

“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO

PÚBLICO “SAN MARCOS” - SAN MARCOS



**“PREFERENCIA POR LOS DIBUJOS ANIMADOS Y EL
COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018 DE ICHOCÁN, ICHOCAN –
SAN MARCOS, 2020”**

TESIS PRESENTADA POR:

ABANTO BURGOS, Analy

CASTAÑEDA ARRELUCEA, Susana Analí

RUIZ MONTOYA, Mily Analí

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE EDUCACIÓN

INICIAL

ASESOR: Prof. Cotrina Rodríguez, Julio Pedro

SAN MARCOS - CAJAMARCA - PERÚ

-2022-

**PREFERENCIA POR LOS DIBUJOS ANIMADOS Y EL COMPORTAMIENTO DE
LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018
DE ICHOCÁN, ICHOCAN – SAN MARCOS, 2020**

DEDICATORIA

A nuestros padres, hermanos, familia y maestros que, en este largo camino recorrido de nuestra vida, nos brindaron su apoyo incondicional, nos motivaron e influyeron de manera positiva con cada una de sus lecciones, consejos y experiencias que nos ayudaron a formarnos como personas de bien y a no rendirnos ante los obstáculos de la vida, a ellos dedicamos todas estas páginas de nuestro trabajo realizado.

Las autoras

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecemos a Dios por habernos concedido la inteligencia, sabiduría y fortaleza para llevar a cabo la realización de esta tesis.

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos – San Marcos por ser la institución de educación superior que nos dio la oportunidad de labrarnos una profesión.

A nuestros maestros por brindarnos conocimientos y prepararnos profesionalmente para un mejor desenvolvimiento en nuestro futuro.

A todas las personas que nos apoyaron y contribuyeron en la elaboración del presente trabajo de investigación:

Al Prof. Julio Pedro Cotrina Rodríguez; asesor de la presente investigación por sus orientaciones pertinentes y oportunas.

Al Prof. Carlos Enrique Eslava Ramírez; Prof. De Investigación aplicada IV y V, quien nos brindó orientación constantemente he hizo las correcciones necesarias del presente estudio.

A la directora y docentes de la Institución Educativa Inicial N° 018 del distrito de Ichocán por brindarnos la oportunidad de llevar a cabo dicha investigación en su Institución.

Las autoras

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado calificador:

En esta oportunidad estamos presentando ante ustedes, la investigación titulada:

“PREFERENCIA POR LOS DIBUJOS ANIMADOS Y EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018 DE ICHOCÁN, ICHOCAN – SAN MARCOS, 2020”.

La presente investigación se encuentra elaborada de acuerdo al reglamento de Investigación del Instituto de educación Superior Pedagógico Público San Marcos, así como el respectivo protocolo institucional, donde se establece los criterios básicos para la elaboración de una tesis con fines de titulación en la carrera profesional docente de Educación Inicial.

Por lo que, la presente investigación se pone a consideración vuestra, para que con el criterio pertinente se proceda a realizar las observaciones si las hubiera, las mismas que serán levantadas por las responsables para que se ajusten tanto de forma como de fondo a las normas institucionales, y a la vez se estará dando mayor solidez científica al presente estudio.

Las autoras

ÍNDICE

PORTADA.....	ii
TÍTULO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN.....	v
ÍNDICE.....	vi
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	xiii
1.1. Planteamiento y formulación del problema.....	14
1.2. Justificación del problema	17
1.2.1. Justificación legal.....	17
1.2.2. Justificación didáctica.....	21
1.3. Limitaciones de la investigación.....	22
1.3.1. Bibliográficas.	22
1.3.2. Tiempo.	22
1.3.3. Limitaciones de experiencia.....	22
1.3.4. Económicas.	23

1.3.5.	De coordinación.....	23
1.4.	Delimitación de objetivos	23
1.4.1.	Objetivo general.	23
1.4.2.	Objetivos específicos.	23
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO		25
2.1.	Antecedentes de la investigación.....	26
2.1.1.	Internacionales.	26
2.1.2.	Nacionales.	29
2.1.3.	Regionales.	31
2.2.	Bases teóricas	33
2.2.1.	SUBCAPÍTULO I: Variable preferencia por dibujos animados.....	33
2.2.2.	SUBCAPÍTULO II: Variable comportamiento.....	48
2.3.	Definición de términos y conceptos básicos.....	57
2.3.1.	Programa.....	57
2.3.2.	Animación.....	57
2.3.3.	Imitación.....	57
2.3.4.	Televisión.....	58
2.3.5.	Caricatura.....	58
2.3.6.	Adicción.....	58
2.3.7.	Conducta.....	58

2.3.8.	Actitud.....	58
2.3.9.	Comportamiento.....	59
2.3.10.	Agresividad.....	59
2.3.11.	Asertividad.....	59
2.3.12.	Conflicto.....	59
2.3.13.	Frustración.....	60
2.3.14.	Apatía.....	60
2.3.15.	Estereotipo.....	60
CAPÍTULO III.....		61
MARCO METODOLÓGICO.....		61
3.1.	Tipo de investigación.....	62
3.2.	Método de investigación.....	62
3.3.	Diseño de la investigación.....	62
3.4.	Población y muestra.....	63
3.4.1.	Población.....	63
3.4.2.	Muestra.....	64
3.5.	Variables de estudio.....	65
3.6.	Operacionalización de variables.....	66
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	69
3.8.	Hipótesis.....	69

3.8.1.	Hipótesis general.....	69
3.8.2.	Hipótesis específicas.....	69
3.9.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	70
CAPÍTULO IV.....		71
RESULTADOS.....		71
4.1.	Selección de instrumentos.....	72
4.1.1.	Variable preferencia por los dibujos animados.....	72
4.1.2.	Variable comportamiento.....	72
4.2.	Tratamiento estadístico e interpretación de datos.....	73
4.2.1.	De la variable preferencia por los dibujos animados.....	73
4.2.2.	De la variable comportamiento.....	77
4.3.	Prueba de hipótesis.....	81
4.4.	Propuesta de mejora.....	82
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		89
CONCLUSIONES.....		89
RECOMENDACIONES.....		90
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		91
ANEXOS.....		97
Anexo 1. Encuesta referente a la variable preferencia por los dibujos animados.....		97
Anexo 2. Encuesta referente a la variable comportamiento.....		99

Anexo 3. Fichas de validación	101
Anexo 4. Confiabilidad de instrumentos y prueba de normalidad	103
Anexo 5. Bases de datos	103

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar el nivel de correlación entre la preferencia por los dibujos animados y el comportamiento de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocán, 2020, la hipótesis se planteó de la siguiente manera: existe un nivel de correlación significativa entre los dibujos animados y el comportamiento de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocán, 2020; es una investigación de enfoque cuantitativo de tipo básica con diseño descriptivo correlacional, la muestra estuvo conformada por 12 niños de tres años, sin embargo por ser menores de edad se aplicó los instrumentos a padres/madres de familia, que consistieron en dos encuestas relacionadas a dibujos animados y el comportamiento de los niños y niñas de tres años de la mencionada institución educativa, de acuerdo a los resultados se llegó a la conclusión que los dibujos animados se relacionan significativamente con el comportamiento que tienen los estudiantes de 3 años de la Institución educativa N° 018, Chancay, 2021, así se demuestra en la tabla estadística 10 donde se ha llegado a calcular el coeficiente de Pearson, el mismo que llega a 0.910 y una probabilidad de no ocurrencia de 0.000

Palabras clave: preferencia por dibujos animados, correlación, comportamiento.

ABSTRACT

The present investigation had as general objective to determine the level of correlation between the preference for cartoons and the behavior of the 3-year-old students of the Initial Educational Institution No. 018, of Ichocán, 2020, the hypothesis was raised as follows : there is a significant level of correlation between the cartoons and the behavior of the 3-year-old students of the Initial Educational Institution No. 018, of Ichocán, 2020; It is a research with a quantitative approach of a basic type with a descriptive correlational design, the sample was made up of 12 three-year-old children, however, because they were minors, the instruments were applied to parents, which consisted of two surveys related to cartoons and the behavior of the three-year-old boys and girls of the aforementioned educational institution, according to the results it was concluded that the cartoons are significantly related to the behavior of the 3-year-old students of the educational institution N° 018, Chancay, 2021, as shown in statistical table 10 where the Pearson coefficient has been calculated, which reaches 0.910 and a probability of non-occurrence of 0.000

Keywords: preference for cartoons, correlation, behavior.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema

En estos últimos tiempos los dibujos animados se han convertido en moldeadores de comportamientos para el niño en diversos países del mundo, mediante la transmisión de contenidos diversos que pueden ir desde los más educativos a los más agresivos y que en muchos lugares este ha desbordado el control parental por diversos factores. (Durán, 2019, p.14)

Los estudios de Arboleda en el año 2013 en España, sobre la influencia del dibujo animado y la televisión en el desarrollo creativo y artístico del niño en España, los resultados fueron de un análisis visual comparativo y se encontró una fuerte asociación entre los dibujos menos creativos y el consumo inmediato negativo de dibujos animados puesto que la visión de los dibujos en televisión bloquea la capacidad de crear sus dibujos originales. (Durán, 2019, p.15)

Los dibujos animados son interpretados como una narración realizada mediante una sucesión de imágenes llamativas que aparecen en una pantalla de un televisor, de una computadora, de un celular, una Tablet, etc. , se constituye como un recurso fácil y accesible a la mayoría de la población infantil de nuestro país; tal es el caso que la mayoría de padres y madres de familia optan por dejarles a sus hijos observar estos programas por largas horas, por lo que en consecuencia se ha podido ver la gran influencia de éstos en el comportamiento de los niños, principalmente en las instituciones educativas que se encuentran en la zona urbana, dónde muchos de ellos muestran comportamientos inadecuados con sus compañeros, docentes y personas que los rodean.

Por otro lado, los niños y niñas son excelentes imitadores; sin embargo, cabe precisar que no son selectivos en lo que imitan, razón por la cual a muchos padres de familia se les recomienda que, al momento de hablar, cuiden su vocabulario; es decir, que nada escapa de la atención de los niños, ya que mayormente copian y simulan lo que escuchan y observan, aunque la imitación no es el único mecanismo de aprendizaje que tienen, pero es el primero y sienta las bases de su

aprendizaje futuro. Así, como imitan permanentemente a las personas que los rodea, es lógico también que imiten a las personas o caricaturas que ven en los programas infantiles de televisión y adquieran comportamientos en base a ellos. (Curi & Quintana, 2015, p. 11)

Se debe precisar también que en cuanto a los dibujos animados los niños y niñas están optando por ver en exceso dibujos animados y dependiendo del tipo de dibujos animados va alterando su comportamiento, es decir que si ven demasiado tiempo dibujos animados de tipo violento entonces van interfiriendo en la formación de su conducta conllevándolo de alguna manera a evidenciar carácter de alguna forma violento, claro está que esta problemática tratada a tiempo es perfectamente manejable, pero al dejar los padres que exageren el tiempo de ver en este tipo de dibujos no contribuye en absoluto en la mejora de su comportamiento. (Fernández, 2017)

Últimamente en el mundo los niños están internalizando el contacto con los celulares, las tabletas y otros dispositivos electrónicos donde cerca de un 61% de menores de edad ven dibujos animados en estos dispositivos, y el 93% ven en el televisor, se debe aclarar que este porcentaje es porque una gran mayoría de niños ven en ambos dispositivos; estos porcentajes realmente son altos y merecen que se tome alternativas de solución que tiendan a darle otras alternativas de distracción. Y en cuanto al tiempo que ven se ha podido establecer que más del 64% de niños de cinco años lo hace más de una hora al día y el 12% lo hace más de dos horas al día. (Ser padres, 2016)

Toda esta información que se presenta en cuanto al tiempo que ven los niños y niñas, videos de dibujos animados es una problemática muy preocupante por ello frente a esta problemática el gobierno mexicano ha optado por no difundirlo, tal es así que ha prohibido que en los empaques de los productos estén presente los personajes de dibujos animados. (Elempaque, 2020)

En el Perú, es a partir del 1998 que mediante revistas, diarios y artículos periodísticos, se analizan los efectos de los dibujos animados en los niños con aportes de psicólogos quienes

señalaron que desde ese entonces, un gran número de programas infantiles carecían de contenidos educativos, estimulación de habilidades y falta de valores por el contrario inhiben su capacidad de pensamiento y creatividad, copian modelos idealizados, limitan su expresión cultural dentro y fuera de casa mientras no asisten a la escuela. (Durán, 2019)

Las niñas y niños son personas que fácilmente pueden ser influenciadas por formas de comportamientos y actitudes observadas en las series animadas, de los personajes idealizados que los seduce y que están al alcance para su consumo, como un activo espectador. (Durán, 2019, p.16)

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2019) los resultados de casos reportados de violencia escolar en el SISEVE desde el 2013 hasta el 2019 evidencian que Cajamarca se encuentra entre las 10 ciudades donde existe mayor número de violencia, al registrar aproximadamente 1192 casos de violencia de tipo 21 psicológica, física y sexual en escuelas públicas y privadas de nivel inicial, primario y secundario, con acceso a internet. Se entiende que la conducta agresiva en los infantes tiene una cifra preocupante a nivel regional, por lo cual resaltamos que si no se manejan a tiempo la causa de las conductas agresivas ya sean físicas, verbal o psicológicas, éstas se desarrollarán con el tiempo y se formará posibles distorsiones en los esquemas mentales de los infantes, lo que hace que dañen a los demás e inconscientemente busquen tener consecuencias negativas a lo largo de su vida como por ejemplo el rechazo social, el mal comportamiento, asimismo cabe mencionar el deficiente trabajo en la crianza por parte de padres de familia para con sus hijos, ya que son estos los encargados de dar una formación óptima e integral; además de una adecuada supervisión a sus infantes, para que en el momento que inician la vida escolar y/o social, sus hijos aporten de forma positiva a la sociedad. (Manya & Quiroz, 2020, p. 20)

Como se ha podido evidenciar en la provincia de San Marcos y siendo más específicos en el distrito de Ichocán, que el uso generalizado de los equipos tecnológicos como: TV, celulares y

tablets, etc. convidados con la Internet generan un espacio atractivo, puesto que ofrece un amplio abanico de recursos audiovisuales tales como: programas, juegos, aplicaciones y vídeos, como es el caso de los dibujos animados, los mismos que han resultado ser una primera opción inmediata y de fácil acceso que la mayoría de familias han optado por presentarles a sus menores hijos, dejándolos viendo estos programas sin compañía de un adulto y por largas horas, a fin de poder generarse un espacio para poder realizar sus actividades diarias, sin embargo a consecuencia de esto se ha evidenciado que los estudiantes adoptan e imitan comportamientos o conductas fuera del contexto y muchas de las veces agresivas e inapropiadas; por lo que con la presente investigación se pretende estudiar que tan evidente resulta la relación de la preferencia de los dibujos animados y el comportamiento de los estudiantes de 3 Años de la Institución Educativa Inicial N° 018- Ichocan, 2020.

Por lo que, de acuerdo a lo descrito respecto a la problemática identificada, se formula la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación que se presenta entre la preferencia de los dibujos animados y el comportamiento de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018-Ichocán, 2020?

1.2. Justificación del problema

1.2.1. Justificación legal.

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo.

Capítulo V

La educación superior.

La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida el **Artículo 49°**. Formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia.

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica.

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición.

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior

- a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.

- b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

d. Orientaciones para la implementación del servicio educativo nopresencial en los Institutos de Educación Superior Pedagógico Públicos y Privados en el marco de la RVM 095 - 2020 – MINEDU.

6. ORIENTACIONES DE LA INVESTIGACIÓN EN EL MARCO DE LA EDUCACIÓN NO PRESENCIAL Y DE LA EMERGENCIA SANITARIA

La investigación se sustenta en el planteamiento de situaciones de aprendizaje que consideren problemas o situaciones desafiantes como punto de partida para que los estudiantes aprendan mediante la reflexión de su propia práctica, investigación y la propuesta de soluciones innovadoras. Con ello se busca que los estudiantes de FID desarrollen habilidades investigativas que les permitan indagar, recoger y analizar información necesaria para explicar, interpretar y transformar su práctica pedagógica (Piñero, Rondón & Piña, 2007) utilizando evidencias para sustentar sus argumentos y decisiones. (DCBN de la FID, 2019).

Los estudiantes, a partir del recojo, análisis e interpretación de información de su propia experiencia...

e. RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 09 - 2020 - GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO “SAN MARCOS” /DG.

APROBAR el nuevo texto del Protocolo Institucional de Investigación para desarrollar investigación correlacional, de manera excepcional para la Promoción 2020 del IESP Público “San Marcos”, que conllevarán a la sustentación para la obtención de su título profesional, en el marco de la emergencia sanitaria nacional; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

f. RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 13 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO “SAN MARCOS” /DG.

APROBAR los proyectos de investigación de las estudiantes del VIII Ciclo Académico-2020 de la especialidad de Educación Inicial, que presenta el Profesor Julio Pedro Cotrina Rodríguez en calidad de Docente del Área de Investigación Aplicada III; denominaciones, integrantes y asesores que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

g. RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 51-2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO “SAN MARCOS” /DG.

PRORROGAR el contenido del anexo 1 de la RDI N° 09-2020-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO “SAN MARCOS” /DG, correspondiente al Protocolo Institucional de Investigación para desarrollar investigación correlacional, de manera excepcional para la Promoción 2021 del IESP Público “San Marcos”, que conllevarán a la sustentación para la obtención de su título profesional, en el marco de la emergencia sanitaria nacional; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

h. RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 53-2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO “SAN MARCOS” /DG.

APROBAR los nuevos títulos de los proyectos de investigación de las y los estudiantes de las especialidades de Educación Inicial y Computación e Informática, Décimo Ciclo - 2021, respectivamente, tal y como aparecen en los anexos de la presente resolución.

i. RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 84 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO “SAN MARCOS” /DG.

