo aprenden los educandos y reconozca sus sentimientos.

Rosario Robles de Cantos (2005) Psicopedagogía Especial cita el pensamiento de Jean Piaget:

**“El aprendizaje es un proceso en que las nuevas informaciones se incorporan a los esquemas o estructuras preexistentes en la mente de las personas, que se modifican y reorganizan según un mecanismo de asimilación y acomodación facilitado por la actividad del estudiante. El desarrollo de la inteligencia es una adaptación de la persona al mundo o**

**ambiente que le rodea, se desarrolla a través del proceso de maduración, proceso que también incluye directamente el aprendizaje”.**

Criterio con el que se concuerda con el pensador, ya que el aprendizaje es un cambio de esquemas mentales en cuyo desarrollo importa tanto el estudiante como el proceso a través del cual logra ese aprendizaje, por lo que es relevante atender tanto al contenido como el proceso. Donde la enseñanza debe partir de acciones que el estudiante pueda realizar.

Richerd Broller, (2006), Estilos de Aprendizaje cita el pensamiento de David Ausubell:

**“El proceso de aprendizaje significa la organización e integración en la estructura cognoscitiva del individuo, parte de la premisa que existe una estructura en la cual se integra y procesa la información, la estructura cognoscitiva que forma el individuo tiene organizado el conocimiento previo a la instrucción. Es una estructura formada por sus creencias y conceptos, los que deben ser tomados en consideración de tal manera que puedan servir de anclaje para conocimientos nuevos, en el caso de ser apropiados o pueden ser modificados por un proceso de transición cognoscitiva o cambio conceptual”.**

Opinión con la que se concuerda ya que para tener aprendizajes significativos debe relacionarse los nuevos conocimientos con los que ya posee el estudiante, para lo cual en primer lugar debe existir la disposición del sujeto a aprender significativamente y que la tarea o el material sean potencialmente significativos.

Gruerther W (2001) en su obra Teorías de aprendizaje, reafirma las ideas de Alberto Bandura que considera:

**“La teoría del aprendizaje en función de un modelo social, es un enfoque ecléctico que combina ideas y conceptos del Conductismo y la mediación cognitiva, todos los fenómenos de aprendizaje que resultan de la experiencia directa pueden tener lugar por el proceso de sustitución mediante la observación del comportamiento de otras personas”.**

El funcionamiento psicológico consiste en una interacción recíproca continúa entre comportamiento personal, el determinismo del medio ambiente. Esta teoría es compatible con muchos enfoques, en particular con enfoques humanísticos que hacen referencia al aprendizaje de la moral, entre los aspectos destacados está el determinismo recíproco entre el comportamiento personal relacionando el medio ambiente o entorno social.

El nivel más alto del aprendizaje por observación se obtiene primero mediante la organización, repetición del comportamiento del modelo en un nivel simbólico para después desarrollarlo a través de la realización explícita del comportamiento.

Moreno E, (2006) cita el pensamiento de Brow y Palincsar sobre Aprendizaje Guiado Cooperativo:

**“El proceso de aprendizaje concibe tres teorías de Aprendizaje Guiado Cooperativo: La Zona de Desarrollo Próximo, el Andamiaje Experto y la Discusión Socrática, una forma de aprendizaje guiado es la enseñanza recíproca que compromete a los estudiantes en actividades constructivas, utiliza estrategias cognitivas y meta cognitivas, el profesos modela estrategias expertas en el contexto de un problema, utiliza la técnica del andamiaje y los estudiantes asumen el rol de productor y crítico. El ambiente cooperativo mejora la construcción de significado porque suministra una gran cantidad de apoyo, estructuras participativas culturalmente aceptadas, responsabilidad compartida, modelo de procesos de grupo y competencias igualmente experimentada. El grupo facilita el cambio a través del conflicto, que es un catalizador de cambio la**

**clave del aprendizaje está en la internalización como experiencia personal intransferible”.**

Por su importancia psicológica en la forma de concebir el aprendizaje se ha tomado como parte relevante el aporte sustancial en la investigación se considera los aspectos que propone el aprendizaje estratégico dual defiende la enseñanza de estrategias cognitivas y meta cognitivas, pero también concibe el aprendizaje de contenidos a los cuales debe aplicarse o transferirse esas estrategias. El enfoque dual enseña las estrategias en forma global no atomizadas, presentado paquetes o racimos estratégicos con lo cual se puede establecer un flujo dinámico a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. En este modelo las estrategias meta cognitivas una vez dominadas se ponen al servicio del aprendizaje, permitiendo al estudiante conducir sus tareas desde la reflexión a la responsabilidad en la toma de decisiones.

De las concepciones de aprendizaje expuestas en esta investigación se tomarán aquellos aspectos más relevantes de cada una para estructurar el enfoque psicológico de la propuesta el mismo que valorará tanto la importancia de las condiciones internas como la organización externa del ambiente de aprendizaje en la que las maestras parvularias podemos influir de una u otra manera si tenemos en cuenta que un buen ambiente familiar y social estimula el desarrollo del aprendizaje y mejora las potencialidades de las personas.

#### **6.4. LOS DIBUJOS ANIMADOS**

Después de un recorrido de la historia del dibujo llegamos jubilosamente al inicio de la tecnología para las grandes masas: el dibujo en movimiento, a partir de la aparición del cine sonoro y a color, el siguiente gran paso fue la aparición de la televisión para llegar a las masas, pues los programas de dibujos animados se introduce hasta los mismos hogares y a la misma recámara infantil.

#### 6.4.1. PUNTOS RELEVANTES DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

**La Atracción.** La televisión se ha convertido en uno de los principales pasatiempos, los dibujos animados no pasan desapercibidos siendo los que más llaman la atención principalmente del público infantil.

**El Contenido.** El contenido de los dibujos animados, es muy variado, van desde dibujos educativos, hasta los más violentos y llenos de humor, de amor, de terror, ciencia-ficción, de aventuras y policiales.

