

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

Influencia de la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 años de edad en Lázaro Cárdenas, Michoacán

Autor: Monserratt Angelina Salinas Adame

**Tesina presentada para obtener el título de:
Licenciada en Ciencias de la Comunicación**

**Nombre del asesor:
Deyanira Eunice Castellón Rivera**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TÍTULO:

**INFLUENCIA DE LA TELEVISIÓN EN EL
COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS DE 6 A 10 AÑOS
DE EDAD EN LÁZARO CÁRDENAS, MICHOACÁN**

TESINA

Para obtener el título de:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Presenta:

MONSERRATT ANGELINA SALINAS ADAME

ASESOR DE TESIS:

M.A. DEYANIRA EUNICE CASTELLÓN RIVERA

CLAVE 16PSU0012S

ACUERDO No. LIC100401



M.R.

MORELIA, MICH., SEPTIEMBRE 2020

AGRADECIMIENTOS

Dedico este trabajo de investigación primeramente a Dios por todas las bendiciones recibidas a lo largo de mi vida, por no abandonarme ni dejarme vencer en los momentos de adversidad. Por todo su amor y soporte incondicional para mi familia y para mí.

A mis padres Pio Salinas y María Elena Adame agradezco su amor, su confianza, su perseverancia, su paciencia y su apoyo brindado por siempre y para siempre, pero sobre todo les doy infinitas gracias por el sacrificio realizado durante mis estudios. A mis hermanas Ivonne Salinas y Luz Elena Salinas por estar siempre junto a mí alentándome a superarme cada día más.

A mi esposo Juan Eduardo Ponce y a mis hijos Sebastián, Iker Eduardo y J. Leonardo Ponce Salinas por demostrarme que no existen límites ni obstáculos para concluir una meta que estuvo suspendida por muchos años. Y por ser mi motor para seguir impulsando mis sueños y volverlos realidad. Todo esto es por ustedes y para ustedes.

A mi asesora, Mtra. Deyanira E. Castellón R., le agradezco su tiempo, sus conocimientos transmitidos y sus ánimos para no dejar a mitad del camino este proyecto.

A todos y cada uno de ustedes, infinitas gracias.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	ii
INTRODUCCIÓN	v
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	ix
JUSTIFICACIÓN	xi
OBJETIVOS	xiv
CAPÍTULO I. ANTECEDENTES GENERALES	15
1.1 LOS JUEGOS TRADICIONALES	16
1.1.1 Clasificación del juego	17
1.1.2 Beneficios de los juegos tradicionales	18
1.1.3 Ejemplos de juegos tradicionales	19
1.2 LOS VIDEOJUEGOS	21
1.2.1 Clasificación de los videojuegos.....	22
1.2.2 Ejemplos de videojuegos	24
1.2.3. Aspectos positivos y negativos del uso de videojuegos	28
1.3 DIFERENCIAS ENTRE LOS TIPOS DE JUEGOS	30
1.4 LA TELEVISIÓN	31
1.4.1 Tipos de programas de televisión	32
1.4.2 La influencia de la televisión en los niños	33
1.4.3 Efectos negativos de la televisión	35
1.4.4 Efectos positivos de la televisión	35
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	37
2.1 LAS CARICATURAS.....	37
2.1.1 Características de la caricatura	38
2.2 LOS DIBUJOS ANIMADOS	38
2.2.1 Clasificación de los dibujos animados	39
2.3 IMPACTO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS DE LA NUEVA ERA EN LOS NIÑOS	47
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	51
3.1 LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA FENOMENOLÓGICA	51

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	52
3.2.1 Técnicas de investigación	53
3.2.2 Instrumentos de investigación	53
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	55
3.4 RECOLECCIÓN DE DATOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	56
CAPÍTULO IV. ESTRATEGIAS DEL USO DE LA TELEVISIÓN	75
4.1 EL IMPACTO DE LA TELEVISIÓN EN LAS CONDUCTAS DE LOS NIÑOS ..	75
4.2 ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL USO DE LA TELEVISIÓN	77
4.3 ACCIONES Y RECOMENDACIONES QUE LOS PADRES PUEDEN APLICAR	78
CONCLUSIONES	79
BIBLIOGRAFÍA	84
ANEXOS	88