APROBAR el Reglamento de Investigación del IESPP “San Marcos” que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.

1.2.2. Justificación didáctica.

La presente investigación se realizará porque la problemática en cuanto a la frecuencia de distracción de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018 es ver en exceso los dibujos animados, ya sea en celulares televisores, tabletas, etc. lo que hace que se encuentren concentrados en dichos juegos, y a la vez causa que éstos se alejen del mundo real donde hay otros tipos de entretenimiento, que resultarían más sanos y más saludables; además también ha permitido identificar ciertos indicadores deficientes en cuanto a su comportamiento, que se evidencian en el descuido en la realización de sus tareas, el no hacer caso a sus padres cuando se les llama la atención, o también éstos hacen berrinches o se enfadan por exigir a sus padres que se les conceda lo que ellos desean, como por ejemplo que se les brinde algún dispositivo donde ellos puedan ver videos de su preferencia. Todo ello conlleva a que se presente esta problemática, y por lo tanto merece realizar una investigación que permita verificar si en realidad se presenta una correlación significativa entre la preferencia por los dibujos animados y el comportamiento que están

evidenciando; además, la presente investigación será una fuente de consulta confiable para otras investigaciones que tengan que ver con el estudio de variables similares o afines.

1.3. Limitaciones de la investigación

1.3.1. Bibliográficas.

Esta limitación se presentó por la misma razón de que en la jurisdicción del distrito Ichocán donde se estaba realizando la presente investigación, en la biblioteca no se encuentra bibliografías e información específica con respecto al problema de estudio, por lo que se ha recurrido a la consulta de páginas de internet confiables para dar solución a esta limitación de estudio.

1.3.2. Tiempo.

Es otra de las limitaciones que hemos considerado, ya que en la medida que se ha realizado la investigación ha sido necesario brindar la mayor cantidad de tiempo por el mismo hecho que es un proceso de arreglos y correcciones permanentes, además se necesitaba socializar para ordenar y unir la información recaudada entre integrantes de equipos; y por qué aun todavía se tenía carga académica que atender, la misma que nos acortaba el tiempo para la elaboración de la presente investigación, y mucho más con el desarrollo de la áreas académicas de forma remota.

1.3.3. Limitaciones de experiencia.

Se debe reconocer que es la primera vez que se está frente al desarrollo de una investigación de estas características, y al no tener mucho conocimiento sobre ésta, las dificultades se han vuelto más amplias para poder realizarlo y ejecutar este tipo de estudio, si bien es cierto anteriormente se realizaron investigaciones; pero la magnitud de esta y el proceso metodológico completo nos ha dificultado discurrir con mayor prontitud.

1.3.4. Económicas.

Toda investigación necesita de inversión por más pequeña que esta sea, por lo que la presente no ha estado libre de gastos que se han debido hacer y por el mismo hecho de que las responsables de la investigación realizada somos estudiantes de bajos recursos económicos, y por la situación de la pandemia en la que nos encontramos en nuestro país, se han presentado dificultades frecuentes, las que hemos ido solucionando con gran esfuerzo y con el apoyo de nuestros familiares para financiar los gastos.

1.3.5. De coordinación.

Esta limitante en el presente año académico ha sido muy dificultosa, en el sentido que las coordinaciones se tenían que hacer de manera virtual, lo que ha estado en función de muchos factores como el problema de conectividad, de cobertura, de falta de internet, la misma que no nos ha permitido tener una comunicación permanente que se debe realizar para trabajar de manera pertinente.

1.4. Delimitación de objetivos

1.4.1. Objetivo general.

Determinar el nivel de correlación que se presenta entre la preferencia por los dibujos animados y el comportamiento de los estudiantes de 3 años desde el punto de vista de los padres de familia de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocan, 2021.

1.4.2. Objetivos específicos.

- a. Identificar el nivel de preferencia por los dibujos animados en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocán, 2021.

- b. Identificar el tipo de comportamiento que prevalece en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocán, 2021, desde la opinión de los padres o madres de familia.
- c. Elaborar una propuesta de mejora dirigida a los padres y madres de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocán, 2021.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales.

Camino (2013) investigación titulada *“Dibujos animados en la televisión nacional y su influencia en la agresividad infantil en niños y niñas de primer y segundo año de educación básica de la escuela particular mixta “Carrusel” del distrito Metropolitano de Quito y propuesta de un sistema de talleres para padres y madres de familia”*. Universidad Central del Ecuador, Quito - Ecuador; tuvo como objetivo general, Determinar la incidencia de los dibujos animados de la televisión nacional en la generación de la agresividad infantil, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Los medios de comunicación son una herramienta mediante la cual se puede conocer sobre otras culturas y otras personas; sin embargo hoy en día también se han convertido en un medio comercial, siendo así que la televisión puede transmitir programas de toda índole sin importar su contenido sino el valor económico que ese puede generar.
- Según la investigación los dibujos animados son la programación más observada por los niños y niñas de primero y segundo año de educación general básica de la escuela “Carrusel”; ya que sus diferentes contenidos se destacan por el buen humor de los personajes, diferentes historias basadas en aventuras y travesuras que se desarrollan en diferentes espacios; con esto se responde a una de las preguntas directrices.
- De acuerdo a la investigación se demuestra que los dibujos animados mantienen una marcada influencia de mensajes subliminales que dejan a los niños y niñas relacionados a la imitación de ciertos patrones a los que se exponen en los diferentes contenidos relacionados a la violencia, vista desde el hecho de la heroicidad, con lo que se responde a otra pregunta directriz.

- La violencia ha aumentado notablemente en la edad infantil, debido al consumo excesivo de programas y dibujos animados con contenido agresivo mismo que se vuelve a los niños y niñas poco sensibles frente a estímulos y tienen reacciones muy violentas con sus compañeros.

Vargas (2017) investigación titulada *“Programación televisiva de dibujos animados en la conducta social de los estudiantes de educación inicial”*. Universidad de Carabobo, Bárbula - Venezuela; tuvo como objetivo general, analizar la programación televisiva de los dibujos animados y la conducta social de los estudiantes de educación inicial pertenecientes al Centro de Educación Inicial “Nueva Guacara” ubicada en el Municipio Guacara del Estado Carabobo, y llegó a las siguientes conclusiones:

- En relación al objetivo general de la investigación, analizar la programación televisiva de los dibujos animados en la conducta social de los estudiantes de educación inicial pertenecientes al Centro de Educación Inicial “Nueva Guacara” de Guacara Estado Carabobo se puede mencionar que la televisión no debe constituirse en un formador de hábitos o culturas sin la colaboración, supervisión de la familia y la escuela, sin embargo el mundo y la tecnología avanza por lo cual se debe marchar a la par, apropiándose de lo que es conducente a la formación y no a la distorsión. La Ley de Responsabilidad en Radio, Cine y Televisión, (2004), en su artículo 1 establece que las televisoras deben procurar la difusión de información y materiales dirigidos a los niños, niñas y adolescentes que sean de interés social y cultural, encaminados al desarrollo progresivo y pleno de su personalidad, aptitudes y capacidad mental y física. Es decir, en el contexto de esta ley se protege la integridad de la personalidad del niño, niña y adolescente, entonces la responsabilidad recae sobre la familia, como ente encargado de vigilar la formación de hábitos y costumbres de sus hijos.

- Tomando en cuenta lo antes expuesto, las teorías antes mencionadas sirvieron de base y apoyo para realizar una investigación tipo descriptiva vinculada al análisis de la programación televisiva de dibujos animados en la conducta social de los niños en etapa preescolar, con diseño no experimental ya que solo pretende dejar precedentes del daño emocional que produce la observación de algunos dibujos animados que propician la violencia, esta investigación permite indagar en el contexto familiar y escolar, para destacar la importancia que tiene el acompañamiento de los niños en la observación de programas televisivos, para mediar conflictos y maquinaciones por parte de ellos, en función a brindar mayor calidad a la situación familiar dentro de la sociedad.
- Volviendo la mirada al objetivo específico número 1 relacionado con señalar en los programas televisivos de dibujos animados, cuales producen alteración en la conducta social de los niños de educación inicial, se ha comprobado por las observaciones y la interacción docente-alumno realizadas en el aula de clases, a través de los registros anecdóticos, que los estudiantes varones estudiados suelen pasar varias horas observando programas de dibujos animados entre ellas: padre de familia, Dragón Ball z, las tortugas ninja, los Simpson, el zorro, películas de acción, en cuyo caso dramatizan acciones de pandilleros, luchas, peleas de espada, luchas y las niñas por su parte observan programas infantiles de princesas, Doctora juguetes relacionados con lo sentimental y sus conductas obedecen a representaciones de 92 formas de vestirse, uso de carteras, viajes y estilos al caminar y otras de formas de comportamiento en el hogar: cocinar, planchar, lavar, cocinar, todas estas formas de comportamientos aprendidas al observar patrones visuales y por la imitación de los personajes animados, también por las respuestas de los padres informantes, que de preferencia los programas televisivos observados por los niños y niñas, son recurrentes hacia las comics violentas, en esta identificación se detectó que uno de los factores

incidentes, fue la permisividad de los padres con un alto porcentaje de incidencia, en relación también al ser usado como reforzamiento.

- Los resultados obtenidos en el aula y corroborado por los representantes demuestran que, a mayor cantidad de exposición a la violencia, mayor será la imitación violenta observada. Mientras que estos ven televisión, están siendo bombardeados con varias imágenes de actos violentos. Ver hora tras hora de violencia incrementa la probabilidad de que el niño tenga una perspectiva del mundo como un lugar oscuro y siniestro. La violencia mostrada está formando las actitudes y modales de la sociedad, una exposición repetida a la violencia incrementa la 94 probabilidad de responder a otros con violencia, respondería está a los condicionamientos operantes en la conducta como lo afirma Skinner (1920).

2.1.2. Nacionales.

Anton, Ccoto, & Carhuas (2013) investigación titulada *“los dibujos animados y su relación con la conducta agresiva de los niños de 5 años de la I.E.P Señor Cautivo del distrito de Ate de la Ugel 06 -2013”*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima - Perú; tuvo como objetivo general, determinar la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva de los niños de 5 años de la I.E.P "Señor Cautivo "del distrito de Ate Ugel 06 – 2013, y llegó a las siguientes conclusiones:

- En relación al objetivo general planteado" Determinar la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva de los niños de 5 años" se ha comprobado que si existe una relación directa y significativa; ya que a mayor exposición del niño a los dibujos animados violentos mayor será la influencia en su conducta agresiva.
- En cuanto a los dibujos animados de mayor preferencia y la conducta agresivas de los niños de 5 años, podemos afirmar que el 58.3% de los niños prefieren los dibujos animados de

procedencia americana, desplazando del primer a los dibujos de procedencia japonesa, que anteriormente tenían más acogida por el público infantil.

- En la relación que hay entre los dibujos animados según su género y las conductas agresivas de los niños de 5 años se muestra que los niños tienen mayor preferencia por los dibujos animados Ben 10 (43.8%) y Spiderman (33%), que pertenecen al género ciencia -ficción y acción.

Huincho & Rojas (2017) investigación titulada "*Los dibujos animados violentos y la conducta agresiva de los niños del III ciclo de la Institución Educativa N° 36005 del distrito de ascensión - Huancavelica*". Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica - Perú; tuvo por objetivo general, determinar la relación que existe entre los dibujos animados violentos y la conducta agresiva en los niños del III ciclo de la Institución Educativa W 36005 del distrito de Ascensión- Huancavelica, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Existe una relación significativa entre los dibujos animados violentos y la conducta agresiva física en los niños del III ciclo de la Institución Educativa N° 36005 del distrito de Ascensión- Huancavelica, es decir a mayor exposición de los niños y niñas a los dibujos animados violentos como programas televisivos, DVDs y videojuegos, se evidencia mayores indicadores de conducta agresiva física.
- Existe una relación significativa entre los dibujos animados violentos y la conducta agresiva verbal, en los niños del III ciclo de la Institución Educativa N° 36005 del distrito de Ascensión - Huancavelica, es decir a mayor exposición de los niños y niñas a los dibujos animados violentos como programas televisivos, DVDs y videojuegos, se evidencia mayores señales de conducta agresiva verbal, como burlas, amenazas, gritos, insultos, entre otros.
- Existe una relación significativa entre los dibujos animados violentos y la conducta agresiva, en los niños del III ciclo de la Institución Educativa N° 36005 del distrito de Ascensión -

Huancavelica, es decir a mayor exposición de los niños y niñas a los dibujos animados violentos como programas televisivos, DVDs y videojuegos, se evidencia mayores señales de conducta agresiva manifestada en lo físico y verbal.

- La mayor frecuencia y porcentaje de exposición a dibujos animados violentos, corresponde a dos niveles: alta y mediana exposición, ambos se ubican con 35,2%, sumando ambos recae a 70,4%. En relación a grado de estudios se evidencia mayor nivel en el primer grado que en el segundo.

2.1.3. Regionales.

Manya & Quiroz (2020) tesis titulada “*Exposición a programas televisivos infantiles no educativos y conducta agresiva en infantes de Educación Inicial – Cajamarca*”. Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo - Cajamarca; tuvo como objetivo general, determinar la relación entre exposición a programas televisivos infantiles no educativos y conducta agresiva en infantes de 3 a 5 años de una institución educativa inicial estatal de Cajamarca, y llegaron a las siguientes conclusiones:

- Se identificó que el tipo de conducta agresiva más frecuente entre los infantes es la conducta agresiva pasiva física en la cual los infantes se caracterizan en su mayoría por transgredir normas y no cumplir con las tareas establecidas puesto que por imitar los comportamientos y conductas de los personajes que observan en la televisión descuidan lo que se les asignan y por ende rompen las normas indicadas.
- Se identificó entre los infantes que la mayoría de ellos tienen un alto nivel de conducta agresiva, relacionado con uno de sus factores como lo es la observación e imitación de conductas que han sido aprendidas a través de los programas televisivos infantiles no educativos en los cuales la competencia insana y la violencia son componentes principales y comunes.

- Se determinó que los programas infantiles son el tipo de programa televisivo no educativo que predomina, debido al formato de los programas infantiles cargados de violencia de una forma humorística y entretenida es la preferida por los infantes.
- Se determinó de acuerdo a la percepción de los padres de familia, que la exposición a programas televisivos repercute en la conducta de los infantes desarrollando conductas agresivas, lo cual es asimilado rápidamente debido al bajo control de impulsos característica de edades tempranas, debido que aún no se logra entender por completo las diferentes emociones y sobre todo como manejarlas para evitar hacer daño a otras personas, tal como lo refieren.

Rodas (2019) tesis titulada “*Los dibujos animados y la conducta agresiva en estudiantes de 5 años I.E.I. N° 075*”. Universidad San Pedro Vicerrectorado Académico - Cajamarca; tuvo como objetivo general, determinar la relación entre los dibujos animados y la conducta agresiva de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 075 - San Miguel; 2018, y llegó a las siguientes conclusiones:

- El estado actual de la conducta acometedora de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 075 San Miguel, que según muestra nuestros resultados es de nivel moderado, entiéndase que es superior al nivel normal que estimamos.
- Los dibujos que más prefieren los estudiantes son aquellos que tengan rasgos de violencia.
- Se determinó que los dibujos animados tienen una relación altamente significativa con la conducta acometedora de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 075 San Miguel.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. SUBCAPÍTULO I: Variable dibujos animados.

a. Teorías de la variable dibujos animados.

- Teoría de la aguja hipodérmica.

En esta teoría, la explicación que se da de los medios de comunicación, es que éstos, de forma inductiva, marcan las pautas en cada uno de los individuos sobre cómo tienen que actuar y ser, sin que exista una amplitud de bagaje que les permita hacer una selección y optimización de la información recibida. “{...} los mensajes de los medios de comunicación, se insinuarán ‘bajo la piel’ e irán a atacar a los miembros del público exactamente como sucede con una inyección con aguja hipodérmica, sin ninguna posibilidad de mediación o reelaboración por parte de los receptores”.

Un ejemplo de lo anterior, es que los medios de comunicación nos indican cómo es que deben de ser las mujeres, altas, extremadamente delgadas, ojos claros, tez perfecta, jóvenes, con cuerpos tonificados, sin imperfecciones, etc. Esta semillita se va sembrando en nuestro pensamiento, de manera tal, que ya no encontramos marcha atrás, sabemos que las mujeres que no cuentan con estas características son las que deben ser desechadas. Es muy difícil, posteriormente cambiar la concepción que ya se tiene, a grado tal, que hacen todo lo habido y por haber para corresponder con el estereotipo. Es como si los medios en su afán de mantener el status quo, cosechara, al igual que lo hizo Hitler, ejércitos de mujeres iguales con pensamientos similares, que no les permitan ir más allá de lo establecido. De esta forma es como la aguja hipodérmica funciona. (Díaz, 2012, pp. 28-29)

- Teoría de la información.

Esta teoría está basada directamente en la funcionalidad de cada uno de los sistemas que se encuentran dentro de una sociedad. “La ambición del Sistema mismo consiste en atender a la globalidad, a las interacciones entre los elementos más que a las causalidades, en comprender la complejidad de los sistemas como conjuntos dinámicos con relaciones múltiples y cambiantes”. Los medios masivos de comunicación, lo que buscan es preservar el sistema tal cual está funcionando. Ellos mismos en sí son sistemas que rigen los órdenes de patrones ya establecidos y lo hacen mediante ciertos actores, que son los encargados de propagar el sistema mismo.