**La Violencia.** La violencia televisiva puede tener un impacto en los espectadores, sobre todo infantiles, específicamente a nivel de la conducta, los efectos en el comportamiento son los que han recibido mayor atención por parte de los investigadores. El dibujo animado dejado de ser una compañía divertida y enriquecedora para los niños, ya que ahora queda expuesto a manejos inescrupulosos, los mensajes más contaminados; todo esto engloba a un solo tema la, violencia.

**La Sexualidad.** Para muchas personas algunos dibujos animados esconden un mensaje de homosexualidad dentro de sus personajes, muchas series animadas han sido prohibidas en algunos países por su contenido, sin embargo en nuestro país hay algunas series animadas que tienen un contenido fuerte y poco educativo.

**Mundo Actual.** Los dibujos animados muchas veces se presentan en forma de burla, con humor fuerte y dedicados al público adulto, tal vez para cambiar su pensamiento, para atraer a más público o tan solo como una forma de expresión algo que se ha observado, es que muchos personajes de los dibujos animados fuman, toman cerveza, causando con esto, curiosidad entre los niños sobre la utilización estos elementos.

**La Comedia.** Al momento de escoger un dibujo animado para la mayoría de personas la comedia es el momento más importante aunque esté acompañada

de groserías o críticas fuertes sobre algo; es por eso que en casi todos los dibujos animados nos encontramos con un toque de cómico y divertido.

**Genero sexo.** En la mayoría de las historias que presentan los programas de dibujos animados el personaje principal es masculino, hay que anotar que sí existen dibujos animados dirigidos solo a niñas, llenos de un contenido, casi en su totalidad femenino muchas de las veces basado en la imagen de muñecas famosas, princesas, hadas..

**Edad.** Todas las series animadas deberían tener definido para que edades son específicamente transmitidas, y de acuerdo a esta definición será el horario en que pueden ser proyectadas; La clasificación de las edades va de la mano con el contenido, así como hay una gran variedad de contenidos, también hay dibujos animados para todas las edades, desde niños hasta personas adultas.

#### **6.4.2. ROLES DE GÉNERO Y TELEVISIÓN.**

La teoría del aprendizaje social plantea que los niños imitan los modelos que ven y entonces, los que ven más televisión estarían más tipificados por el género. Además se demostró que ambos sexos recuerdan mejor las secuencias televisivas que confirman los estereotipos, pero cuando éstos son rotos, los niños reaccionan, suelen ser más flexibles en sus visiones y aceptan que hombres y mujeres tengan ocupaciones no tradicionales. En las investigaciones se ha observado que las niñas son más receptivas a estos cambios, aceptan los roles no tradicionales tanto en los demás como en ellas mismas, a pesar de los cambios en gran parte de los programas de televisión, se sigue retratando un mundo en el que se valora ser hombre, blanco y joven, y se denigra el ser mujer, viejo, de piel oscura o extranjero. A esto se suma el que en los comerciales las diferencias entre los roles de género son mucho mayores que en la vida real, y muy pocos de ellos rompen con los estereotipos.

### **6.4.3. LAS PREFERENCIAS INFANTILES.**

Se dice que una imagen vale más que mil palabras, con más razón cuando aquella tiene en su composición un colorido extremo y lo que es mejor: sonido, lo cual resulta atractivo si el receptor es un niño/a que ha crecido en una época en la cual las tecnologías y los medios de comunicación se han desarrollado bastante, que se ha ido acostumbrado a percibir un entorno que cambia constantemente.

### **6.4.4. EFECTOS NEGATIVOS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS.**

La agresividad que presentan los niños/as es una conducta repetitiva a aprendizajes observados en personas adultas y especialmente en la televisión, al niño le sirven de estímulo negativo en la formación de su personalidad, el niño está modelando su yo y lo que mira en la pantalla, crea héroes irreales, esquemas mentales falsos y quieren imitar, llegando a conductas patológicas en las que ya no quieren ser ellos sino los inexistentes héroes. La imitación es el primer mecanismo de aprendizaje que tienen los niños y éstos no son especialmente selectivos en lo que imitan, y lo hacen tanto con modelos reales como con dibujos animados.

La televisión fomenta la conducta agresiva de dos modos, o imitan el modelo que observaron y llegan a aceptar la agresión como conducta apropiada; el niño/a después de observar episodios violentos, puede que no actúe violentamente pero esto no significa que no haya aprendido una solución agresiva.

Cuanta más violencia veamos y cuanto menos nos perturbe, más probabilidades tenemos de hacernos tolerantes a la violencia en la vida real. Por otra parte, los niños que ven violencia en los medios de comunicación, tienen más probabilidad de considerar las peleas como un mecanismo normal para solucionar los conflictos.

#### **6.4.4.1. DIBUJOS ANIMADOS AGRESIVOS**

Entre los dibujos animados más agresivos que son presentados sin ningún tipo de restricción en forma libre en la televisión ecuatoriana están:

Los Pokemon son monstruos, 100 ángeles caídos del cielo que son demonios que se comportan a lo opuesto de los 10 Mandamientos.

Dragón Ball Z, derrochan agresividad y provocan igual comportamiento en los menores.

Ranma y Medio exhorta a la pérdida del sentido de género, cuenta la historia de un chico que al caerle agua fría se transforma en mujer.

Los Teletubbies se los asocia como símbolo de la homosexualidad.

Los Simpsons es otro programa que es lo opuesto de la conducta que debe asumir.

El Gato Cósmico ayuda a su amigo Novita el cual es un niño que no le gusta estudiar, no hace deberes, no ayuda a su mamá, miente. .

Futurama: Este programa trata de un robot llamado bender, el cual es una mala influencia para los niños porque sin ningún escrúpulo se lo puede ver que fuma, toma cerveza.

#### **6.4.5. EFECTOS POSITIVOS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS**

Los dibujos animados plantean el desarrollo de la imaginación y la fantasía, a través de ella, al igual que en otros productos de los medios, el televidente detecta las características y poderes que poseen los personajes, a partir de ello los tele niños construyen sus identificaciones o sus rechazos; Aquel niño/a, que por diversas circunstancias, no tiene permitido ver alguna serie televisiva que forme parte de las preferencias de su grupo de iguales, automáticamente es

excluido o simplemente deberá conformarse con solo escuchar y de ese modo mantenerse informado sobre el contenido de las series de moda.

La televisión parece constituir un estímulo importante en el desarrollo de la capacidad de comprensión al favorecer la adquisición de destrezas cognitivas y lingüísticas.

#### **6.4.5.1. DIBUJOS ANIMADOS EDUCATIVOS**

Algunos programas educativos han arrojado beneficios que aumentan las habilidades para reconocer y nombrar letras, clasificar objetos, nombrar las partes del cuerpo y reconocer formas geométricas, además los niños/as desarrollan un buen vocabulario y muy bien predispuestos a aprender a leer.

Lazy Town: Stephanie es una niña de 8 años, optimista y curiosa que nos enseña a solucionar problemas.

Dora la Exploradora: Es una niña quién junto a su amigo botas enseñan a los niños a explorar, buscando algo que se ha perdido e incentivando a los niños/as a que le ayuden a encontrarlo.

Barny y sus amigos: Presenta a un maravilloso dinosaurio quién derrocha imaginación y de alegría para divertir a los niños/as, con sus múltiples canciones entretiene y enseña a los pequeños.

Heidi: Es una niña muy tierna que roba el corazón de quienes la llegan a conocer.

Pocoyó: Es un niño pequeño quién a veces riendo y a veces llorando logra conquistar el corazón de muchos niños que siguen sus aventuras de cantar, bailar y aprender cosas nuevas.

La abeja Maya: Es una abejita que acaba de nacer inquieta, aventurera, preguntona y decidida, por su sinceridad es admirada por todos cuantos la conocen.

Estos programas educativos son los más escasos en nuestro país, lo que puede explicarse que por una parte, tienen un alto costo, y por lo general tienen muy poca audiencia. Dentro de este tema las empresas publicitarias y comerciales tienen mucho de culpa al imponer sus objetivos de venta directa en productos consumidos por niños/as, para su beneficio no importando las consecuencias.

#### **6.4.6. EFECTOS PSICOLÓGICOS**

El impacto emocional que pueden causar los dibujos animados en un niño/a se define como el que genera una fuerte reacción emocional después de ser visualizadas imágenes en la pantalla. Las emociones generalmente producidas son pena y rabia, tanto por lo que se exhibe como por la forma en que se hace. Asimismo, el miedo cobra protagonismo entre los niños, situación que no es tan notoria entre personas mayores. La violencia televisiva puede tener un impacto en los espectadores, sobre todo infantiles y específicamente a nivel conductual, cognitivo y afectivo.

La imitación entre tanto, supone que los telespectadores niños/as, tienen tendencia a aprender de los comportamientos desarrollados por personajes televisivos y copian de ellos sus acciones. Imitaban las conductas agresivas de los personajes vistos en pantalla. Posteriormente se ha visto que hay una serie de variables intervinientes en la manifestación de conducta agresiva, como por ejemplo, la presencia y actitud de un adulto.

#### **6.4.7. EFECTOS EN EL APRENDIZAJE**

Es inevitable, asociar el estudio escolar con los efectos que pueden tener en él los dibujos animados, muchos investigadores creen que la televisión facilita el aprendizaje de los niños en la escuela, ellos señalan que lo que los niños/as ven en televisión puede reforzar o complementar lo que se aprende en la escuela, y promover sus intereses en temas específicos relacionados a ésta.

La televisión es un recurso didáctico más idóneo de aprendizaje, pero los programas de dibujos animados que esta presenta puede obstaculizar el aprendizaje de los niños/as en la escuela, debido a que altos niveles de consumo quitan tiempo a otras actividades que podrían ser más beneficiosas como leer, jugar, dialogar, hacer tareas o realizar otras actividades que aumentarían su progreso en la escuela.

#### **6.4.8. EFECTOS SOCIALES**

La Influencia que ejercen los programas de dibujos animados en los televidentes infantiles, abarca desde la ropa que usan, estilo de vida que adoptan por imitación a sus ídolos, la forma en que opinan y hasta la música que escuchan debe ser orientada, porque su contenido y lenguaje no siempre es apropiado ya que toda esta información se va se va incorporando a sus mentes. Los efectos de éstos sobre los niños/as y la preocupación de los padres, educadores y psicólogos ha llevado a investigar los efectos tanto negativos como positivos de la televisión en las diferentes áreas del desarrollo del niño/a, llegando a la conclusión que la televisión es, sin lugar a dudas, un importante agente de socialización mediante la cual los niños/as pueden transmitir con sus pares emociones, afectos y conocimientos.

#### **6.5. OBJETIVOS**

##### **6.5.1. OBJETIVO GENERAL**

Facilitar el trabajo de la docente parvularia en la enseñanza aprendizaje y cómo influyen los dibujos animados en el comportamiento de los niños/as del Centro de Desarrollo Infantil “Mis Días Felices”.

### **6.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Plantear una propuesta a través de un recurso didáctico apropiado con miras a mejorar las condiciones actuales de convivencia para el sector investigado.
- Proponer métodos acertados para el desarrollo personal significativo en los niños /as.

### **6.6. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA**

La propuesta investigativa se realizó en la Parroquia de Caranqui de la Ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, en el Centro de Desarrollo Infantil “Mis Días Felices” que es una institución con planta física completa, modernas instalaciones, arenero, talleres de arte, amplios espacios verdes, área lúdica funcional, con docentes titulados, capacitados por una educación con calidad y calidez, donde los beneficiarios directos son los niños/as.

### **6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

Se vio la necesidad de que exista una propuesta alternativa como es una Guía Didáctica dirigida a docentes, que sea de fácil manejo sobre la Influencia que ejercen los programas de dibujos animados transmitidos por la televisión en el normal desarrollo del aprendizaje de los niños/as.

Educar a los niños/as es una tarea difícil, que requiere trabajo, pero que vale la pena tentar acertar, tener equilibrio y consenso entre los padres para que en la educación del niño/a no ocurra fallo de doble comunicación.

La teoría del aprendizaje social afirma que las conductas agresivas pueden aprenderse por imitación u observación de la conducta de modelos agresivos. Es muy importante, por ejemplo, que el niño tenga y encuentre un buen modelo

en sus padres, los niños se relacionan con los demás de la misma forma que lo hace con sus padres.