Un claro ejemplo son las agencias de publicidad, lo que venden son estereotipos de cómo nos debemos constituir dentro de una sociedad. Nos dan a conocer quiénes son las personas de un grupo determinado que pueden comprar mansiones, quiénes pueden tener acceso a viviendas más económicas, etc. También nos permean de cómo deben funcionar cada uno de esos grupos. A la vez, mantiene el sistema con un cúmulo de constantes repeticiones que nos lleva a mantener el sistema mismo. Sin embargo, el proceso comunicativo es el que hace que todos los sistemas vayan de la mano hacia un mismo punto o finalidad. Entre ellos mismos mantienen el status quo y por lo tanto, el sistema. (Díaz, 2012, pp. 30-31)

- *Los dibujos animados.*

a. Dibujos animados, definición.

Se le conoce así a la técnica cinematográfica que consiste en producir la ilusión de que los dibujos, muñecos u objetos estáticos en dos dimensiones muestren movimiento propio. En la década de 1930, Disney introdujo un proceso de producción sistematizado para películas animadas que rápidamente se convertiría en el modelo del género. (Espaciohonduras, 2021)

Por otra parte, la imagen animada se lo define como:

Aquella imagen que se caracteriza por el movimiento que presenta. Mientras tanto, tal estado es posible gracias a la animación. La animación es un proceso que se ejecuta para crear en el espectador esa sensación de movimiento ya sea a partir de imágenes o de dibujos. Son muchísimas las técnicas que se emplean para crear el mencionado movimiento. A partir de cuadros que pueden realizarse, dibujando, pintando o fotografiando, los minúsculos cambios se irán efectuando de manera repetida a un modelo de realidad o en su defecto a un modelo tridimensional virtual; asimismo es posible la animación de actores y de objetos que pertenecen a la realidad. (Ucha, 2011)

Y en cuanto a la definición de animación, esta se encuentra definida de la siguiente manera:

Animación es la técnica o noción de movimiento que se aplica sobre un elemento o individuo. Hoy en día, el término animación está muy ligado a la producción gráfica de dibujos animados, pero en términos generales son muchas las situaciones en que la animación ocurre por fuera de aquella. En este sentido, un animal o individuo puede pasar del reposo a la animación a la hora de realizar cualquier tipo de actividad. 'Estar animado' es una expresión que implica la existencia de una actitud activa. (Bembibre, 2009)

b. Orígenes de los dibujos animados.

Los orígenes de los dibujos animados lo encontramos en el teatro de sombras javanés, que al menos se remonta al siglo XVII. Este arte consiste en proyectar sobre una pantalla iluminada las siluetas recortadas de unas figuras articuladas. Su más directo antepa-sado es sin embargo el fenaquistiscopio, un instrumento inventado en 1831 por el francés Joseph Plateau. (Curiosfera, 2021)

Constaba de dos discos montados sobre un eje: el disco superior era fijo y su borde externo presentaba un agujero longitudinal. El disco inferior, que era móvil, llevaba a lo largo de su

superficie interna unos dibujos que representaban las fases sucesivas de un movimiento y cuando se hacía girar el disco inferior, sus dibujos desfilaban rápidamente debajo del agujero del primer disco y el movimiento representado en secuencias parecía reconstruirse ante la mirada del espectador en virtud del principio de remanencia retiniana, que un siglo más tarde explotaría el cine y la televisión. (Curiosfera, 2021)

El inglés William George Horner perfeccionó el sistema en 1834 y lo introdujo en los Estados Unidos en 1867. Es posible que esta segunda versión perfeccionada del fenaquistiscopio inspirara al inventor de los dibujos animados. (Curiosfera, 2021)

c. Inventor de los dibujos animados.

En 1877 Émile Reynaud crea el praxinoscopio, un zoótropo con unos mecanismos mejorados que permitían una mayor calidad de movimiento de las imágenes. Con este nuevo invento, Reynaud preparó en París un nuevo espectáculo que denominó Teatro Óptico, que patentó en 1888, en el cual proyectaba sus Pantomimas luminosas entre los años 1892 y 1900. Las Pantomimas luminosas de Émile Reynaud fueron los primeros dibujos animados de la historia del cine. Reynaud coloreaba unas figuras sobre una gelatina transparente de 70mm llamada Cristaloid, que estaba protegida por una película de goma-laca. Reynaud ideó también la perforación de la película para el arrastre mecánico de la misma. El Teatro Óptico de Reynaud en el que proyectaba sus Pantomimas luminosas fue un éxito en París durante casi una década, se realizaban dobles pases diarios en el Teatro Grévin de la capital francesa. Por desgracia, con la aparición del cinematógrafo de los hermanos Lumière, el Teatro Óptico de Reynaud dejó de ser la principal atracción audiovisual del momento. Reynaud terminó destruyendo su praxinoscopio y la mayor parte de las obras que realizó. (Animacam, 2017)

Por su parte Sadoul (2004) asegura que:

Reynaud, hijo de un grabador de medallas y de una institutriz, artesano y autodidacto de genio, construyó en 1877 un *praxinoscopio* que perfeccionaba el zoótropo de Homer con el empleo de un tambor de espejos. Transformando poco a poco este humilde aparato (*praxinoscopio, teatro de proyecciones, etc.*), Reynaud construyó en 1888 su *teatro óptico* (en el que utilizaba cintas perforadas) con ayuda del cual pudo dar, a partir de 1892 y durante cerca de diez años, en el museo Grévin, de París, las primeras representaciones públicas largas de dibujos animados, en colores, proyectados en una pantalla. Componían sus programas cintas que duraban diez o quince minutos cada una. Reynaud había empleado ya la técnica esencial del dibujo animado moderno (disociación de las figuras animadas y del decorado, calcos sucesivos en hojas transparentes, trucajes, circuitos cerrados, etcétera). En la misma época Edison hizo entrar el cine en una etapa decisiva, al crear la película moderna de 35 mm con cuatro pares de perforaciones por imagen. El famoso inventor, después de haber emprendido la fabricación industrial de las lámparas. (p.8)

d. Antesala de los dibujos animados.

Las películas de dibujos relámpago se sitúan como la antesala de los dibujos animados y de la técnica del stopmotion, al valerse del paso de manivela para su ejecución. Pudieran ser reflejo también del momento que vive la sociedad, en la cual la urbanización del territorio modificó la estructura social, las vidas y los medios de comunicación. En este escenario de constante movimiento, alta densidad poblacional, crecimiento económico y un nivel de vida que permite dedicar tiempo al ocio, el teatro de variedades gozó de buena salud. La oferta de entretenimiento fue cada vez mayor, desarrollándose una industria en torno a ello. La popularidad de estos espectáculos conjuntamente al auge que tiene la ilustración, hará que muchos artistas (que también estaban relacionados con el mundo de la magia) se comiencen a interesar por el cine, y aunando

su faceta de dibujantes y prestidigitadores, sienten las bases de lo que hoy conocemos como dibujos animados. (Acosta & Cholodenko, 2020, p.34)

e. Influencia de los dibujos animados en los niños y niñas.

Los dibujos animados forman parte del desarrollo de los niños desde el siglo XX. Dos tercios de los lactantes y niños pequeños pasan un promedio de dos horas al día viendo televisión. Hoy en día, los niños en edad preescolar y los estudiantes pasan mucho tiempo viendo dibujos animados. Estos tienen influencia sobre la mente y la salud del niño, sobre sus sentimientos y su comprensión del mundo. El cerebro del niño procesa los gráficos, la información educativa y los actos de violencia. Estos factores tienen efectos tanto positivos como negativos sobre el desarrollo de los niños. Por ello, como adultos, es importante conocer qué tipo de dibujos animados está viendo el pequeño o pequeña. Actualmente hay dibujos animados para diferentes edades y hay distintos tipos de caricaturas. Las hay educativas y otras que son sólo de entretenimiento. Un factor importante en el estudio comparativo de las propiedades de las caricaturas educativas es el impacto positivo que causan en el desarrollo del niño. Lo positivo que brindan estos dibujos animados educativos es la estimulación, de allí que el uso adecuado de un personaje de dibujos animados promueve las relaciones interpersonales, la educación y el desarrollo social de los niños. (Nidoarcoiris, 2020)

f. Los dibujos animados como recursos para fijar información en los niños y niñas.

Los dibujos animados son una gran manera de transmitir información al cerebro del niño. Estos resultan divertidos e informativos de forma simultánea. Es decir, los dibujos animados educativos ayudan al niño a adquirir información útil y continúan utilizando sus cualidades positivas en la vida. Con frecuencia los hijos hacen preguntas que son complicadas de responder. Por ejemplo: ¿Cómo trabajan los órganos de una persona; ¿por qué los pájaros cantan, de dónde

viene la lluvia? Estas preguntas son infinitas. Los padres tratan de encontrar las palabras adecuadas para explicar al niño aquella situación. A veces estas respuestas se encuentran en las caricaturas educativas que las presentan de una forma divertida y didáctica sirviendo de ayuda o apoyo a los adultos. Los estudios demuestran que los dibujos animados contribuyen al desarrollo integral de la inteligencia, incluso los espectadores más jóvenes. Muchos dibujos animados vienen acompañados con sonidos o canciones. Los niños aprenden la letra lo suficientemente rápido y recuerdan la canción, porque las cantan varias veces junto con los personajes. Esto estimula el lenguaje y la comunicación. Por otro lado, las matemáticas son un tema crucial para el éxito, pero para muchos resultan difíciles de entender. Una buena manera de reforzar las bases de las habilidades matemáticas es con un dibujo animado divertido que proporcione una fuente valiosa de conocimientos matemáticos. Muchos personajes de dibujos animados enseñan a los niños a cumplir con la indicación de no tirar los juguetes, no jugar con fósforos, ser obediente, guardar las cosas, ser honesto, hábitos de higiene, entre otras. Esto influye en la inteligencia emocional del niño. Los dibujos animados educativos aportan al desarrollo de las inteligencias en los niños, sin embargo, no por esto es bueno ver dibujos animados en exceso. Los pediatras recomiendan que los padres limiten y supervisen el tiempo total que sus pequeños ven dibujos animados. Entonces, el ver dibujos animados puede resultar positivo para los niños siempre y cuando los padres y adultos encargados del menor estén pendientes del tipo de dibujo animado que están viendo y la cantidad de tiempo que lo consumen. (Nidoarcoiris, 2020)

g. Como afectan los dibujos animados en los niños y niñas.

Hay una tendencia defensiva por parte de muchos padres, a considerar que los dibujos animados “no tienen nada de malo” y dar por supuesto que “están supervisados por un equipo de psicólogos y guionistas especializados”, y que por ello carecen de peligro alguno para sus hijos.

Sin embargo, la práctica demuestra que la violencia en los dibujos animados (al igual que en muchos programas de televisión que un niño nunca debería ver) es tan frecuente como preocupante; por otra parte un tiempo excesivo del niño ante la pantalla de TV o el monitor del ordenador puede enseñarle que el modo de resolver ciertos problemas en la vida real es hacer las cosas tal cual actúan los superhéroes y aquellas actuaciones fantásticas que el niño asimila como superpoderes. La identificación con protagonistas de los dibujos lleva consigo una sistización tal que les impide, ya no a vestir como sus referentes (pijamas, disfraces...) sino actuar bajo la consigna de “lo que puede hacer mi héroe también lo puedo hacer yo”. (Sarrió, 2017)

h. Consecuencias de una sobreexposición a ver dibujos animados por parte de los niños y niñas.

Una excesiva exposición al visionado de dibujos animados puede ser fuente de ansiedad en el niño, mermar su capacidad creativa, fomentar la agresividad y alentarle a buscar emociones y sensaciones potencialmente peligrosas para su integridad física y su salud mental. Emocionalmente, lo que le llega al niño a través de la pantalla no suelen ser sensaciones positivas y productivas (pese a la aparente gratificación que les supone disfrutar con las aventuras de sus héroes), sino más bien sentimientos del tipo pena o rabia, intensos sobre todo cuando finaliza un episodio y el niño se ve forzado a regresar al mundo real y afrontar sus obligaciones de cada día.

Llama la atención que la tendencia natural de los niños cuando se juntan, no es la de sentarse a ver dibujos en televisión sino más bien jugar llevando a cabo actividades colaborativas. Lo habitual es que la televisión se disfrute más en solitario y que cuando se incorporan uno o más iguales, se prescindan de la tele y para iniciar un juego participativo en lugar de compartir pasivamente los dibujos animados como único foco de atención.

Es muy probable que cuando un niño ve demasiada televisión en su entorno doméstico, le cueste interactuar con sus compañeros en la escuela y que presente problemas de aprendizaje,

debido a que las horas dedicadas a ver televisión se restan a las de la lectura, el estudio o cualquier otra actividad que ejercite la mente y la creatividad. Los dibujos animados predisponen a una pasividad cognitiva que merma la habilidad para concentrarse e incorporar nuevos contenidos al bagaje de conocimientos del niño. Es función de los padres supervisar y reducir el tiempo que el niño está delante de la pantalla, incentivándole a que acometa actividades menos pasivas e interiorizar que los personajes a los que admira no son seres reales. (Sarrió, 2017)

i. Los dibujos animados y el desarrollo de la empatía.

Los dibujos animados pueden ayudar a desarrollar la empatía en los niños tanto como dificultar que se desarrollen en contextos reales, pero también es posible que suceda justo lo contrario. Todo estará en función de que el tipo de dibujos que se les ofrezca al niño (la temática de la historia, la dinámica de interrelación entre los protagonistas...) sean o no adecuados para su tramo de edad y, en general, para un niño. Los niños comienzan a desarrollar muy precozmente su capacidad empática, y ésta puede ser mucho más veraz y espontánea que en la mayoría de los adultos. Resulta enternecedor contemplar la imagen de una niña o niño de dos años llorando desconsoladamente al ver unos dibujos animados en la que las *Chipettes de Alvin* y las *Ardillas* cuidan a un pequeño pingüino que se ha perdido de sus padres; y más o menos a la edad de los dos años es cuando comienzan a desarrollar la capacidad para sintonizar emocionalmente con los demás (es decir, la empatía), una emoción basada en buena parte en la conciencia de uno mismo. En esos casos, los niños pueden manifestar reacciones de llanto por angustia empática, mientras que antes de los dos años lo que se suele manifestar es llanto por contagio al ver llorar a otro niño. Una trama argumental que fomente emocionalmente una respuesta de llanto empático, no tiene porqué ser perjudicial para el niño, sin embargo, forzar la

sensibilidad infantil más allá del límite del sufrimiento sí que podría ser cruel y no aportar nada positivo a la evolución de su afectividad. (Sarrió, 2017)

j. Los dibujos animados y el estado emocional de los niños.

Es habitual que un niño sufra cuando le suceda algo malo a uno de los padres del protagonista de los dibujos o la película que está viendo, por ejemplo la separación y aún más la muerte. Dos ejemplos son la muerte de la madre de Bambi o la cruel separación de *Dumbo* de su progenitora. También la muerte de un niño en la pantalla promueve un terrible dolor a los más pequeños que aún no tienen sentido de su propia mortalidad. Las consecuencias emocionales de estas situaciones pueden ser traumatizantes. Igualmente sucede cuando un niño contempla en la pantalla la muerte de un animal inocente, sobre todo aquellos niños que tienen mascota y especialmente un perro.

Si bien los niños más mayores pueden comprender hasta cierto punto la muerte y las pérdidas por separación, también están expuestos a sufrir al ver escenas que produzcan miedo, situaciones violentas, secuestros, y todas aquellas dotadas de una carga emotiva lo suficientemente intensa para afectarles emocionalmente, provocarles miedo a sufrir o bien contemplar la muerte como un castigo. Es estos casos es muy importante que los padres estén alerta y dispuestos a aclarar al niño todas sus dudas, responder a sus preguntas y negociar hábilmente para evitar que su hijo vea una película para la que aún no está lo suficientemente maduro. (Sarrió, 2017)

k. El vocabulario soez en los dibujos animados y los niños y niñas.

En primer lugar, deberíamos considerar que, aunque existe una gran variedad de dibujos animados, no todos están indicados para un público infantil ni son adecuados para niños aunque se publiciten como destinado a ellos. El mero hecho de que una serie televisiva esté producida en formato de dibujos, no la convierte en recomendable para consumo de los niños, un error en el que

muchos padres incurren al permitir ver a sus hijos dibujos de su nulo contenido educativo sino y temáticas e ingredientes —por ejemplo, incitación a la violencia— que el niño no está maduro para asimilar. Es el caso de *Dragon Ball Super*, cuya violencia (prácticamente en todas las escenas) la hace desaconsejable para los más pequeños; tampoco es recomendable para los más pequeños la serie *Bob Esponja*, no sólo por su humor negro imposible de entender a estas edades sino por las ideas absurdas que propone y llevan a cabo los protagonistas (por ejemplo, en un el capítulo se *aconseja* meter los pies en aceite hirviendo para curar un resfriado). Un ejemplo más lo encontramos en la permisividad con que muchos padres permiten a sus hijos ver Los Simpson, serie que no debería autorizarse para menores de 12-14 años por los comportamientos absurdos o violentos que exhiben los personajes y lo excesivamente marcados que están los roles de género. (Sarrió, 2017)

l. Los dibujos animados como material didáctico.

Son muchas las voces críticas que han llegado a “demonizar” los dibujos animados, especialmente aquellos que provienen de la factoría Disney, en aras de la coeducación, sin ni siquiera haberlos visto. Para educar debemos aprovechar todo aquello que nos ayude a llegar a nuestro alumnado, su propio lenguaje y enseñarle a traducir y observar de forma crítica lo que hay a su alrededor, para que pueda ser consciente de los mensajes positivos y los referentes adecuados y de lo que aún debemos luchar por cambiar. En la actualidad son numerosas las oportunidades de aprendizaje que nos ofrecen y como muestra aquí les dejamos los enlaces a algunas de las guías que he realizado para trabajar con el alumnado y sus familias. (Padilla, 2015)

m. La psicología infantil en los dibujos animados.

Los dibujos animados han sido un elemento imprescindible en el desarrollo infantil de los más pequeños desde el comienzo del siglo XX. Nuestros pequeños miran una media de dos

horas de tv al día, según kidshealth.org. Mientras están viendo los dibujos, su cerebro procesa todo, las imágenes gráficas, los colores, la información educativa, etc. Estos factores estimulantes para su cerebro producen tanto efectos positivos como negativos en su desarrollo. Con todo esto, el niño vive en un mundo de fantasía a través de sus juegos y de sus actividades diarias. Aún es pronto para que le preocupen las obligaciones ni las normas morales con lo cual puede permitirse hacer lo que realmente le gusta. Esta necesidad de fantasía le ayudará a formar su verdadera personalidad, a desarrollar su imaginación, su sensibilidad, sus sentimientos y su conciencia moral de lo que está bien o mal. (Caladín, 2020)

n. Aspectos positivos y negativos de los dibujos animados.

Los dibujos animados son otra manera de aprender en la que el niño/a puede aprender normas, conceptos y actitudes, a través de sus héroes o personajes preferidos. Es nuestra tarea como padres controlar y manejar esta información para poder educarles en valores adecuados. Si permitimos que nuestros hijos visualicen dibujos violentos, no podemos esperar que se comporten tranquilos, piensa que los niños aprenden por imitación, y viendo esto, actuará imitando y ejecutando los movimientos de su personaje favorito. Si nuestros hijos son aún pequeños, necesitarán personajes que les ayuden a formarse en la amistad, la paz, el compañerismo, la tolerancia, etc. (Caladín, 2020)

Otro de los beneficios que podemos encontrar en los dibujos es la estimulación del aprendizaje. Los dibujos animados ayudan a las maestras a reforzar y a alcanzar los objetivos de los programas educativos y ayudan a los pequeños de edad preescolar a alcanzar elevados niveles de aprendizaje. Las investigaciones indican que utilizar dibujos animados como material de clase estimula la motivación, el aprendizaje y el desarrollo social del niño. El uso repetido de los mismos personajes de dibujos animados ayuda a que los niños se sientan cómodos al expresar sus

sentimientos y sus gustos y deseos. Un estudio realizado estableció que los niños pequeños que emplearon material de trabajo con un personaje de dibujos animados aprendieron más que los niños que utilizaron el mismo material sin el personaje animado. Los sentimientos de nuestros hijos también se pueden desarrollar a través de los dibujos, cuando el personaje «bueno» gane sentirá placer y alegría, cuando enferme alguien sentirá pena, etc. Si les observamos cuando están viendo la tv los veremos sonreír o asustarse mientras observan las escenas y eso nos demuestra que lo viven como real y los sentimientos que experimentan son reales, como cuando nosotros estamos viendo una película. por el contrario, y como parte negativa de los dibujos animados son los casos de lesiones en niños por imitación de las acciones de sus personajes favoritos de los dibujos animados. Por poner un caso, en 1928 el pequeño Dickie Johnson tomó el control del barco de su familia y lo estrelló causando un gran incidente. Posteriormente a los hechos la familia interpuso una demanda a Walt Disney por cargos de corrupción de un menor al haberle hecho creer que si un ratón podía navegar un barco él niño también lo podría hacer. Este caso es una anécdota y un caso extremo pero la realidad es que los niños en muchas ocasiones son incapaces de distinguir entre la realidad y la ficción, causándose en algunos casos daño a sí mismos, tratando de imitar lo que ven en los dibujos animados. (Caladín, 2020)

o. Tipos de dibujos infantiles según la edad de los niños.

- *De 2 a 3 años.*

En la primera infancia, o en niños de 2 a 3 años cursando preescolar debemos enseñarles dibujos, cuentos o juegos que ayuden a aprender conceptos y cosas nuevas, por ejemplo, las horas, los números, los días de la semana, etc. También podremos incluir los valores morales como compañerismo, amistad, etc. Para esta franja de edad pueden ayudarte algunos vídeos como los de Baby Einstein. Para los que no conozcáis los vídeos Baby Einstein son líderes mundiales en

productos audiovisuales. Son útiles para el desarrollo y entretenimiento de bebés entre 0 a 4 años. Con este material los bebés son expuestos al mundo que les rodea mediante objetos de la vida real, música, lenguaje, ciencia, poesía y naturaleza de una manera interesante y divertida. Parece que enriquecen, estimulan y proporcionan oportunidades ilimitadas de interacción con los más pequeños. Por ejemplo, el vídeo “de la Cabeza a los Pies”, es una introducción entretenida y agradable a las partes del cuerpo destinada a bebés y niños muy pequeños. Esta distraída y amena exploración aporta actuaciones de marionetas, imágenes de niños reales y animales y pinturas, acompañadas por la hermosa música de Bach, Morley y Vivaldi. (Caladín, 2020)

A los más pequeños les encanta porque son unos vídeos con música relajante, colores muy vistosos, imágenes grandes que estimulan a los niños y hace que vayan familiarizándose con la vida cotidiana. (Caladín, 2020)

- *De 4 a 6 años.*

A partir de los 4 a 6 años en adelante se incorporarán los sentimientos experimentados y las normas morales y sociales, nuevamente el compañerismo, la amistad, la tolerancia, la comprensión, etc, son principios fundamentales a modelar. Aparece la búsqueda de soluciones para un problema concreto, mostrar la posibilidad de que exista un final feliz, de que la solución se busca y se pone en práctica y se consigue solucionar el problema. La frustración aparece como parte de la vida y la necesidad de afrontarla con decisión, sin decaer. Todo esto está implícito en muchos dibujos. (Caladín, 2020)

Por otro lado, tienen que enfrentarse al mal y quizás para ello sean precisos dibujos más fuertes por lo que nos dedicaremos a buscar aquellos que transmitan la diferencia entre el bien y el mal de manera simbólica, de tal manera que el niño no pueda llevarlo a la realidad. Dibujos en los que aparezcan peleas, asesinatos, muertes, etc., son contraproducentes. (Caladín, 2020)

p. Dimensiones de los dibujos animados.

- *Dibujos animados educativos.*

Se trata de un recurso educativo muy divertido que también les reporta numerosos beneficios para su desarrollo cognitivo. Los dibujos animados estimulan la imaginación infantil, a la vez que les ayuda a construir nuevos conceptos, amplían su vocabulario y mejoran sus habilidades sociales. Además, son una herramienta excelente para transmitirles valores positivos a los pequeños. (Etapainfantil, 2021)

Estos dibujos pueden contribuir en labrar una conducta pertinente en los hijos, los padres y madres están entonces en la obligación de seleccionar y administrar cierto tipo de dibujos animados que contribuyan a la mejora de la conducta o comportamiento de los menores de edad; se debe reconocer que la animación es importante en la medida que se le pueda administrar buena información a los hijos e hijas menores de edad, puesto que puede incrementar ciertas condiciones y oportunidades en los estudiantes para la mejora de su comportamiento. (Buenas tareas, 2021)

- *Dibujos de contenidos no educativos (dibujos animados violentos, agresivos)*

Los dibujos animados de contenido no educativo, por lo general son los dibujos animados violentos, agresivos, donde los padres se encuentran en la incertidumbre o dilema sobre este tipo de juegos, los mismos que por el mismo hecho de estar en contacto con los pequeños y pequeñas, estos pueden tomar una conducta temporal agresiva o violenta modificando su comportamiento; he aquí una preocupación más para los padres y una tarea más para seleccionar el tipo de dibujos animados que deberían ver sus hijos e hijas, y en esta época donde se ha ingresado al nuevo milenio la inundación con este tipo de videos, programas y la proliferación en los diferentes medios de comunicación es diversa, el cuidado entonces constituye un imperativo por parte de los padres y madres de familia. (Pedagogiamilennial, 2021)

2.2.2. SUBCAPÍTULO II: Variable comportamiento

- Teorías de la variable comportamiento.

a. Teoría de campo de Lewin.

Esta teoría se fundamenta en la siguiente idea: el comportamiento de los seres humanos no depende ni del pasado, ni del futuro sino del espacio psicológico real y actual, donde se desenvuelve la vida del individuo, el cual está relacionado con las necesidades del mismo. Cada uno de nosotros asigna de acuerdo a sus experiencias, conocimientos y percepciones, unas «valencias» a los objetos, personas o situaciones, las cuales pueden ser positivas si prometen satisfacer necesidades presentes de la persona o pueden ser negativas si prometen generar algún daño al individuo. Un objeto, persona o situación de valencia positiva produce una fuerza que atrae al individuo, por el contrario, un objeto, persona o situación de valencia negativa produce una fuerza que repele al individuo. De la suma vectorial de estas fuerzas, que la persona percibe en determinado momento, se genera una fuerza resultante que induce una locomoción en cierta dirección. El comportamiento del individuo está dado por la dirección de la fuerza resultante y puede ser de repulsión del objeto, persona o situación o puede ser de atracción. Chiavenato (Como se citó en Cobo, 2003, p.120)

b. La teoría de las atribuciones de F. Heider.

Esta teoría busca explicar las causas del comportamiento de las personas en función de dos factores: las características personales de la persona y las circunstancias del ambiente donde se encuentra el individuo, cada uno de los factores debe recibir una calificación binaria de estabilidad: inestable o estable. De acuerdo a la combinación de ambas evaluaciones resultan cuatro posibles explicaciones de la actitud exitosa o el fracaso del empleado en el desempeño de una tarea, en lo personal: Su habilidad o su esfuerzo, y en lo circunstancial: la dificultad de la tarea o la suerte.

Este modelo debe integrarse a otras teorías sobre el comportamiento para aumentar su utilidad.
(Cobo, 2003, p. 122)

- *El comportamiento.*

a. Introducción al comportamiento humano.

La psicología es la ciencia del comportamiento. Los conductistas fueron, desde principios del siglo XX, los primeros en situar el comportamiento en el centro de la psicología científica. Antes de ellos lo había hecho Aristóteles, aunque en un contexto epistemológico muy distinto. Para Aristóteles la indagación psicológica trata sobre los actos de los seres vivos. Lo que precisamente han estudiado siempre los zoólogos y biólogos interesados en la vida de los animales. Los primeros intentos de la psicología experimental introspeccionista, influidos por la tradición cartesiana, escindieron, en dos actos comunicables: el movimiento y la conciencia. De un lado, los movimientos físicos y orgánicos de la estimulación, las respuestas externas, cuantitativas, empírica, públicamente observables y físicamente manipulables. De otro, los contenidos y procesos de conciencia, internos, inextensos, cualitativos, accesibles tan sólo a la introspección del propio sujeto.

Todo comportamiento es, sin duda, un proceso físico. Pero no todo proceso físico es comportamiento. Lo son aquellos que significan una respuesta del ser vivo al ambiente en que vive. El comportamiento no es una serie de movimientos sin sentido regido por la legalidad física, ni unos contenidos de conciencia de los que la ciencia experimental tenga que prescindir, ni ambas cosas conjuntamente o por separado. El comportamiento es un proceso estrictamente físico, registrable y verificable, que consiste, precisamente, en ser la actividad por la que un ser vivo mantiene y desarrolla su vida en relación con su ambiente, respondiendo a él y modificándolo. El comportamiento rabioso, por ejemplo, no es sin más un deseo de venganza o de ataque. Como

detalla Aristóteles, no es el fenómeno psicológico de la ira, sino su significación. El comportamiento rabioso real, que efectivamente significa eso, es un proceso físicamente registrable consistente en ciertos cambios orgánicos y ciertas relaciones con una situación ambiental que la ciencia ha de ir determinando empírica y experimentalmente. Ese proceso consistía para Aristóteles en el comportamiento de la sangre en torno al corazón. (Galarsi, Medina & Ledezma, 2011, pp. 98-99)

b. Definición de comportamiento.

El comportamiento es la manera de comportarse (conducirse, portarse). Se trata de la forma de proceder de las personas u organismos frente a los estímulos y en relación con el entorno. Es importante y fundamental establecer el que todo comportamiento está influenciado por una serie de elementos. En concreto, se estipula que aquel estará marcado tanto por la cultura que tenga la persona en cuestión como por las normas sociales existentes en su entorno o la actitud que presente en todo momento. (Pérez & Merino, 2014)

c. El comportamiento de los niños en la escuela.

Para muchos niños, el ingreso a la escuela constituye la primera separación respecto a la madre durante gran porcentaje del día. El papel del profesor aquí es fundamental, pues el ayudará al niño a sentirse a gusto en el ambiente escolar. La escuela contribuye al desarrollo de un deseo de llegar a dominar destrezas intelectuales, en adquirir orgullo por el trabajo propio y a establecer relaciones más amplias con sus compañeros (as). Muchos comportamientos nuevos se aprenden durante los años de escuela. Respuestas previamente establecidas tienen que extinguirse porque son ineficaces (por ejemplo: llorar en situaciones de tensión); en tanto que los motivos existentes (por ejemplo: dominio de una tarea) tienen que estimularse y fortalecerse.

La escuela al asegurar el aprendizaje de la conducta de trabajo, favorece en el niño la actividad voluntaria. Actividad con una finalidad: exige atención, esfuerzo para mantener el fin presente en la mente, para apartar las distracciones, las interpretaciones o las reacciones inadecuadas. Sin duda, el trabajo escolar, en general, lo estructura el que lo enseña, impuesto desde afuera, y esa heteronomía limita el carácter de actividad voluntaria del trabajo escolar. La escuela es un lugar temido y respetado a la vez, que provoca la inhibición de algunos niños. La influencia del grupo, el contagio de las reacciones puede también estorbar la atención del niño en la clase. La excesiva valorización de las notas desvía al niño del fin real del trabajo, crea rivalidades, celos, envidias, que son para él otras tantas distracciones. El arte del profesor está en superar los obstáculos y hacer que el niño sea capaz de autodirigir su comportamiento. El trabajo se organiza siguiendo las indicaciones del profesor; éste posee una representación de los mecanismos intelectuales que el niño debe adquirir, también tiene cierto conocimiento de los intereses, las aptitudes y de las dificultades de los alumnos. (Sebastiani, 2003, p. 133)

d. Las relaciones entre compañeros.

En la escuela el niño va a conocer nuevos compañeros, por lo tanto, sus relaciones sociales al interrelacionarse con nuevos niños se amplían. El niño recibe, sobre todo de los otros niños, ese don esencial que es el dominio propio: juntos descubren el significado de compartir momentos de amistad en el aula. El grupo infantil se forma esencialmente por la atracción del mayor. Los pequeños se sienten subyugados con los juegos de los mayores invitados a tomar parte en ellos con papeles secundarios. El niño experimenta una intensa necesidad de jugar con los demás, es porque el juego tiene dos fines: antes de enseñar el placer de los intercambios, de la exaltación de la alegría al ser compartida; permite a cada uno afirmarse ante los demás y que los demás le tengan

en cuenta. El niño atrae al niño con sus inventos, con sus risas, con ese comportamiento activo propio del niño en esta edad. (Sebastiani, 2003, p. 134)

e. La disciplina dentro del aula y la actitud del profesor.

El autor Carroll, Herbert en su obra “Higiene Mental”, manifiesta que los problemas disciplinarios se suelen desarrollar en el aula a partir de la frustración de una o más de las necesidades fundamentales del niño. El niño que responde a estas frustraciones mediante la agresión externa, perturba la clase, molesta al profesor y hasta al Director, se convierten en un caso disciplinario. El niño que responde con la agresión interna no suele convertirse en un caso disciplinario, pero su personalidad se perjudica más que la de aquél que reacciona peleando.

Todo niño necesita triunfar. Si las tareas escolares que se le ponen resultan demasiado difíciles, se siente frustrado. Así, el niño al sentirse frustrado se siente impedido de hacer algo para remediar la situación, ese algo puede ser ponerse a fastidiar al maestro, a mutilar los libros o pupitres, a fastidiar a sus compañeros. Faltándole la oportunidad de satisfacer su necesidad de triunfo escolar se vuelve contra el medio. Si se ajustara el contenido de los estudios a las aptitudes de los niños se resolverían muchos problemas disciplinarios.

Muchas veces el profesor no mira que el niño necesita que sus cualidades pequeñas o grandes sean reconocidas por sus maestros y compañeros. Ello nutre su sentimiento de valor personal. El maestro que comprende esta necesidad emocional sabrá apreciar tanto los aprobados bien ganados como los sobresalientes. En las discusiones de clase el maestro debe animar tanto al estudiante tardo como al desconfiado, así como a los brillantes y seguros de sí. Nunca se burlará de los niños. Nunca tratará que el alumno de clase se sienta insignificante. Prodigará la alabanza más que la crítica. Ayudará a que cada estudiante mantenga su dignidad.

La relación entre maestros y alumnos debe ser tal que haga sentirse al niño emocionalmente seguro. La atmósfera de la clase en general debe ser fácil y amistosa. El maestro debe comprender las necesidades emocionales de sus discípulos y tomarlas en consideración en la labor del aula. Sólo recurrirá a medidas disciplinarias cuando ello sea necesario para el bien del grupo. Nunca hará uso del miedo como técnica de control. Hacer que el niño se sienta emocionalmente inseguro es crear, no eliminar problemas de conducta.

Vale la pena que el maestro se dé cuenta de que la mala conducta en la escuela es siempre una manifestación de desajuste. En vez de echar mano a medidas disciplinarias represivas, el maestro debe procurar hallar cuál es la causa del mal comportamiento. El maestro debe estar al tanto de la supersensibilidad, de la insociabilidad del niño, así como lo está de la costumbre de hurtar o de la impertinencia.

Hace algunos años se hizo un estudio de las actitudes hacia los problemas de conducta de los niños en 511 maestros de escuelas elementales y 30 psicólogos clínicos. Fueron clasificados 50 problemas de comportamiento en la escuela por orden de importancia. De ellos hicieron los maestros y psicólogos la siguiente clasificación de los diez problemas más serios. (Sebastiani, 2003, p. 134)

f. Tipos de niños en cuanto a su comportamiento.