Con esto se alcanzaría una formación integral del estudiante con el desarrollo de los más altos niveles afectivos, cognoscitivos, para que se convierta en un agente de cambio social.

**GUÍA DIDÁCTICA PARA  
MAESTRAS PARVULARIAS SOBRE  
EDUCAR EN CUANTO A LA  
INFLUENCIA DE LOS PROGRAMAS  
DE DIBUJOS ANIMADOS EN EL  
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
DE LOS NIÑOS/AS.**



# EJES DE APRENDIZAJE

- **Desarrollo Personal y Social.**
- **Conocimiento del medio natural y cultural.**
- **Comunicación verbal y no verbal.**



# INTRODUCCIÓN

**Esta Guía Didáctica se ha diseñado con la finalidad de permitir la construcción del conocimiento y fundamentos básicos para facilitar actividades propias para el desarrollo del aprendizaje, sin dejar a un lado la influencia que ejercen los programas de dibujos animados.**

**Esta propuesta está encaminada a promover un aprendizaje eficaz que permita observar la importancia que tienen los programas de dibujos animados en el ámbito del desarrollo psicológico del infante.**

**Además busca aplicar el conocimiento a la vida cotidiana, de modo que los niños/as puedan interactuar satisfactoriamente en su diario vivir, así pretendemos que los educandos se desenvuelvan con éxito en la resolución de nuevos desafíos, utilicen sus conocimientos para resolver problemas y puedan tomar decisiones acertadas.**



## OBJETIVO

**Determinar si los programas de dibujos animados presentados en la televisión influyen positiva o negativamente y cuál es su importancia en el desarrollo del aprendizaje de los niños/as.**



# EFECTOS POSITIVOS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PRESENTADOS EN LA TELEVISIÓN.



## Objetivo:

**Desarrollar el aprendizaje a partir de programas educativos y culturales constituyendo un estímulo importante para ampliar la capacidad de comprensión favoreciendo la adquisición de destrezas cognitivas y lingüísticas en niños/as.**

# Canción:

## El Televisor

Compré un televisor,  
Con botones de color  
Tiene traje de madera  
Y sus zapatos cuatro ruedas.  
Cuando termino la tarea



Mi mamá me lo deja prender  
Y miro los programas que me ayudan a aprender.  
Su pantalla se ilumina,  
Como el sol durante el día,  
Yo lo trato con cuidado  
a este señor delicado.

**Método:** Grupal

**Técnica:** Comunicación

**Recursos:**

**Humanos:** Docente, niños/as.

**Estrategias Didácticas:**

- Llamar la atención de los niños/as.
- Preguntar a los niños/as si observa programas educativos que se transmiten en la televisión
- Reunir a los niños/as en semicírculo y hacerles varias preguntas, por ejemplo ¿Quién mira televisión después de haber hecho sus tareas?

**Evaluación:** Reconoce que después de hacer sus tareas el niño/a puede mirar dibujos animados de la televisión.



# DIBUJOS ANIMADOS EDUCATIVOS.



## **Objetivo:**

**Incentivar a los niños/as a observar en la televisión programas de dibujos animados educativos.**

## Juguete de animación:

### El fenaquisticopio:

Recuerda que nuestros ojos retienen una imagen durante una fracción de segundo y no alcanzan a percibir los pequeños espacios blancos o negros que hay entre cada imagen, por lo que el cerebro las junta y parece que es una sola. ¡Vamos hacer juntos este juguete de animación!



**Método:** Grupal

**Técnica:** Creatividad

**Recursos:**

**Humanos:** Docente, niños/as.

**Materiales:** Dos círculos de papel del mismo diámetro.

Un círculo de cartulina blanca del mismo diámetro que los anteriores.

Lápices de colores.

Hilo grueso.

Pegamento, tijeras.

**Estrategias Didácticas:**

- Dibuja dos imágenes consecuentes, una en cada círculo de papel. Por ejemplo dibuja un león en un círculo y una jaula en el otro. Recórtalos y pégalos sobre cada cara del círculo. Recuerda que deben ser del mismo diámetro para que se vean como uno solo. Con un lápiz. Haz dos agujeros en los extremos del diámetro. Pasa el hilo por los agujeritos.
- Haz girar el disco. El león y la jaula girarán tan rápido que verás una imagen que no dibujaste.

**Evaluación:** Realizaron una ilusión óptica; estas engañan a nuestros sentidos y nos hacen ver imágenes muy diferentes de las que existen en la realidad.



# EFFECTOS NEGATIVOS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PRESENTADOS EN LA TELEVISIÓN.



## Objetivo:

**Reflexionar acerca de los programas de dibujos animados que son negativos para el desarrollo de su aprendizaje.**

# Juego de dibujo:

## Monstruos

Se coge una hoja de papel alargada, de unos 20 cm. Y se dobla en tres partes iguales. En cada dobles se marcan dos rayitas.

Un jugador pega una cabeza en el primer trozo de papel, teniendo cuidado de que el cuello coincida con las rayitas del dobles. Luego dobla el papel de forma que la cabeza quede oculta y lo pasa al siguiente jugador.

El siguiente jugador el un cuerpo de manera que coincida con el cuello con las rayitas superiores y la cintura con las rayitas inferiores, El jugador puede dar rienda suelta a su imaginación.

El último jugador debe pegar el monstruo de la cintura para abajo. Una vez hecho se despliega el papel y se ve el dibujo completo.



**Método:** Grupal

**Técnica:** Juego de creatividad.

**Recursos:**

**Humanos:** Docente, niños/as.

**Materiales:** Hoja de papel

Figuras de monstruos

Goma

**Estrategias Didácticas:**

- Llamar la atención de los niños/as.
- Preguntar a los niños/as si observa programas agresivos que se transmiten en la televisión.
- Conversar con los niños/as acerca de influencia negativa que tienen los programas de dibujos animados agresivos.
- Mostrar a los niños las imágenes de algunos dibujos animados agresivos e informarles porqué son negativos.