- *El niño mimado.*

En la mayoría de los grados primarios abundan los niños mimados y consentidos. Suele tratarse del hijo único cuyos padres le han consentido todo y le han protegido contra todos los pequeños problemas que él debía encarar y que lo han mantenido separado del resto del vecindario. Puede ser el hijo menor o el favorito, o aquél que los padres quieren más, a causa de las enfermedades frecuentes o prolongadas que ha padecido o por alguna incapacidad física. Por tales

motivos ha sido tratado siempre como un bebe. En este caso, el niño mimado en el ambiente escolar se encuentra confundido con otros niños. Durante los seis años anteriores de su vida nunca le enseñaron o le permitieron confraternizar con otros niños, usar sus propias fuerzas, hacer valer sus derechos agresivamente si fuera necesario y a veces cooperar activamente en la realización de una tarea en común con los demás. Acostumbrado a que lo traten como un bebé, tiene ahora que afrontar una situación en la que no goza de una atención especial preferente y exclusiva de los adultos. De esta manera el niño evita la proyección normal de su yo, y se encierra tímidamente en sí mismo. Para el niño mimado es casi imposible jugar al principio alegremente con sus compañeros. El profesor debe hacer uso de todos los recursos posibles para que el niño adquiriera hábitos sociales sanos. Con frecuencia el profesor comete el error de burlarse del “nene de mamá” o de ridiculizarlo delante de otros niños o de castigarlo por un comportamiento que evidentemente es lógico para él a causa de su condicionamiento en el hogar. (Sebastiani, 2003, p. 135)

- *El niño regañón.*

Con rapidez el niño aprende que por medio de las lágrimas consigue lo que desea y que los padres han perdido la batalla. Algo más tarde aprende que el mismo medio es útil no sólo para obtener privilegios o favores, sino también para no hacer las cosas que le disgustan.

Cuando el niño ha estado acostumbrado a actuar así y en la escuela descubre que nadie le hace caso, produce consternación en él.

El papel del profesor en este proceso de transformación es muy importante. Si demuestra la menor inclinación a condescender, la labor está perdida antes de comenzarla. (Sebastiani, 2003, p. 135)

- *El niño indisciplinado.*

Muchos niños crecen en hogares indisciplinados donde no se les exige que obedezcan si quiera las reglas más elementales. En consecuencia, los niños a menudo actúan exclusivamente según su libre albedrío. Cuando este niño ingresa a la escuela, lleva consigo un problema para el maestro. Al formar parte del grupo de otros niños, no se le puede permitir que permanezca indisciplinado, la influencia que ejerce sobre el comportamiento de los demás no se puede dejar de lado. La ociosidad y la pereza del niño indisciplinado, que nacen de la voluntad dirigida, deben ser reemplazados por la laboriosidad y el entusiasmo para realizar las tareas escolares. (Sebastiani, 2003, p. 135)

- *El niño disciplinado en exceso.*

Un exceso de represión niega al niño una expresión normal de sus necesidades de actividad, sociabilidad y determinación. Cuando ingresa a la escuela, el niño excesivamente reprimido está mal preparado para la escena que le rodea. La escuela hoy en día está organizada para que los niños tengan oportunidad de seguir sus inclinaciones, su sociabilidad, cooperación y actividad propia. En un ambiente escolar tal, es probable que el niño se encuentre completamente inhibido, no sólo por temores respecto de sí mismo y de las consecuencias de sus acciones, sino también por falta de confianza en su habilidad y en sus posibilidades. Sufre un deprimente complejo de inferioridad que le impide participar libremente en las actividades sociales del aula. No puede entender la espontaneidad y soltura de los niños de su alrededor. Cuando el maestro se encuentra con un niño excesivamente disciplinado debe comprender que hay que asignarle tareas que le den confianza en sí mismo y le enseñen a adoptar una actitud objetiva frente a la vida. Igual, que en el caso del niño mimado, el profesor debe procurar que los otros niños lo acepten y se comporten con él exactamente como lo hacen con sus demás compañeros y construir un ambiente de amistad, cordialidad y sano intercambio. (Sebastiani, 2003, p. 136)

g. Dimensiones del comportamiento.

- *Comportamiento Asertivo.*

El comportamiento asertivo es aquel que implica la expresión directa de los propios sentimientos, necesidades, derechos legítimos u opiniones, sin amenazar o castigar a los demás y sin violar los derechos de las otras personas. La asertividad también se entiende como la capacidad de un individuo para transmitir a otra persona sus posturas, opiniones, creencias o sentimientos de manera eficaz y sin sentirse incómodo. (psicoterapeutas, 2012)

- *Comportamiento Agresivo.*

En la infancia, son normales los ataques de agresividad. Las conductas agresivas son conductas intencionadas que pueden causar daño, ya sea físico o psíquico. Conductas como pegar a otros, ofenderlos, burlarse de ellos, tener rabietas o usar palabras inadecuadas para llamar a los demás forman parte de la agresividad infantil. Cuando algunos niños persisten en su conducta agresiva y son incapaces de controlar su fuerte genio, pueden sentirse frustrados causando sufrimiento y el rechazo de los demás. (Medina, 2020)

- *Comportamiento Pasivo.*

Este miedo por lo general se manifiesta debido a que los niños pasivos perciben como agresivos a otros individuos y consideran que no están en capacidad de enfrentarse a ellos. Se ven como personas frágiles, cobardes y con baja autoestima y así se comportan frente al mundo y la sociedad. La conducta de un niño pasivo puede conllevar a dificultades a largo plazo debido a que es una actitud poco sana porque anula su personalidad completamente. Un niño pasivo o sumiso se deja intimidar fácilmente en el colegio y no responde ante las agresiones ni recurre a los

profesores. Posiblemente este niño desee ser más fuerte, sin embargo, no lucha por obtenerlo, se adaptan y se conforman con la posición de víctima. (Escuelas infantiles, 2015)

2.3. Definición de términos y conceptos básicos

2.3.1. Programa.

El concepto de programa (término derivado del latín *programma* que, a su vez, tiene su origen en un vocablo griego) posee múltiples acepciones. Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso; la presentación y organización de las materias de un cierto curso o asignatura; y la descripción de las características o etapas en que se organizan determinados actos o espectáculos artísticos. (Pérez & Merino, 2012)

2.3.2. Animación.

La idea de animación refiere al proceso que se desarrolla para producir imágenes animadas a partir de objetos o dibujos. Se trata de una técnica que permite generar la sensación de movimiento en algo inanimado. (Pérez, 2019)

2.3.3. Imitación.

Adquisición voluntaria de una conducta observada en otras personas. Elemento fundamental del aprendizaje. Imitación diferida: reproducción o imitación de una acción o comportamiento observado en una ocasión anterior, mediante la evocación de un símbolo almacenado de éste. En el caso de los bebés, esta capacidad muestra que tienen una memoria a largo plazo para los eventos, y con ello, que tienen una representación mental para éstos. (Consuegra, 2010, p. 152)

2.3.4. Televisión.

Televisión es un sistema de transmisión de imágenes y sonido a distancia a través de ondas hercianas. En el caso de la televisión por cable, la transmisión se concreta a través de una red especializada. La noción de televisión surgió con la combinación del vocablo griego *tele* (“distancia”) y el término latino *visio* (“visión”) (Pérez & Merino, 2013).

2.3.5. Caricatura.

El término caricatura, cuya raíz etimológica se halla en la lengua italiana, alude a una sátira gráfica que se desarrolla deformando la apariencia de algo o de alguien. Se trata de un dibujo con fines humorísticos, que suele ridiculizar a su modelo. Las caricaturas suelen crearse a través de la distorsión o la exageración de rasgos (Pérez & Merino, 2018)

2.3.6. Adicción.

Tendencia imperiosa de la persona que pierde su capacidad de dominio en relación con el consumo de drogas, al uso de objetos o a la repetición de actividades hasta el punto de dañarse a sí mismo o a la sociedad (Consuegra, 2010, p. 9)

2.3.7. Conducta.

La conducta está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Esto quiere decir que el término puede emplearse como sinónimo de comportamiento, ya que se refiere a las acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe y a los vínculos que establece con su entorno (Pérez & Merino, 2012)

2.3.8. Actitud.

Tendencia o predisposición relativamente duradera para evaluar de un determinado modo a una persona, suceso o situación a partir de los significados que se les da y a actuar en consonancia con esta evaluación. Comprende una orientación social en términos de una respuesta favorable o

desfavorable que se manifiestan a través de contenidos cognoscitivos, afectivos y de comportamiento comunicables de manera verbal y no verbal (Consuegra, 2010, p.3)

2.3.9. Comportamiento.

El comportamiento es la manera de comportarse (conducirse, portarse). Se trata de la forma de proceder de las personas u organismos frente a los estímulos y en relación con el entorno.

Es importante y fundamental establecer el que todo comportamiento está influenciado por una serie de elementos. En concreto, se estipula que aquel estará marcado tanto por la cultura que tenga la persona en cuestión como por las normas sociales existentes en su entorno o la actitud que presente en todo momento. (Pérez & Merino, 2014)

2.3.10. Agresividad.

Estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. La agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física y/o psicológicamente a alguien. (Consuegra, 2010, p. 10)

2.3.11. Asertividad.

Expresión de los pensamientos, sentimientos y creencias de manera directa, honesta y apropiada, respetando los derechos de las demás personas. (Consuegra, 2010, p.29)

2.3.12. Conflicto

Presencia contemporánea, en la misma persona, de dos motivaciones Confiabilidad Conflicto 56 C de carácter opuesto, pero de igual intensidad. / Incompatibilidad entre conductas, percepciones, objetivos y/o afectos entre individuos y grupos, que definen estas metas como mutuamente incompatibles. (Consuegra, 2010, p.55)

2.3.13. Frustración.

Situación en la que se halla el sujeto cuando encuentra un obstáculo que no le permite satisfacer un deseo o alcanzar una meta. / Estado de vacío o de anhelo insaciado que surge cuando la persona se encuentra frente a un impulso, deseo u objetivo que no puede satisfacer. (Consuegra, 2010, p.126)

2.3.14. Apatía

Impasibilidad del ánimo. Estado en el que el sujeto permanece indiferente, y presenta una incapacidad para reaccionar ante situaciones que deberían suscitar emociones o intereses. (Consuegra, 2010, p. 24)

2.3.15. Estereotipo

Generalizaciones y simplificaciones exageradas sobre las personas o grupos de personas. / En el marco de la psicología social, conjunto fijo de atributos que el observador de un grupo determinado adjudica a todos sus integrantes. / Generalizaciones acientíficas, y por ende poco confiables, que un individuo hace acerca de otro individuo o grupos. (Consuegra, 2010, p.105)

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.

Este tipo de investigación es sustantiva con nivel descriptivo, ya que se orienta a resolver problemas fácticos y teóricos con respecto a las variables de estudio, su propósito es describir, profundizar su comprensión y dar respuesta objetiva a interrogantes que se plantean en un determinado fragmento de la realidad y del conocimiento con el objeto de contribuir en la estructuración de las teorías científicas, disponibles para los fines de la investigación tecnológica y aplicada. (Carrasco, 2006)

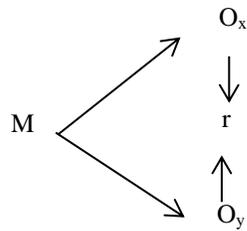
Por tanto, el propósito de esta investigación fue describir y analizar la preferencia de los dibujos animados y el comportamiento de los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 018, Ichocán; quiere decir que no se manipularon variables.

3.2. Método de investigación.

En la presente investigación, se utilizará el método descriptivo. Metodología que no manipula las variables directamente, sólo las describe y analiza tal cual se presentan en la realidad. Llamada también método descriptivo. Solo se llega al control estadístico, por tanto, su validez interna es menor en comparación con la metodología experimental. (Carlesi, Reyes, & Mejía, 2018, p. 92).

3.3. Diseño de la investigación.

El diseño de investigación es no experimental y de tipo correlacional. Los estudios correlacionales, al evaluar el grado de relación entre dos o más variables miden cada una de ellas (presuntamente relacionadas) y después cuantifican y analizan la vinculación. El esquema de la investigación de la investigación correlacional descriptiva es el siguiente



Dónde:

M. Muestra (Estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 018 Ichocán).

O_x. Observación de la primera variable (Preferencia por los dibujos animados)

O_y. Observación de la segunda variable (El comportamiento)

r. Correlación entre dichas variables. (Sánchez & Reyes,2006).

3.4. Población y muestra.

3.4.1. Población.

La población se puede definir como aquel conjunto que está compuesto por todos los elementos (personas, objetos, organismos, historias clínicas, fluctuación diaria de una moneda, etc.) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación (Arias, Villasís, & Miranda, 2016); para el caso de la investigación que se ha realizado la población alude directamente a los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018 Ichocán 2021

A continuación, se detalla en la siguiente tabla los estudiantes que conformaron la población o universo estadístico.

Tabla 1

Población de estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 018, Ichocan, 2021.

Sexo	fi	%
Mujeres	7	58.00
Hombres	5	42.00
Total	12	100.00

Nota: Nóminas de matrícula

3.4.2. Muestra.

Tamayo (2006), en lo que respecta a la muestra estadística lo define de la siguiente manera: "el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada" (p.176). Trabajar en investigación con una muestra estadística es muy importante, toda vez que al tener representatividad de toda la población sus resultados pueden ser repicados a toda ella; por otra parte, trabajar con una muestra resulta siendo más dinámico el trabajo porque no se tendrá unidades muestrales en abundancia que dificulten su la operatividad.

Se debe hacer mención que para esta investigación se optó por trabajar con toda la población toda vez que al aplicar la fórmula para calcular la muestra esta es prácticamente igual a la población, como se muestra a continuación:

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

Dónde:

N = Tamaño de la población

Z = Nivel de confianza 95%, entonces Z = 1.96

p = Probabilidad de éxito (0.5)

d = Precisión: (error máximo admisible en términos de proporción) (0.05%)

Ahora sí se sabe que la población (N) es igual a 12, entonces reemplazando en la fórmula anterior para calcular la muestra que de la siguiente manera:

$$n = \frac{12 * (1.96)^2 * (0.5) * (0.5)}{(0.05)^2 * (12 - 1) + (1.96)^2 * (0.5) * (0.5)}$$
$$n = \frac{12 * 3.8416 * 0.25}{0.0025 * (12) + 3.8416 * 0.25} = \frac{11.5248}{0.03 + 0.9604} = \frac{11.5248}{0.9904} = 11.6365$$

$$n = 11.6365 = 12 \text{ (por redondeo)}$$

Por lo tanto, en este caso la muestra fue igual que la población.

3.5. Variables de estudio.

Variable 1. Dibujos animados

Variable 2. Comportamiento

	están hechas para televisión o cine, para los contenidos hechos para redes soluciones, con fines educativos, comerciales, tecnológicos e informativos. (corpocreaton, 2019)			animado Dragón Bol Z	Chicas Superpoderosas 17. Le gusta ver Padre de Familia 18. Todas las semanas ve Padre de Familia 19. Le gusta ver Dragón Bol Z 20. Todas las semanas ve Dragón Bol Z
V2. Comportamiento	Para Manrique y Marcatayata (2012), el comportamiento "es el conjunto de conductas exhibidos por el ser humano e influenciados por la cultura, las actitudes, emociones, los valores de la persona y los valores culturales, la ética, el ejercicio de la autoridad, la persuasión y la coerción para una determinada acción en el contexto social" (p. 57). En este sentido, según estos autores, el comportamiento no se reduce solo a la conducta observable, sino que toma en cuenta los factores internos de los individuos como sus actitudes, emociones y valores; asimismo, señalan	El comportamiento supone actuar de manera adecuada frente a las distintas situaciones que se presentan en la vida cotidiana, implica mantener una buena actitud ante los diversos conflictos para mantener una buena relación con los demás, se fundamenta en el asertividad de la persona, los valores, la paciencia, la empatía y la buena manera de comunicarse con los demás.	Comportamiento Asertivo	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas sentimientos, necesidades y opiniones, sin amenazar o castigar a los demás y sin violar los derechos de las otras personas. • Reconoce sus errores y es capaz de enmendar sus actitudes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se relaciona de manera sincera con quienes lo rodean. 2. Sabe controlar sus emociones para no herir a los demás cuando está molesto. 3. Se comunica desde la serenidad y la calma mostrando control emocional. 4. Es sociable, respetuoso y amable al momento de compartir ideas con los demás. 5. Defiende sus opiniones y derechos sin tener que atacar o agredir verbalmente o físicamente a los demás. 6. Acepta cuando se equivocó, y se hace responsable de sus actos. 7. Asume con humildad sus errores y acepta las opiniones de mejora de las personas que lo rodean.

	factores externos influyentes en ella. (Curi y Quintana, 2015, p. 22) (Curi & Quintana, 2015)		Comportamiento Pasivo	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa de manera pasiva y se deja manipular por los demás. • Se deja persuadir y cambia de opinión muy rápido 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Se deja convencer fácilmente, cuando alguien le propone algo. 9. Realiza todo lo que alguien le dice por temor a que le griten. 10. Se deprime con facilidad cuando alguien le levanta la voz. 11. Se siente inferior a los demás. 12. Espera que otra persona le diga qué es lo que tiene que hacer. 13. Deja de lado sus derechos solo por complacer a la otra persona. 14. Comprende a los demás y les da la razón prácticamente en todo sin argumento alguno. 15. Se enfada rápidamente 16. Exige gustos para que se sienta contento(a) 17. Llora exageradamente sin mayor razón alguna. 18. No mide sus reacciones físicas frente a sus compañeros, amigos, etc. 19. No mide sus expresiones verbales frente a sus compañeros, amigos, familiares.
			Comportamiento agresivo	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones impulsivas • Expresa mensajes ofensivos y agrede verbalmente a las personas que lo rodean. 	