**Evaluación:** Reconoce los dibujos animados que son negativos y perjudiciales para el normal desarrollo del aprendizaje.



## DIBUJOS ANIMADOS AGRESIVOS.



### **Objetivo:**

**Desarrollar o potenciar la sensibilidad para que descubran fácilmente los dibujos animados que son agresivos.**

## Juego de Dramatización:

### Novita y Barney:

Formar dos grupos de niños/as para realizar la dramatización de estos programas tomando en cuenta las características de cada uno de ellos y discriminar el lado positivo y negativo de los dibujos animados.



**Método:** Grupal

**Técnica:** Dramatización

**Recursos:**

**Humanos:** Docente, niños/as.

**Estrategias Didácticas:**

- Llamar la atención de los niños/as.
- Preguntar a los niños/as si observa programas agresivos que se transmiten en la televisión.
- Conversar con los niños/as acerca de
- Qué dibujos animados le gusta ver y a qué personaje le gustaría imitar.
- Mostrar a los niños las imágenes de algunos dibujos animados agresivos e informarles porqué son negativos.

**Evaluación:** Valora los programas que le ayudan a su desarrollo personal, familiar y social.



# EFECTOS PSICOLÓGICOS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PRESENTADOS EN LA TELEVISIÓN.



## Objetivo:

Reflexionar acerca de los problemas a nivel conductual, cognitivo y afectivo que ocasionan los dibujos animados presentados en la televisión.

# Juego Gestual:

## Gestos para reconocer dibujos animados agresivos y educativos.

Cada niño pasa al frente y va representando mediante gestos alguna situación de algún dibujo animado ya sea educativo o agresivo. Los demás jugadores deberán adivinar si el personaje representado actúa positiva o negativamente.



**Método:** Grupal

**Técnica:** Gestual

**Recursos:**

**Humanos:** Docente, niños/as.

### **Estrategias Didácticas:**

- Llamar la atención de los niños/as.
- Preguntar a los niños/as si el juego les gustó y que aprendieron.
- Qué dibujos animados deberían mirar y cuales son perjudiciales para su aprendizaje.
- Mostrar a los niños las imágenes de algunos dibujos animados agresivos y educativos e informarles cuales les ayudan a mejorar su aprendizaje.
- Escuchar las opiniones de los niños/as acerca de los dibujos animados de la televisión.

**Evaluación:** Valora los programas que le ayudan a su desarrollo personal, familiar y social y reconoce los que le perjudican.



## **6.7. IMPACTOS**

Se considera que la educación es un proceso que prepara al ser humano a enfrentar la vida, por ello, frente a la estrecha relación que existe entre educación y sociedad, la presente propuesta genera impactos de indudable valor tanto para el individuo como tal, como para la sociedad en general. Entre los impactos más importantes se puede señalar los siguientes:

### **6.7.1. IMPACTO EDUCATIVO**

Al ser la educación el medio más idóneo y económico de resolver las grandes problemáticas sociales y constituirse como la mejor forma de desarrollo personal, un módulo con estrategias es el mecanismo más idóneo que permite el desarrollo del niño desde una perspectiva holística,

Enfoca dos aspectos de crecimiento y formación que incluye la potenciación de destrezas, la expresión y representación de un mundo personal y del entorno con valores actitudes y normas de convivencia que integran experiencias.

Partiendo de la educación inicial a la luz de nuestras propias experiencia y actos como educadores/as; podemos ofrecer a los estudiantes un espacio donde puedan expresar libremente sus sentimientos, pensamientos y emociones.

### **6.7.2. IMPACTO SOCIAL**

Es así que la propuesta generó un impacto social, porque los estudiantes desarrollaron sus destrezas con los procesos y modelos de intercomunicación; mejorando las relaciones interpersonales. Al hablar de personas creativas, reflexivas, críticas, analíticas y con diferentes habilidades; consecuentemente estamos entregado a la sociedad personas que con el tiempo serán dignos

representantes de nuestro país, quienes aportarán de una u otra manera en su desarrollo y engrandecimiento.

### **6.7.3. IMPACTO METODOLÓGICO**

En el actual contexto de demandas sociales por agresividad y denuncias de un sistema educativo cuyas prácticas usuales parecieran inhibirla; este proyecto se inserta en una línea de experiencias, reflexiones, investigaciones y propuestas de posibilidades, de aplicar y educar correctamente; normas, métodos, técnicas y estrategias creativas y concretas, para convertir el sistema de educación formal en un factor de potenciación del respeto y creatividad, y no del boqueo.

### **6.7.4. IMPACTO PEDAGÓGICO**

Se generó un impacto pedagógico con la aplicación de propuesta, ya que el proceso didáctico estuvo interactuando con entes dinámicos, en un ambiente motivacional, que predispone hacia aprendizajes significativos, mejorando en consecuencia el rendimiento escolar.

El maestro debe estimular metodológicamente a que cada vez se incorporen más estudiantes al arte de crear sus conocimientos, basados en la estimulación de aprendizajes previos.

### **6.7.5. IMPACTO PSICOLÓGICO**

La propuesta contribuyó a la disminución en el nivel de agresividad, problema que se originó por la falta de dedicación de los padres de familia, la ausencia de los mss. y la falta de control en los horarios que se debe establecer con los niños/as al momento de observar programas de dibujos animados.

La aplicación de esta propuesta propició un impacto psicológico, toda vez que el proceso de aprendizaje se desarrolló en un ambiente dinámico, creativo y

con el desarrollo de la autoestima, valoración de creatividad escolar y de las relaciones interpersonales; tanto entre padres e hijos/as, entre compañeros/as, docentes y todos quienes conforman la institución educativa.

## **6.8. DIFUSIÓN**

Se realizó la respectiva difusión de esta propuesta alternativa en la institución investigada, con el propósito de dar a conocer a las docentes parvularias, padres de familia; para que desarrollen y prevengan con más amplitud el tema de la agresividad y el comportamiento del niño/a, para logra una mejor formación en los mismos.

La propuesta estuvo orientada en beneficio del mejoramiento del proceso enseñanza- aprendizaje en los niños, con técnicas enfocadas al desarrollo holístico del ser humano, constituyéndose en herramientas de ayuda dentro de la labor educativa cuando sea puesta en práctica con los educandos.