					20. Amenaza a sus amigos amigas, familiares.
--	--	--	--	--	--

Corpocreaton (2019).
Curi y Quintana (2015)

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se recurrió a la técnica de la encuesta, en general se llaman técnicas de recolección de datos, y son procedimientos específicos que se utilizan para el recojo de la información, como se mencionó anteriormente y se lo hizo de forma virtual por motivos la Pandemia por el Covid 19 que no permitió hacerlo de manera presencial, el instrumento fue un cuestionario de encuesta compuesto por 20 ítems para la variable dibujos animados, así como también para la variable comportamiento. (Reyes, & Mejía, 2018, p. 120)

3.8. Hipótesis.

3.8.1. Hipótesis general.

Existe un nivel de correlación significativa entre la preferencia por los dibujos animados y el comportamiento de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocan, 2021.

3.8.2. Hipótesis específicas.

- a. Se presenta un nivel de comportamiento regular en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocan, 2021.
- b. Se presenta un gran nivel de preferencia de los dibujos animados en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocan, 2021.

3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Se empleó la técnica de la estadística, el procesamiento fue computarizado, utilizando el programa Excel para las medidas estadísticas descriptivas así como figuras; media aritmética, la misma que describe cuantitativamente el nivel de comportamiento de la muestra en cuanto a las variables de estudio, desviación estándar y coeficiente de variabilidad, que miden la dispersión de las respuestas en los instrumentos de investigación, así como el grado de homogeneidad o heterogeneidad de la muestra en cuanto a las variables de estudio; para la estadística inferencial se utilizó el programa estadístico SPSS versión 23, con el cual se calculó el Coeficiente de Pearson, el mismo que permitió aceptar la hipótesis planteada, en cuanto a las técnicas de procesamiento y análisis de datos estas se definen como (...) técnica que consiste en la recolección de los datos primarios de entrada, que son evaluados y ordenados, para obtener información útil, que luego serán analizados por el usuario final, para que pueda tomar decisiones o realizar acciones que estime conveniente” (Trejo, 2013, p. 6)

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Selección de instrumentos

4.1.1. Variable preferencia por los dibujos animados

Para la variable preferencia por dibujos animados se aplicó una encuesta a los padres de familia de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 018, Ichocán con la finalidad de determinar el nivel de preferencia de esta variable, y se estableció el siguiente cuadro de niveles de respuesta

Nivel de medición	Valoración
Nunca	0 puntos
Casi nunca	1 punto
A veces	2 puntos
Siempre	3 puntos
Casi siempre	4 puntos

Para el segundo grupo de preguntas

4.1.2. Variable comportamiento

Para la variable comportamiento se aplicó una encuesta a los padres de familia de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 018, Ichocán con la finalidad de determinar el nivel el tipo de comportamiento, y se estableció el siguiente cuadro de niveles de respuesta.

Nivel de medición	Valoración
Nunca	0 puntos
Casi nunca	1 punto
A veces	2 puntos
Siempre	3 puntos
Casi siempre	4 puntos

4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

4.2.1. De la variable preferencia por los dibujos animados

Tabla 2

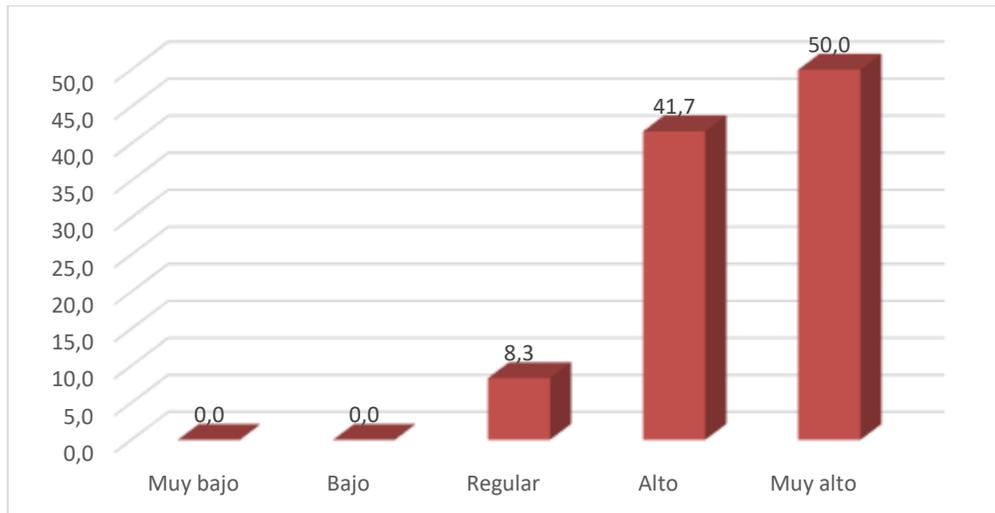
Nivel de preferencia de los dibujos animados educativos por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Nivel	fi	%
Muy bajo	0	0,0
Bajo	0	0,0
Regular	1	8,3
Alto	5	41,7
Muy alto	6	50,0
Total	12	100,0

Fuente: Base de datos de la variable preferencia por los dibujos animados

Figura 1

Nivel de preferencia de los dibujos animados educativos por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021



Fuente: Tabla 2

Análisis e interpretación

Se percibe que los estudiantes de 3 años de la IEI N° 018 tienen muy alto nivel de preferencia por los dibujos animados educativos, toda vez que el 50 % de ellos así lo demuestra, seguido de un 41.7% que tienen un alto nivel de preferencia, y de muy lejos se encuentra el nivel regular con tan solo el 8.3% de preferencia, estas respuestas hacen ver que los estudiantes prefieren

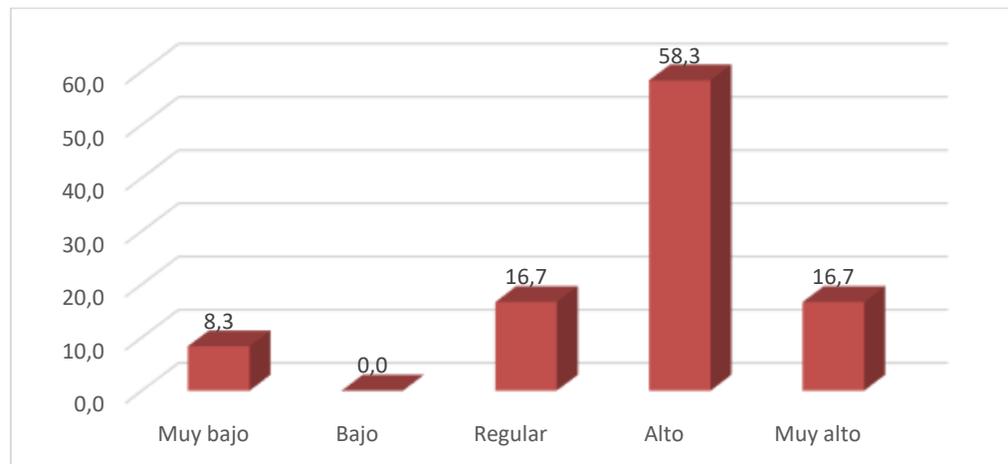
este tipo de juegos, coincidiendo con la tendencia de la gran mayoría de niños y niñas que han dejado los juegos de motricidad y se han orientado hacia este tipo de entretenimiento.

Tabla 3

Nivel de preferencia de los dibujos animados de contenido no educativos (agresivos, violentos) por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Nivel	fi	%
Muy bajo	1	8,3
Bajo	0	0,0
Regular	2	16,7
Alto	7	58,3
Muy alto	2	16,7
Total	12	100,0

Fuente: Base de datos de la variable preferencia por los dibujos animados



Fuente: Tabla 3

Figura 2

Nivel de preferencia de los dibujos animados de contenido no educativos (agresivos, violentos) por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Análisis e interpretación

Se percibe que los estudiantes de 3 años de la IEI N° 018 tienen un alto nivel de preferencia por los dibujos animados de contenido no educativo (violentos, agresivos), toda vez que el 58.3% de estudiantes se ubican en este rango, seguido por los niveles muy alto y regular

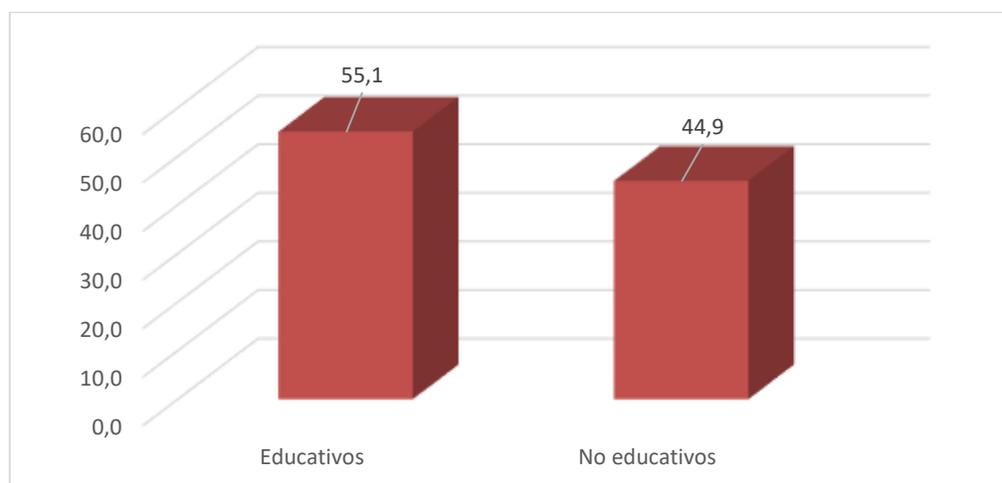
con 16.7% cada uno, y un 8.3% tiene muy baja preferencia por este tipo de dibujos animados. Ello de alguna manera resulta de cuidado toda vez que por su edad su capacidad de discernimiento no es alta.

Tabla 4

Preferencia por el tipo de dibujos animados por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Respuestas	Puntaje	%
Educativos	381	55,1
No educativos	311	44,9
Total	692	100,0

Fuente: Base de datos de la variable preferencia por los dibujos animados



Fuente: Tabla 4

Figura 3

Preferencia por el tipo de dibujos animados por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Análisis e interpretación

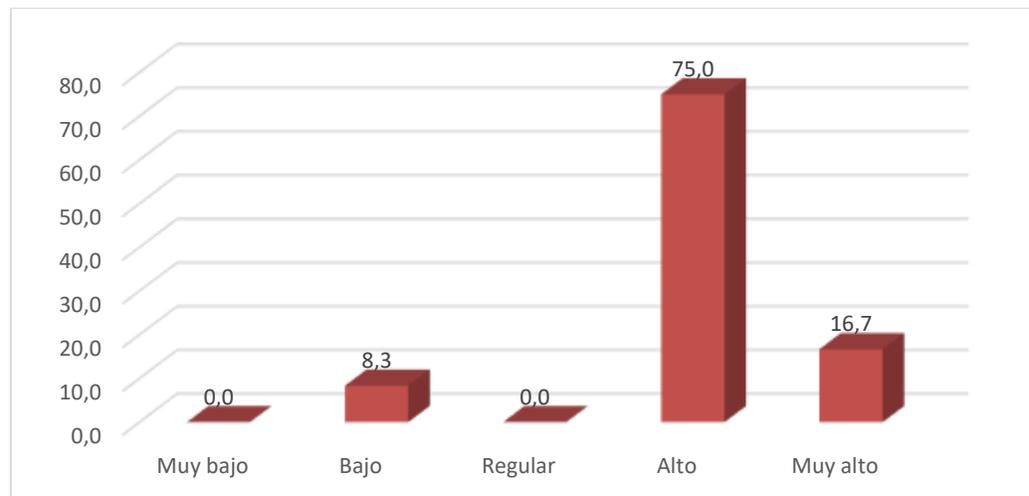
Se percibe que los estudiantes de 3 años de la IEI N° 018, ligeramente tienen una preferencia por los dibujos animados de contenido educativo, toda vez que el 55.1% de estudiantes prefieren este tipo de dibujos, seguido de un 44.9% de estudiantes que prefieren los dibujos animados de contenido no educativo. Esta información es importante constituye una información relevante para que padres y madres de familia sepan administrar mejor el tiempo de sus menores hijos e hijas.

Tabla 5

Nivel de referencia por los dibujos animados por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021.

Nivel de preferencia	fi	%
Muy bajo	0	0,0
Bajo	1	8,3
Regular	0	0,0
Alto	9	75,0
Muy alto	2	16,7
Total	12	100,0

Fuente: Base de datos de la variable preferencia por los dibujos animados



Fuente: Tabla 5

Figura 4

Nivel de referencia por los dibujos animados por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021.

Análisis e interpretación

Se percibe que los estudiantes de 3 años de la IEI N° 018, en cuanto al nivel de preferencia de manera general por los dibujos animados, este se ubica en alto nivel con un 75%, seguido del nivel muy alto con un 16,7% y solamente un 8,3% se ubica en un nivel bajo de preferencia; estos resultados, así como los anteriores permiten recomendar a los padres y madres de familia que tengan cuidado con sus hijos en saber administrar su tiempo para que ven los dibujos animados.

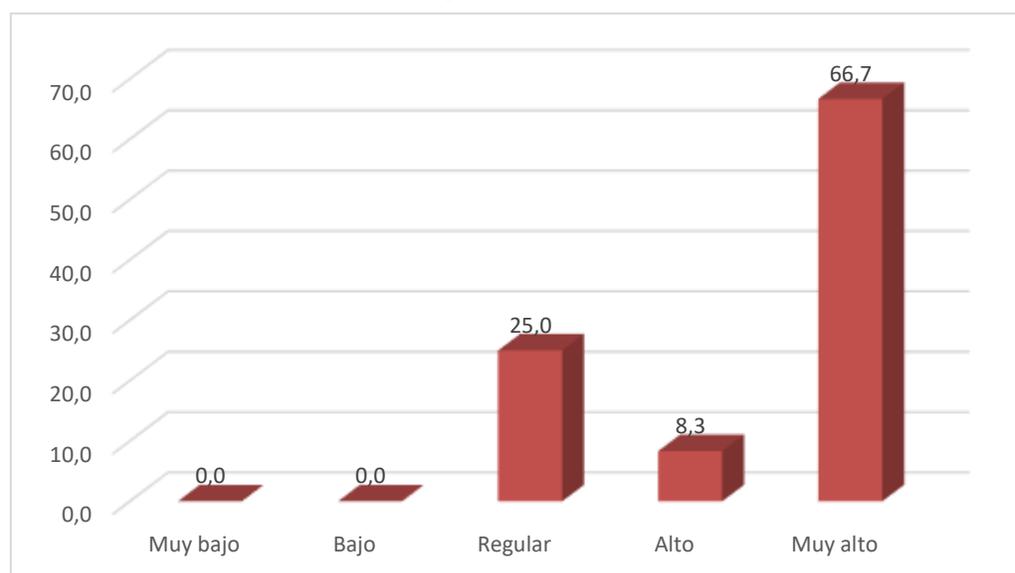
4.2.2. De la variable comportamiento

Tabla 6

Nivel de comportamiento asertivo por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Respuestas	fi	%
Muy bajo	0	0,0
Bajo	0	0,0
Regular	3	25,0
Alto	1	8,3
Muy alto	8	66,7
Total	12	100,0

Fuente: Base de datos de la variable comportamiento



Fuente: Tabla 6

Figura 5

Nivel de comportamiento asertivo por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Análisis e interpretación

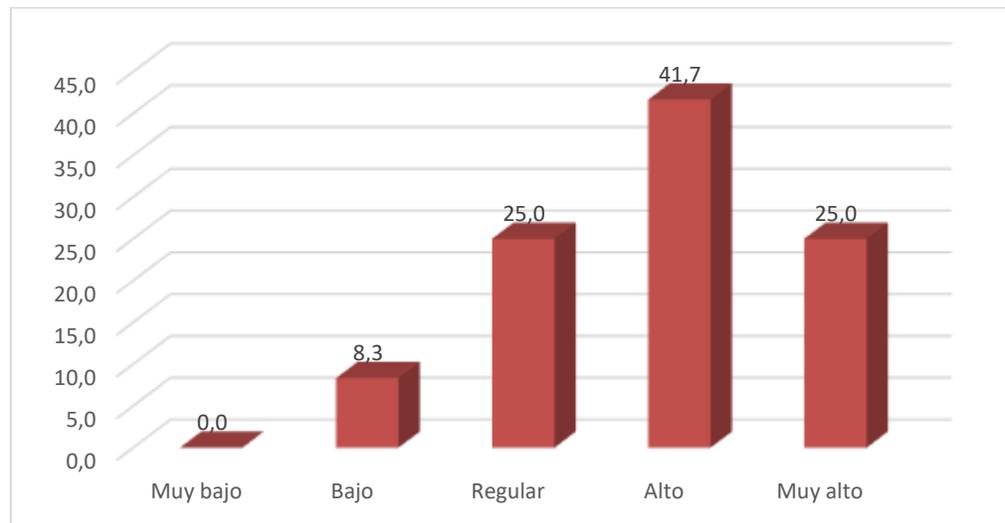
Se percibe que los estudiantes de 3 años de la IEI N° 018, en cuanto al nivel de comportamiento asertivo (que es el que deben manejar los estudiantes) este se ubica en un nivel muy alto, así se han contestado la mayoría de integrantes, llegando a un 66.67%, seguido del nivel regular con 25.0% y luego el nivel alto con 8.3%. estos resultados de alguna manera indican que los estudiantes en su mayoría tienen un buen comportamiento.

Tabla 7

Nivel de comportamiento pasivo por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Respuestas	fi	%
Muy bajo	0	0,0
Bajo	1	8,3
Regular	3	25,0
Alto	5	41,7
Muy alto	3	25,0
Total	12	100,0

Fuente: Base de datos de la variable comportamiento



Fuente: Tabla 7

Figura 6

Nivel de comportamiento pasivo por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Análisis e interpretación

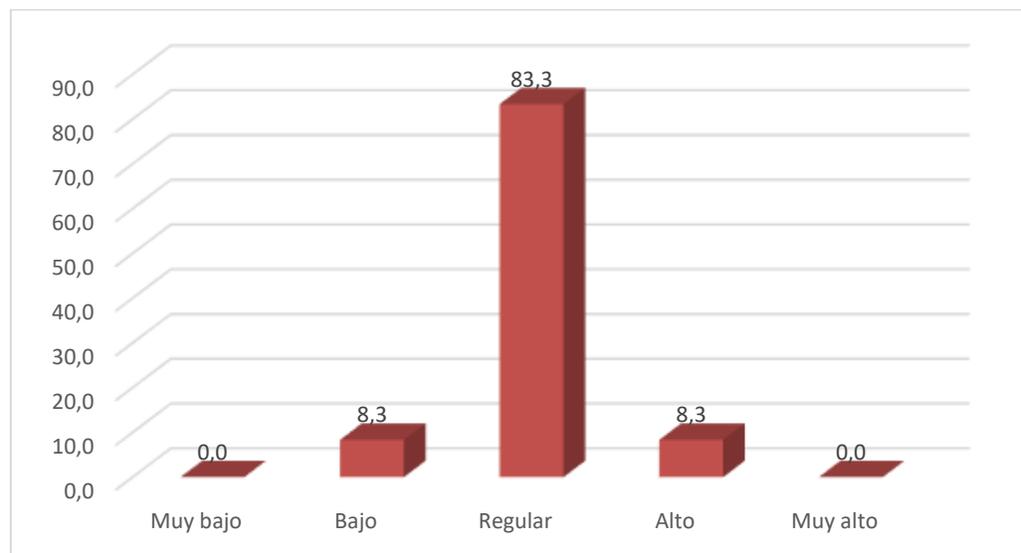
Se percibe que los estudiantes de 3 años de la IEI N° 018, en cuanto al nivel de comportamiento pasivo, este se ubica en un nivel alto, así se han contestado la mayoría de integrantes, llegando a 41,7%, seguido de los niveles regular con 25,0% y muy alto con igual porcentaje, y solamente el 8,3% de estudiantes no tienen un comportamiento pasivo. Estos resultados permiten tomar iniciativa en cuanto a recomendaciones y/o sugerencias sobre el trato a sus hijos e hijas.

Tabla 8

Nivel de comportamiento agresivo por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Respuestas	fi	%
Muy bajo	0	0,0
Bajo	1	8,3
Regular	10	83,3
Alto	1	8,3
Muy alto	0	0,0
Total	12	100,0

Fuente: Base de datos de la variable comportamiento



Fuente: Tabla 8

Figura 7

Nivel de comportamiento agresivo por parte de los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Análisis e interpretación

Se percibe que los estudiantes de 3 años de la IEI N° 018, en cuanto al nivel de comportamiento agresivo, este se ubica en un nivel regular, así se han contestado la mayoría de integrantes, llegando a 83.3%, seguido de los niveles bajo y alto con el mismo porcentaje de 8.3%. Estos resultados hacen ver que los estudiantes en general se encuentran con ciertos indicadores que estarían mostrando un regular comportamiento en esta dimensión.

Tabla 9

Tipo de comportamiento que se presenta en los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Respuestas	Puntaje	%
Asertivo	269	42,2
Pasivo	218	34,2
Agresivo	150	23,5
Total	637	100,0

Fuente: Base de datos de la variable comportamiento

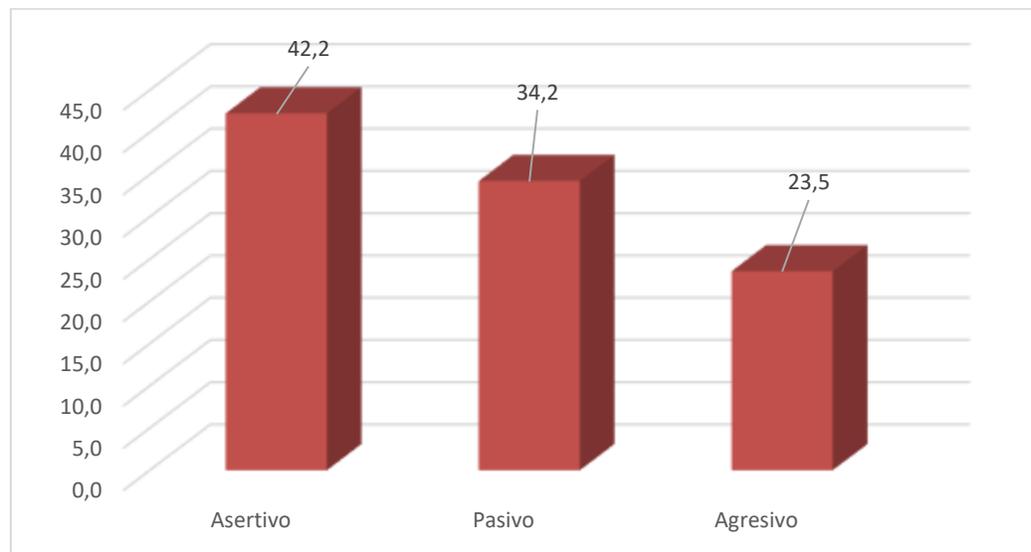


Figura 8

Tipo de comportamiento que se presenta en los estudiantes de 3 años de la Institución educativa Inicial N° 018, Ichocán, 2021

Análisis e interpretación

Se percibe que los estudiantes de 3 años de la IEI N° 018, en cuanto al tipo de comportamiento más frecuente, según respuestas de los integrantes, es el asertivo, el mismo que llega a 42.2%, seguido del comportamiento pasivo con un 34.2% y por último el comportamiento agresivo que alcanza un valor de 23.5%. estos resultados son importantes en la medida que permite tomar iniciativas para revertir progresivamente esta problemática.

4.3. Prueba de hipótesis

Tabla 9

Correlación de variables preferencia por los dibujos animados y el comportamiento de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa 018, Ichocán, 2021.

			Preferencia por los Dibujos animados	Comportamiento
Coeficiente de Correlación de Pearson	Preferencia por los Dibujos animados	Coeficiente de correlación	1.000	,910**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	12	12
	Comportamiento	Coeficiente de correlación	,910**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	12	12

De acuerdo a la información brindada se puede asegurar que la hipótesis se ha probado positivamente, toda vez que entre la variable preferencia por los dibujos animados y la variable comportamiento se ha establecido una correlación altamente significativa, porque el coeficiente de correlación de Pearson ha llegado 0.910 y una probabilidad de no ocurrencia de 0.000.

4.4. Propuesta de mejora

PROPUESTA DE MEJORA

TALLER SOBRE ORIENTACIONES EN EL TRATO A LOS MENORES DE EDAD DIRIGIDO A LOS PADRES Y MADRES PARA MEJORAR EL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018 DE ICHOCÁN, 2022.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. DRE : Cajamarca
- 1.2. UGEL : San Marcos
- 1.3. I.E.I. N° : 018, Ichocán
- 1.4. COORDINADORAS : - Abanto Burgos, Analy
- 1.5. : - Castañeda Arrelucea, Susana Analí
- Ruiz Montoya, Mily Analí
- 1.6.FECHA DE EJECUCIÓN : Mayo
- 1.7. HORARIO : De 3:00 pm a 4:00pm

II. INTRODUCCIÓN - FUNDAMENTACIÓN

Los menores de edad necesitan de una atención pormenorizada de los padres y madres de familia en sus primeros años de vida, y esta atención se prolonga hasta que cumplen la mayoría de edad, sin embargo, en la primera infancia (de 0 a 5 años) resulta siendo primordial, pues los tres primeros años de vida lo pasan en el hogar recibiendo la atención principalmente de su progenitores, en este sentido resulta siendo pertinente que ellos (los padres y madres) conozcan de cerca el trato que deben dar a sus hijos e hijas para que tengan un buen desarrollo integral, lo que implica que deben

estar preparados y preparadas para brindarles la atención pertinente. En el caso del Perú, al igual que es Estados Unidos se ha dado por llamarle Escuela de Padres a las instituciones que velan o se encargan de tan importante misión. (worldvision, 2022).

Por ello es que se ha creído pertinente desarrollar actividades que tengan la finalidad de mejorar el trato que le dan los padres y madres a sus hijos e hijas toda vez que se ha percibido en la presente investigación, que si bien una mayoría de ellos tienen un comportamiento asertivo, sin embargo hay niños y niñas que evidencian comportamiento agresivo y también pasivo, ambos comportamientos no son los más pertinentes para los niños y niñas de esta edad y merece una atención por parte de sus padres en cuanto a su trato que deben recibir.

de allí nace el interés de elaborar una propuesta de mejora la misma que podrá ser complementada en su momento de ejecución, y de esta forma dar una ligera contribución en la mejora de la problemática identificada.

III. OBJETIVOS

3.1. General

Desarrollar talleres sobre orientaciones en el trato a los menores de edad dirigido a los padres y madres para mejorar el comportamiento de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018 de Ichocán, 2022.

3.2. Específicos

- a. Desarrollar dos talleres sobre manejo de actitudes de seguridad en los niños y niñas de 3 años de la Institución educativa N° 018, Ichocán, 2022.

- b. Desarrollar dos talleres sobre fomento de asertividad y autoestima en los niños y niñas de 3 años de la Institución educativa N° 018, Ichocán, 2022.
- c. Desarrollar dos talleres sobre fomento de la actuación en libertad y las buenas relaciones familiares que deben empezar a practicar los niños y niñas de 3 años de la Institución educativa N° 018, Ichocán, 2022.

IV. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	NOMBRE	RESPONSABLE	EJECUTANTE	MATERIAL /MEDIOS- ESTRATEGIA	FECHA TENTATIVA
01	Reforzando sentimientos de seguridad en nuestras hijas e hijos pequeños	Abanto Burgos, Analy	Psicólogo(a) del Centro de Salud San Marcos	Papel bond, lápices, lapiceros Plumones Equipo multimedia, data show, desarrollo de la dinámica “Simón manda”	Mayo
02	Aprendemos a controlar nuestras emociones frente a situaciones difíciles	Castañeda Arrelucea, Susana Analí	Psicólogo(a) del Centro de Salud San Marcos	Papel bond, lápices, lapiceros Plumones, papelotes Equipo multimedia, data show, desarrollo de la dinámica “El lazarillo”	Mayo
03	Trabajando la asertividad libre y segura	Ruiz Montoya, Mily Analí	Ruiz Montoya, Mily Analí	Papel bond, lápices, lapiceros Plumones, papelotes de loa juegos:	Junio

				<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta – respuesta • Juegos de roles • Juegos de mesa 	
04	Como mejorar la autoestima en nuestros hijos.	Abanto Burgos, Analy	Psicólogo(a) del Centro de Salud San Marcos	Papel bond, lápices, lapiceros Plumones, Equipo multimedia, data show, explicación del video https://www.youtube.com/watch?v=AxqqSa6eE8 <u>o</u> Desarrollo de los juegos <ul style="list-style-type: none"> • La silla caliente • El tarro mágico 	Junio
05	Descubriendo estrategias para mejorar las relaciones entre hermanos	Castañeda Arrelucea, Susana Analí	Psicólogo(a) de la DEMUNA	Papel bond, lápices, lapiceros Plumones, papelotes Equipo multimedia, data show, desarrollo	Junio

				de juegos colaborativos como: <ul style="list-style-type: none"> • El globo. • El paracaídas • Llevando el balón 	
06	Educando en libertad	Ruiz Montoya, Mily Analí	Psicólogo(a) de la DEMUNA	Papel bond, lápices, lapiceros Plumones, papelotes Equipo multimedia, data show, desarrollo de actividades teatrales	Junio

V. PRESUPUESTO

N°	MATERIAL	CANTIDAD	COSTO UNITARIO (S/)	COSTO TOTAL (S/)
01	Papelotes	1 ciento	30.00	30.00
02	Lapiceros	15	0.50	7.50
03	Plumones	15	3.00	45.00
04	Marcadores	4	3.00	12.00
05	Papel bond	$\frac{1}{2}$ millar	40.00	20.00
06	Otros	-----	-----	40.00
Total				154.50

VI. EVALUACIÓN

Se realizará mediante la aplicación de una encuesta a los participantes

VII. FINANCIAMIENTO

Será financiado por parte de las investigadoras.

La fecha de ejecución es tentativa y se encontrará sujeta a cambios de acuerdo a la coyuntura y disponibilidad de tiempo de los participantes.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- a. El nivel de correlación que se presenta entre la preferencia por los dibujos animados y el comportamiento de los estudiantes de 3 años es altamente significativo desde el punto de vista de los padres de familia de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocan, 2021, así se demuestra en la tabla estadística 10, donde se alcanza un coeficiente de correlación de Pearson igual a 0.910 y una probabilidad de no ocurrencia de 0.000.

- b. Existe un alto nivel de preferencia por los dibujos animados en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocán, 2021, así se demuestra en la tabla estadística 5, donde el 75% de estudiantes de 3 años se ubican en este nivel.

- c. El tipo de comportamiento que prevalece en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, e Ichocán, 2021, desde la opinión de los padres o madres de familia es el asertivo, así se demuestra en la tabla estadística 9, donde este tipo de comportamiento se alza con el mayor porcentaje de 42.2%.

RECOMENDACIONES

- a. A los padres y madres de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, Ichocán, aplicar estrategias, desarrollar dinámicas, juegos con sus menores hijos con la única finalidad de mejorar el comportamiento agresivo de ciertos niños y niñas, según se ha podido analizar en el tratamiento de resultados.

- b. A la directora de la Institución Educativa N° 018, coordinar actividades con los padres y madres de familia de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 018, Ichocán, 2022, con la finalidad de mejorar su comportamiento de los estudiantes y alcancen su trabajo autónomo y ser más asertivos/as.

- c. A los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 018, contribuir con el desarrollo de actividades infantiles que tiendan a mejorar el nivel de comportamiento en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 018, Ichocán, 2022.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

.escuelasinfantiles. (2015). *www.escuelasinfantilesvelilla.com/*.

Acosta, A., & Cholodenko, A. (2020). *Con A de animación* Revista de investigación. Obtenido de

[https://books.google.com.pe/books?id=ZSTvDwAAQBAJ&pg=PA33&dq=inventores+d+e+los+dibujos+animados&hl=es-](https://books.google.com.pe/books?id=ZSTvDwAAQBAJ&pg=PA33&dq=inventores+d+e+los+dibujos+animados&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjNkcr9u_HzAhUTlGoFHQc7AJkQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=inventores%20de%20los%20dibujos%20animados&f=true)

[419&sa=X&ved=2ahUKEwjNkcr9u_HzAhUTlGoFHQc7AJkQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=inventores%20de%20los%20dibujos%20animados&f=true](https://books.google.com.pe/books?id=ZSTvDwAAQBAJ&pg=PA33&dq=inventores+d+e+los+dibujos+animados&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjNkcr9u_HzAhUTlGoFHQc7AJkQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=inventores%20de%20los%20dibujos%20animados&f=true)

Acozta, A., & Cholodenko, A. (2020). *Con A de animación*(10). Obtenido de

[https://books.google.com.pe/books?id=ZSTvDwAAQBAJ&pg=PA33&dq=inventores+d+e+los+dibujos+animados&hl=es-](https://books.google.com.pe/books?id=ZSTvDwAAQBAJ&pg=PA33&dq=inventores+d+e+los+dibujos+animados&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjNkcr9u_HzAhUTlGoFHQc7AJkQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=inventores%20de%20los%20dibujos%20animados&f=true)

[419&sa=X&ved=2ahUKEwjNkcr9u_HzAhUTlGoFHQc7AJkQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=inventores%20de%20los%20dibujos%20animados&f=true](https://books.google.com.pe/books?id=ZSTvDwAAQBAJ&pg=PA33&dq=inventores+d+e+los+dibujos+animados&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjNkcr9u_HzAhUTlGoFHQc7AJkQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=inventores%20de%20los%20dibujos%20animados&f=true)

animacam. (2017). Obtenido de animacam.tv: [https://animacam.tv/los-inicios-de-la-animacion-](https://animacam.tv/los-inicios-de-la-animacion-emile-reynaud/)

[emile-reynaud/](https://animacam.tv/los-inicios-de-la-animacion-emile-reynaud/)

Anton, Y., Ccoto, J., & Carhuas, L. (2013). *Los dibujos animados y su relación con la conducta*

agresiva de los niños de 5 años de la I.E.P Señor Cautivo del distrito de Ate de la UGEL

06 - 2013 . Lima - Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de

estudio. *raM*, 63(2), 201-206. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Bembibre, C. (2009). Obtenido de /www.definicionabc.com:
<https://www.definicionabc.com/general/animacion.php>

buenastareas. (2021). www.buenastareas.com. Obtenido de
<https://www.buenastareas.com/materias/la-animacion-recreativa/0>

Caladín, A. (2020). www.amparocalandinpsicologos.es. Obtenido de
<https://www.amparocalandinpsicologos.es/beneficiosdibujos/>

Camino, N. (2013). *Dibujos animados en la televisión nacional y su influencia en la agresividad infantil en los niños y niñas de primer y segundo año de Educación Básica de la escuela particular mixta "Carrusel" del distrito Metropolitano de Quito y propuesta de un sistema*. Quito - Ecuador: Universidad Central del Ecuador.

Carlesi, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima - Perú: Universidad Ricardo Palma.

Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación*. Lima.

Cobo, C. (2003). *El comportamiento Humano*. Colombia: Universidad del Valle.

Cobo, C. (2003). *El comportamiento Humano*. Colombia: Universidad la valle.