## **6.9. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE INFORMACIÓN.**

### **6.9.1. ESCRITORES**

1. ALBERTI, Rafael. (1997). El Mundo de los Niños. Editorial Salvat, Barcelona España.
2. CÓRDOVA, Andrés Fernando. Los dibujos animados una nueva polémica. (2004).
3. CÓRDOVA, María Alexandra. Influencia de la televisión en la conducta de los niños (2001)
4. DIANE, E. (1999) Psicología del Pensamiento. Segunda Edición, México.
5. ELKIN, Francisco. (1999). El niño y la sociedad, Edición 2da, Editorial Santa Fe.
6. Enciclopedia Salvat diccionario, Salvat editores S.A., Quito, pp. 1070-1071.
7. FERNÁNDEZ, F. (2000). Exposición a la televisión, Edición 5ta, Editorial Chile.
8. FUENZALIDA, V. (2001). Socialización y televisión Edición 1ra, Editorial Segovia
9. GRIMM, Jacob. (1997) Cuentos Escritos, Editorial Grimm.
10. GUNTER Y MCALEER.( 1997) Niños y la televisión.
11. HOFFMAN, L. (1995). Psicología del desarrollo Edición 3ra, Editorial
12. HULSE, P. (2002). Psicología del Aprendizaje. Buenos Aires.
13. HURLOCK,H. Desarrollo Intelectual del Niño (2004).Segunda Edición, Colombia.

- 14.** IVELIC, R. (2001). Televisión infantil y valores de vida. Edición 2da, Editorial Almeida, Quito-Ecuador.
- 15.** LEVINE, M. (1999). La violencia en los medios de comunicación: Edición III, Editorial Norma. Bogotá-Colombia.
- 16.** LINDGREN, Henry (1991). Libro de Psicología del Niño, Editorial LIMUSA ,Edición 1ra, México.
- 17.** RILES, Emilio. (2007). Psicología Infantil, Editorial Trillas, México.
- 18.** SECHENOV, I. (1998) Los Reflejos del Cerebro, Editorial Fontanella, Barcelona.
- 19.** STEIMBERJ Oscar. (1996). Leyendo historietas, Editorial Nueva Visión, Argentina, Buenos Aires.
- 20.** The American Psychological Association (APA), 1998
- 21.** VENTURA, Luis. (2004).Los Dibujos Animados, Revista Dinners, Editorial La Ceiba. Colombia.
- 22.** WALLON, H. Del Acto al Pensamiento, (1988) Buenos Aires.

#### 4.5.2. LINCOGRAFÍA

[http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm#\\_ftn1](http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm#_ftn1).

<http://www.cristianet.com/jesucristonet/ninos/anisat/pokemon.htm>.

<http://www.mangaml.com/~karachan/Anime/1acaricatura.html>.

<http://www.geocities.com/disneyanimacion/WaltD100.html>.

<http://anima2.files.wordpress.com>

<http://apuntes.rincondelvago.com/dibujos-animados.html>

<http://100-cartoons.20megsfree.com/Toon2D/Toon2D>.

<http://www.bulldog.com.ar/editorial/Textos/ESPECTACULOS/laviolencia>

<http://html.rincondelvago.com/impacto-de-los-medios-de-comunicacion-en-la-juventud.html>

**ANEXOS**

## ANEXO 1

### CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “MIS DÍAS FELICES”





## PATIOS







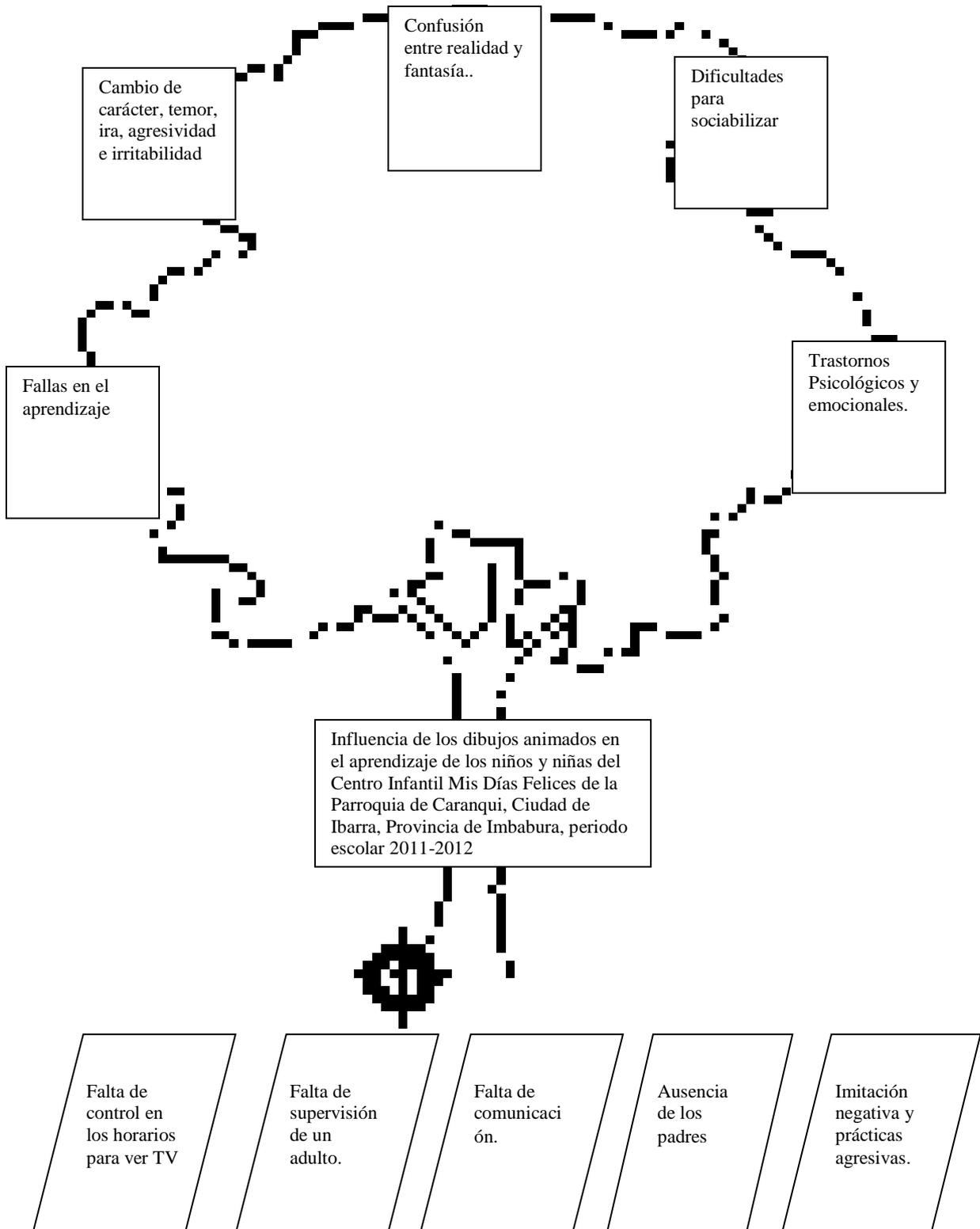






## ANEXO 2

### ÁRBOL DE PROBLEMAS



**ANEXO 3**  
**MATRIZ CATEGORIAL**

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>Es la construcción coherente y comprensiva del contenido en lugar de solo memorizarlo.</p>	<p><b>Aprendizaje Significativo</b></p>	<p>Niños/as de 4 a 6 años.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprendizaje significativo para la vida diaria.</li> <li>-Relaciona conocimientos nuevos con previos.</li> <li>-Soluciona problemas</li> <li>-Retiene conocimientos adquiridos.</li> <li>-Identifica formas, figuras e imágenes.</li> <li>-Aplica los conocimientos adquiridos.</li> <li>-Desarrolla habilidades mediante los sentidos.</li> <li>-Participa activamente en el proceso de aprendizaje.</li> <li>-Desarrolla habilidades de atención y concentración.</li> <li>-Presta interés en el aprendizaje.</li> </ul>

<p>Es la representación de objetos o ideas, empleando la imagen para hacerlo.</p>	<p><b>Dibujos Animados</b></p>	<p>1ro. De Educación Básica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica programas televisivos de dibujos animados.</li> <li>-Interpreta mensajes</li> <li>-Diferencia dibujos agresivos</li> <li>-Narra series animadas</li> <li>-Trasmite emociones</li> <li>-Asocia las imágenes</li> <li>-Diferencia dibujos educativos</li> <li>-Responde interrogantes.</li> <li>-Realiza preguntas.</li> <li>-Identifica personajes.</li> </ul>
---	--------------------------------	----------------------------------	--

## ANEXO 4

### MATRIZ DE COHERENCIA

<p>Influencia de los dibujos animados en el aprendizaje de los niños y niñas del Centro Infantil “Mis Días Felices” de la parroquia de Caranqui de la “Ciudad de Ibarra” , Provincia de Imbabura, en el Período Escolar 2011- 2012.<sup>o</sup></p>	<p>Determinar cuál es la influencia que ejercen los programas de los dibujos animados de la televisión y su relación con el desarrollo del aprendizaje.</p>
<p>¿Los dibujos animados influyen positiva o negativamente en el aprendizaje de los niños?</p> <p>¿Cómo podemos identificar qué programas de dibujos animados ayudan y cuales programas de dibujos animados perjudican en el desarrollo aprendizaje de nuestros niños?</p> <p>¿Cómo pueden educar las maestras parvularias cuando se trate del tema de programas de dibujos animados que influyen en el desarrollo del aprendizaje?</p> <p>¿Cómo socializar con los niños sobre el tema: Dibujos animados, qué piensan y cuáles son sus series preferidas?.</p>	<p>Diagnosticar si los programas de dibujos animados presentados en la televisión influyen positiva o negativamente en el aprendizaje de los niños/as.</p> <p>Identificar los programas de dibujos animados que pueden afectar y cuáles pueden ayudar en el aprendizaje de los niños/as.</p> <p>Elaborar una guía para maestras parvularias sobre educar en cuanto a la influencia de los programas de dibujos animados en el desarrollo del aprendizaje de los niños/.</p> <p>Socializar con los niños sobre los programas de dibujos animados, qué programas les gusta y qué piensan en cuanto a sus series preferidas.</p>

## ANEXO 5

### CUESTIONARIO DE ENCUESTA



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FECYT

### PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES

Encuesta para desarrollar el problema de investigación: “Influencia de los dibujos animados en el aprendizaje de los niños/as del Centro de Desarrollo Infantil “Mis Días Felices” de la parroquia de Caranqui, “Ciudad de Ibarra”, Provincia de Imbabura en el periodo escolar 2011-2012.”

### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

1.- ¿Sus alumnos aplican los aprendizajes significativos en la vida diaria?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil

2.- ¿Los niños/as logran relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil

3.-¿Sus estudiantes pueden solucionar problemas de la vida diaria?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil

4.-¿Los niños/as logran retener conocimientos adquiridos?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

5.-¿Sus alumnos logran diferenciar formas, figuras e imágenes?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

6.-¿Los niños/as aplican los conocimientos adquiridos dentro del aula?

Muy fácilmente                      Difícil                      Muy difícil  
                                                                 

7.- ¿Piensa usted que los niños/as pueden desarrollar habilidades mediante los sentidos ?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

8.-¿ Sus alumnos participan activamente en el proceso de aprendizaje?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

9.-¿Los niños /as desarrollan habilidades demostrando atención y concentración?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

10.-¿ Prestan sus alumnos interés al desarrollar el aprendizaje?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

11.-¿ Sus estudiantes pueden identificar programas televisivos de dibujos animados?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil

12.-¿Piensa usted que los niños/as pueden interpretar los mensajes que traen los dibujos animados presentados en la televisión?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

13.-¿Los niños/as pueden diferenciar los programas de dibujos animados agresivos?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

14.-¿En alguna ocasión sus niños/as han narrado historias de programas de series animadas que miran en la televisión?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

15.-¿Sus alumnos transmiten emociones cuando comentan sobre programas dibujos animados que presentan en la televisión?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

16.-¿Sus estudiantes pueden asociar imágenes que les son presentadas?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

17.- Los niños/as pueden diferenciar los programas de dibujos animados educativos?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil  
                                                                 

18.-¿Cuándo usted les interroga a sus alumnos sobre temas de programas de dibujos animados, ellos logran responder?