Consuegra, N. (2010). *Diccionario de Psicología*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

Consuegra, N. (2010). *Diccionario de Psicología*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

Consuegra, N. (2010). *Diccionario de Psicología*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

Consuegra, N. (2010). *Diccionario de Psicología*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

corpocreaton. (2019). [/www.corpocreaton.com](http://www.corpocreaton.com). Obtenido de <http://www.corpocreaton.com/2019/08/12/que-son-dibujos-animados/>

Curi, R., & Quintana, T. (2015). *Los programas infantiles de television y el comportamiento de los ninos y ninas de la IEIP La Cabanita de Jesus - Ayacucho, 2014* . Ayacucho - Perú: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

Curiosfera. (2021). *curiosfera-historia.com*. Obtenido de <https://curiosfera-historia.com/historia-dibujos-animados-inventor/>

Díaz, L. (2012). *Teorías de la Comunicación*. Mexico: RED TERCER MILENIO S.C.

Díaz, L. (2012). *Teorías de la Comunicación*. México: RED TERCER MILENIO S.C.

dibumang. (2013). Obtenido de <http://dibumang.blogspot.com/2013/05/definicion.html>

Durán, M. (2019). *Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018*. Lima - Perú: Universidad de Postgrado - Universidad César Vallejo.

elempaque. (2020). Obtenido de <https://www.elempaque.com/temas/Ley-de-etiquetado-en-Mexico-prohibe-uso-de-personajes-infantiles-en-empaques-de-alimentos+133863>

espaciohonduras. (25 de octubre de 2021). Recuperado el 26 de octubre de 2021, de [www.espaciohonduras.net: https://www.espaciohonduras.net/dibujos-animados-caracteristicas-y-concepto](https://www.espaciohonduras.net/dibujos-animados-caracteristicas-y-concepto)

etapainfantil. (2021). www.etapainfantil.com. Obtenido de www.etapainfantil.com: <https://www.etapainfantil.com/dibujos-animados-educativos>

- Fernández, P. (2017). Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/television/consecuencias-de-ver-demasiados-dibujos-animados-en-la-infancia/>
- Galarsi, M., Medina, A., & Ledezma, C. (2011). *Fundamentos humanos*. San Luis: Universidad Nacional de San Luis.
- Guevara, L. (15 de enero de 2011). www.feandalucia.ccoo.es. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7866.pdf>
- Huincho, R., & Rojas, N. (2017). *Los dibujos animados violentos y la conducta agresiva de los niños del III ciclo de la Institución Educativa N° 36005 del distrito de Ascensión - Huancavelica*. Huancavelica - Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Manya, L., & Quiroz, I. (2020). *Exposición a programas televisivos infantiles no educativos y conducta agresiva en infantes de Educación Inicial - Cajamarca*. Cajamarca - Perú: Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.
- Manya, L., & Quiroz, I. (2020). *Exposición a programas televisivos infantiles no educativos y conducta agresiva en infantes de Educación Inicial - Cajamarca*. Cajamarca - Perú: Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.
- Medina, V. (8 de enero de 2020). www.guiainfantil.com. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/educacion/comportamiento/Causaagresividad.htm>
- Nidoarcoiris. (13 de enero de 2020). ww.nidoarcoiris.com. Obtenido de <https://www.nidoarcoiris.com/la-sexualidad-en-los-ninos/>

Padilla, A. (5 de enero de 2015). *www3.gobiernodecanarias.org*. Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/igualdad/2015/05/01/ensenar-y-aprender-a-traves-de-los-dibujos-animados/>

Pedagogiamilennial. (2021). *www.pedagogiamilennial.com/*. Obtenido de <https://www.pedagogiamilennial.com/dibujos-animados-violentos-influyen-comportamiento-ninos/>

Pérez, J. (2019). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: <https://definicion.de/animacion/>

Pérez, J., & Merino, M. (2012). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: <https://definicion.de/programa/>

Pérez, J., & Merino, M. (2012). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: <https://definicion.de/conducta/>

Pérez, J., & Merino, M. (2013). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: <https://definicion.de/television/>

Pérez, J., & Merino, M. (2014). *definicion.de*. Obtenido de <https://definicion.de/comportamiento/>

Pérez, J., & Merino, M. (2014). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: <https://definicion.de/comportamiento/>

Pérez, J., & Merino, M. (2018). *definicion.de* . Obtenido de definicion.de : <https://definicion.de/caricatura/>

psicoterapeutas. (18 de julio de 2012). *www.psicoterapeutas.com*. Obtenido de http://www.psicoterapeutas.com/paginaspersonales/Vanessa/asertividad_general.html

- Rodas, T. (2019). *Los dibujos animados y la conducta agresiva en estudiantes de 5 años I.E.I. N° 075*. Cajamarca - Perú: Universidad San Pedro Vicerrectorado Académico.
- Sadoul, G. (2004). *Historia del cine mundial*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Sarrió, C. (2017). *www.gestalt-terapia.es*. Obtenido de <https://www.gestalt-terapia.es/como-afectan-los-dibujos-animados-a-los-ninos/>
- Sebastiani, I. (2003). El comportamiento del niño en la escuela. *UMBRAL*, 133.
- Ser padres. (2016). Obtenido de <https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/articulo/el-61-de-los-menores-de-5-anos-ven-dibujos-en-la-tablet-341479131298>
- Tamayo, M. (2006). *Técnicas de Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Terán, A. (02 de marzo de 2020). *online-tesis.com*. Obtenido de <https://online-tesis.com/tecnicas-de-recoleccion-de-datos-para-realizar-un-trabajo-de-investigacion/>
- Trejo, N. (2013). *Técnicas de procesamiento y representación de datos*. Guarenas: Instituto Universitario de Tecnología de Administración Industrial. Obtenido de https://issuu.com/kvin92/docs/analisis_de_sistema
- Vargas, D. (2017). *Programación Televisiva de dibujos animados en la conducta social de los estudiantes de Educación Inicial*. Bárbula: Universidad de Carabobo.
- worldvision. (2022). Recuperado el 15 de junio de 2021, de <https://blog.worldvision.pe/que-es-una-escuela-de-padres-y-como-pertenecer-a-una>

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta referente a la variable preferencia por los dibujos animados

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA PREFERENCIA POR LOS DIBUJOS ANIMADOS DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018 DE ICHOCÁN, ICHOCÁN – SAN MARCOS, 2021

I. OBJETIVO:

Determinar el nivel de preferencia de los dibujos animados de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocan, 2021.

II. INSTRUCCIONES:

Señor padre de familia:

Hemos iniciado un proceso de investigación cuya finalidad es conocer su opinión en cuanto al nivel de preferencia y contenidos de los dibujos animados que observan sus hijos.

La encuesta es de carácter anónimo, por lo que le recomendamos sinceridad en sus respuestas que serán de suma importancia para conseguir dicho objetivo.

De las expresiones que leerá a continuación seleccione la opción que más se ajuste a su realidad y marque con una "X", tomando como guía la puntuación de la siguiente tabla:

VALORACIÓN

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
4	3	2	1	0

Ayuda

- *Para los ítems impares a parte de lo que ha podido ver las veces que ve los dibujos animados, se puede ayudar de la siguiente información*
 - Si no ve ningún dibujo animado marcará en la comuna 0
 - Si ve una sola vez marcará en la columna 1
 - Se ve 2 veces marcará en la columna 2
 - Si ve 3 veces marcará en la columna 3
 - Si ve más de 3 veces marcará en la columna 4
- *Para los ítems pares marca usted de acuerdo a su criterio*

III. DIMENSIONES DE DIBUJOS ANIMADOS.

N°	ÍTEMS	ESCALAS				
		4	3	2	1	0
Dimensión 1.- Dibujos animados educativos						
1	Le gusta ver Pocoyo					
2	Se concentra viendo Pocoyo					
3	Le gusta ver Dora la Exploradora					
4	Se concentra viendo Dora la Exploradora					
5	Le gusta ver La Doctora juguetes					
6	Se concentra viendo La Doctora Juguetes					

7	Le gusta ver Peg + gato					
8	Se concentra viendo Peg + gato					
9	Le gusta ver Caillou					
10	Se concentra viendo Caillou					
Dimensión 2.- Dibujos animados no educativos (agresivos, violentos)						
11	Le gusta ver Los Simpson					
12	Se concentra viendo Los Simpson					
13	Le gusta ver Bola de Dragón					
14	Se concentra viendo Bola de Dragón					
15	Le gusta ver Las Chicas Superpoderosas					
16	Se concentra viendo Las Chicas Superpoderosas					
17	Le gusta ver Padre de Familia					
18	Se concentra viendo Padre de Familia					
19	Le gusta ver Dragón Bol Z					
20	Se concentra viendo Dragón Bol Z					
Total parcial						
Total puntaje						



S.M. 20/06/2021

V° B° **Prof. Julio Pedro Cotrina Rodríguez**

Docente Asesor
IESP SM-2021

Anexo 2. Encuesta referente a la variable comportamiento

CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL NIVEL DE COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018 DE ICHOCÁN, ICHOCÁN – SAN MARCOS, 2021.

I. OBJETIVO:

Determinar el tipo de comportamiento de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 018, de Ichocan, 2021.

II. INSTRUCCIONES:

Señor padre de familia:

Hemos iniciado un proceso de investigación cuya finalidad es conocer su opinión en cuanto al tipo de comportamiento que observan en sus hijos.

La encuesta es de carácter anónimo, por lo que le recomendamos sinceridad en sus respuestas que serán de suma importancia para conseguir dicho objetivo.

De las expresiones que leerá a continuación seleccione la opción que más se ajuste a su realidad y marque con una “X”, tomando como guía la puntuación de la siguiente tabla:
VALORACIÓN

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
4	3	2	1	0

III. DIMENSIONES DE COMPORTAMIENTO.

N°	ÍTEMS	ESCALAS				
		4	3	2	1	0
Dimensión 1.- Comportamiento asertivo						
1	Se relaciona de manera sincera con quienes lo rodean.				X	
2	Sabe controlar sus emociones para no herir a los demás cuando está molesto.					
3	Se comunica desde la serenidad y la calma mostrando control emocional.					
4	Es sociable, respetuoso y amable al momento de compartir ideas con los demás.					
5	Defiende sus opiniones y derechos sin tener que atacar o agredir verbalmente o físicamente a los demás.					
6	Acepta cuando se equivocó, y se hace responsable de sus actos.					
7	Asume con humildad sus errores y acepta las opiniones de mejora de las personas que lo rodean.					
Dimensión 2.- Comportamiento pasivo						
8	Se deja convencer fácilmente, cuando alguien le propone algo.					
9	Realiza todo lo que alguien le dice por temor a que le griten.					
10	Se deprime con facilidad cuando alguien le levanta la voz.					
11	Se siente inferior a los demás					
12	Espera que otra persona le diga qué es lo que tiene que hacer.					
13	Deja de lado sus derechos solo por complacer a la otra persona.					

14	Comprende a los demás y les da la razón prácticamente en todo sin argumento alguno.					
Dimensión 3.- Comportamiento agresivo						
15	Se enfada rápidamente					
16	Exige gustos para que se sienta contento(a)					
17	Llora exageradamente sin mayor razón alguna.					
18						
19	No mide sus reacciones físicas frente a sus compañeros, amigos, etc.					
20	No mide sus expresiones verbales frente a sus compañeros, amigos, familiares.					
Total parcial						
Total puntaje						



S.M. 20/06/2021

V° B° Prof. Julio Pedro Cotrina Rodríguez

**Docente Asesor
IESP SM-2021**

Anexo 3. Fichas de validación



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
 INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
 Dirección D.3. 0527 - 81 - 05 - Av 13 - 10 - 120



FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

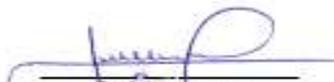
I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: **COTRINA TELLO, Marco Antonio**
- 1.2. Institución donde labora: **IESP San Marcos**
- 1.3. Título de la investigación:
PREFERENCIA POR LOS DIBUJOS ANIMADOS Y EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018- ICHOCÁN, 2020
- 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación:
CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA PREFERENCIA POR LOS DIBUJOS ANIMADOS DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018- ICHOCÁN, 2021

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA							
		A	B	C	D	E			
		1	2	3	4	5			
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.			X					
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.			X					
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.			X					
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				X				
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.				X				
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.			X					
ACTUALIDAD	Los ítems están adecuados al estudio a realizar.				X				
PERTINENCIA	Los ítems son adecuados para la investigación.				X				
PUNTAJE PARCIAL				12	16				
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.	VEINTINUEVE (28)								
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT	$%OBT = \frac{PTE. OBT \times 100}{40}$	$%OBT = \frac{28 \times 100}{40} = 70$							
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponde							
A: DERICIENTE	<input type="checkbox"/>	B: BAJO	<input type="checkbox"/>	C: REGULAR	<input type="checkbox"/>	D: BUENO	<input checked="" type="checkbox"/>	E: MUY BUENO	<input type="checkbox"/>
	[20 36)		[36 52)		[52 68)		[68 84)		[84 100]
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Puntaje obtenido 70 rango Bueno, instrumento aplicable.									

V. LUGAR Y FECHA: San Marcos 05 de julio de 2021



 Firma del experto
 DNI: 40667966



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
 INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
 Creado por D.L. 0077 - 92 - 25 - del 18 - 12 - 1992

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

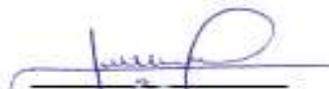
I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: **COTRINA TELLO, Marco Antonio**
 1.2. Institución donde labora: **IESP San Marcos**
 1.3. Título de la investigación:
PREFERENCIA POR LOS DIBUJOS ANIMADOS Y EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018- ICHOCÁN, 2020
 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación:
CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL NIVEL DE COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018- ICHOCÁN, 2021

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA							
		A	B	C	D	E			
		1	2	3	4	5			
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.			X					
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.				X				
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.			X					
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				X				
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.			X					
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				X				
ACTUALIDAD	Los ítems están adecuados al estudio a realizar.				X				
PERTINENCIA	Los ítems son adecuados para la investigación.				X				
PUNTAJE PARCIAL				9	20				
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.	VEINTINUEVE (29)								
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT	$\%OBT = \frac{PTJE.OBT \times 100}{40}$	$\%OBT = \frac{29 \times 100}{40} = 72.5$							
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda							
A: DERROENTE	<input type="checkbox"/>	B: BAJO	<input type="checkbox"/>	C: REGULAR	<input type="checkbox"/>	D: BUENO	<input checked="" type="checkbox"/>	E: MUY BUENO	<input type="checkbox"/>
	[20 36]		[36 52]		[52 68]		[68 84]		[84 100]
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Puntaje obtenido 72.5 rango Bueno, instrumento aplicable.									

V. LUGAR Y FECHA: San Marcos 03 de julio de 2021


 Firma del experto
 DNI: 40667866

Anexo 4. Confiabilidad de instrumentos y prueba de normalidad

Confiabilidad de instrumentos

Instrumento	Alfa de Cronbach	Nivel
Preferencia por los dibujos animados	0.89	Bueno
Comportamiento	0.72	Aceptable

Prueba de normalidad

Variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Estilos de crianza	0.195	12	0.200	0.919	0.274	
Comportamiento	0.247	12	0.042	0.870	0.066	

Anexo 5. Bases de datos

Base de datos de la variable Preferencia por dibujos animados																							
N°	Dibujos animados de contenido educativo												Dibujos animados de contenido no educativo										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Subt	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	subt	
1	2	3	3	3	4	3	4	2	4	3	31	2	2	1	3	2	1	3	3	1	1	19	50
2	2	2	2	1	1	1	3	2	3	1	18	1	1	1	1	0	1	1	2	2	2	12	30
3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	36	2	1	2	2	2	2	2	3	4	4	24	60
4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	34	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	26	60
5	1	1	1	2	3	4	4	4	4	4	28	4	4	2	2	2	2	2	3	4	4	29	57
6	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	35	4	4	2	3	1	1	2	3	4	4	28	63
7	4	2	1	3	4	4	4	2	4	3	31	3	3	2	2	2	2	1	4	4	4	27	58
8	4	3	4	2	4	2	2	3	2	1	27	0	3	3	3	3	2	2	1	3	1	21	48
9	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	31	4	3	4	2	4	2	1	2	2	1	25	56
10	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	34	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25	59
11	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	37	74
12	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	77

Base de datos de la variable comportamiento																								
N°	Comportamiento asertivo								Comportamiento pasivo								Comportamiento agresivo							Total
	1	2	3	4	5	6	7	Subt	8	9	10	11	12	13	14	Subt	15	16	17	18	19	20	subt	
1	1	2	2	1	3	1	3	13	2	2	2	1	1	3	4	15	2	2	2	2	2	2	12	40
2	0	0	1	1	4	5	3	14	0	3	1	1	1	0	2	8	0	1	0	1	2	1	5	27
3	4	4	3	4	4	4	4	27	3	3	3	3	3	1	2	18	2	2	2	2	2	2	12	57
4	3	4	3	3	4	3	4	24	2	4	2	3	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	12	53
5	4	4	4	4	4	4	4	28	2	4	2	2	3	2	2	17	2	2	2	2	2	3	13	58
6	4	4	4	4	3	2	3	24	3	3	4	3	3	4	3	23	2	3	2	2	2	2	13	60
7	3	4	3	4	4	4	3	25	3	2	2	2	2	3	2	16	2	2	2	2	2	2	12	53
8	2	3	2	2	2	2	2	15	3	2	2	2	1	3	1	14	2	2	3	2	2	3	14	43
9	2	3	3	4	4	3	2	21	3	3	2	3	3	3	3	20	3	2	3	3	3	2	16	57
10	4	4	4	4	4	4	4	28	3	3	3	3	3	3	3	21	2	2	2	2	2	3	13	62
11	3	4	3	3	4	4	2	23	4	3	4	4	3	3	3	24	2	2	3	3	2	2	14	61
12	4	4	4	3	4	4	4	27	3	3	4	4	4	3	4	25	2	3	2	3	2	2	14	66