Muy fácilmente      Fácilmente      Difícil      Muy difícil

19.- ¿Le han hecho sus alumnos preguntas sobre programas de dibujos animados que son presentados en la televisión?

Muy fácilmente

Fácilmente

Difícil

Muy difícil

20.- ¿A notado usted si alguno de sus alumnos se identifica con algún personaje de los programas de dibujos animados de la televisión?

Muy fácilmente

Fácilmente

Difícil

Muy difícil

Gracias por su colaboración

ANEXO 6

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FECYT**

**FICHA DE OBSERVACIÓN A NIÑOS/AS DEL CENTRO DE DESARROLLO**  
**INFANTIL “MIS DÍAS FELICES”**

**REGISTRO INDIVIDUAL.**

Identificación del niño:

Fecha:

		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>AVECES</b>
1	Observa frecuentemente la televisión.			
2	Ve en la televisión dibujos animados.			
3	Son divertidos los dibujos animados.			
4	Los dibujos animados le ayudan a realizar deberes de la escuela.			
5	Le gusta ver el programa de Dragón Ball Z			
6	Le gusta ver el programa de Dora la exploradora.			
7	Quisiera ser un superhéroe.			
8	Mira televisión con alguna persona adulta.			
9	Mira televisión todas la tardes.			

## CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL

“MIS DÍAS FELICES”

Ibarra, Inés Hernández 5-81 y Av. Atahualpa Telf.2955-141  
ACUERDO MINISTERIAL 016-2005

---

Ibarra, 12 de julio del 2012

A petición verbal de las interesadas y en mi calidad de Directora del Centro de Desarrollo Infantil “Mis Días Felices” de la Parroquia de Caranqui tengo a bien extender el presente:

### **CERTIFICADO:**

Que las Señoritas CIFUENTES REYES MARÍA ELENA y LÓPEZ ESTÉVEZ LILIANA MARIBEL, estudiantes de la Universidad Técnica del Norte realizaron las actividades referentes al trabajo de Grado con el tema: INFLUENCIA DE LOS PROGRAMAS DE DIBUJOS ANIMADOS DE LA TELEVISIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO INFANTIL “MIS DÍAS FELICES” DE LA PARROQUIA DE CARANQUI DE LA CIUDAD DE IBARRA , PROVINCIA DE IMBABURA.

Es cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultándoles a las interesadas hacer uso del presente como a bien tuviere.

Atentamente,

Lcda. Raquel Checa.  
DIRECTORA



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN  
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1002410924		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	López Estévez Liliana Maribel		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Andrade Marín: 21 de noviembre y Jorge Ubidia		
<b>EMAIL:</b>	lily_lopez2011@hotmail		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	062909570	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0981915087

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	"INFLUENCIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO INFANTIL "MIS DÍAS FELICES", UBICADO EN LA PARROQUIA DE CARANQUI, EN LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, PERIODO ESCOLAR 2011-2012" PROPUESTA ALTERNATIVA
<b>AUTOR (ES):</b>	López Estévez Liliana Maribel, María Elena Cifuentes Reyes
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	2012/07/31
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciatura de Docencia en Educación Parvularia
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	Dr. Jaime Viscaíno León

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Liliba Maribel López Estévez, con cédula de identidad Nro.1002410924, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 143.

## 3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 10 día del mes de octubre del 2012

### EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: López Estévez Liliba Maribel  
C.C.: 1002410924

### ACEPTACIÓN:

(Firma) 

Nombre: **ING. BETTY CHÁVEZ**  
Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario \_\_\_\_\_



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, López Estévez Liliana Maribel , con cédula de identidad Nro. 1002410924, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **"INFLUENCIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO INFANTIL "MIS DÍAS FELICES", UBICADO EN LA PARROQUIA DE CARANQUI, EN LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, PERIODO ESCOLAR 2011-2012"PROPUESTA ALTERNATIVA**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciatura de Docencia en Educación Parvularia**, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) 

Nombre: : López Estévez Liliana Maribel

Cédula: 1002410924

Ibarra, al 10 día del mes de octubre del 2012



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN  
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1001899259		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Cifuentes Reyes María Elena		
DIRECCIÓN:	La Floresta Vía Los Galeanos y Camino al Imbabura		
EMAIL:	fingerprinte@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0986127051

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"INFLUENCIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO INFANTIL "MIS DÍAS FELICES", UBICADO EN LA PARROQUIA DE CARANQUI, EN LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, PERIODO ESCOLAR 2011-2012"PROPUESTA ALTERNATIVA
AUTOR (ES):	López Estévez Liliana Maribel, María Elena Cifuentes Reyes
FECHA: AAAAMMDD	2012/07/31
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura de Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Jaime Vizcaíno León

## 5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, María Elena Cifuentes Reyes, con cédula de identidad Nro.1001899259, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 143.

## 6. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 10 día del mes de octubre del 2012

**EL AUTOR:**

(Firma).....  
Nombre: María Elena Cifuentes Reyes  
C.C.: 1001899259

**ACEPTACIÓN:**

(Firma).....  
Nombre: **ING. BETTY CHÁVEZ**  
Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario \_\_\_\_\_



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Cifuentes Reyes María Elena, con cédula de identidad Nro. 1001899259, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **"INFLUENCIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO INFANTIL "MIS DÍAS FELICES", UBICADO EN LA PARROQUIA DE CARANQUI, EN LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, PERIODO ESCOLAR 2011-2012"PROPUESTA ALTERNATIVA**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciatura de Docencia en Educación Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) .....  
Nombre: María Elena Cifuentes Reyes  
Cédula: 1001899259

Ibarra, al 10 día del mes de octubre del 2012