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. . Cuánto tiempo observan la televisión los hijos.	57
Gráfica 2. Horario en que ven televisión.	58
Gráfica 3. Niños con televisor en su cuarto.	59
Gráfica 4. Programas que observa el niño.	60
Gráfica 5. Comportamiento del niño al ver televisión.	61
Gráfica 6. Comportamiento después de observar televisión.	62
Gráfica 7. Vocabulario de imita el niño.	63
Gráfica 8. Contenido de los programas.	64
Gráfica 9. Regula las horas de ver televisión.	65
Gráfica 10. Estar presente cuando el hijo ve televisión.	66
Gráfica 11. Afecta el comportamiento social.	67
Gráfica 12. Salir a jugar o quedarse a jugar videojuegos.	68
Gráfica 13. Muestra agresión al jugar.	69
Gráfica 14. Utiliza la TV como distracción de los hijos.	69
Gráfica 15. La TV afecta el comportamiento del hijo.	70
Gráfica 16. Piensa que los programas infantiles son aptos para los niños.	71
Gráfica 17. Existe control para ver TV o no.	72
Gráfica 18. Aplican medidas que disminuya el efecto de la TV en los hijos.	73
Gráfica 19. Comunicación y comportamiento influenciado por la TV.	74

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo principal determinar cuál es la influencia que ejerce la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 años de edad en Lázaro Cárdenas, Michoacán, e identificar los conocimientos y opiniones que tienen sus tutores al respecto; pues la televisión es un medio de fácil acceso que existe en casi todos los hogares y su consumo puede llegar a ser excesivo sino se controla moderada y conscientemente.

Se considera importante en este proyecto tratar de identificar cómo los contenidos que ven los niños en la televisión, a través de las caricaturas o dibujos animados, pudieran afectar y/o contribuir al desarrollo físico, psicológico, social, mental, permitiendo a los padres conocer lo que ocurre, para reducir los comportamientos impulsivos, violentos e inadecuados que dificultan una apropiada socialización y educación hacia los valores personales, porque los niños tienden a imitar lo que observan a su alrededor y suelen confundir lo real con lo ficticio.

No se trata de satanizar a la televisión, pues con objetivos bien encaminados puede ser un instrumento eficaz para el enriquecimiento humano. Existen programas que promueven valores y habilidades fundamentales para las diferentes etapas del crecimiento infantil e incluso puede contribuir a cultivar la unión familiar si observan juntos programación apta para toda la familia. Es trascendental hacer remembranza hacia el pasado y destacar la importancia que adquiere el retomar los juegos tradicionales en la vida de los niños, ya que es un medio de distracción y entretenimiento que favorece satisfactoriamente a su desempeño personal e interpersonal, así como contribuir al desarrollo físico y mental, ya que muchos de ellos hacen uso de ejercicio, estrategias, análisis de situaciones, cálculo mental, por mencionar algunos procesos.

Los padres son los responsables de la formación de sus hijos y por lo tanto tienen la obligación de encaminarlos a ser respetuosos, de comprenderlos y darles una atención adecuada para fomentar en ellos una calidad de vida favorable, pues,

así como reza la frase del Principito: “todas las personas mayores fueron al principio niños, aunque pocas lo recuerden” o como menciona Paulo Coelho: “debemos escuchar al niño que fuimos un día y que existe dentro de nosotros. Ese niño entiende de instantes mágicos”.

Por ello, en el capítulo uno se habla de los antecedentes generales, donde se describe todo lo relacionado con los juegos infantiles clásicos, se señalan sus características, los beneficios que estimulan en los niños al ponerlos en práctica; además se dan a conocer algunos de los juegos tradicionales que existen, tales como el avión o la rayuela, el alto o “stop”, los encantados, las canicas, entre otros no menos importantes. También en este apartado, se describen los videojuegos pues por su contenido llamativo en cuanto a lenguaje, caracterización e imaginación, los hace atractivos a la vista de los niños y se mencionan algunos de los que existen en el mercado tales como, Fornite, Call of Duty, Grand Theft Auto, entre otros, que pueden inducir a conductas violentas y agresivas en su comportamiento; o FIFA 2019, Súper Mario Bros, Buscando a Nemo, entre otros que pueden estimular su capacidad de destreza, coordinación, astucia, competencia y habilidades concretas.

De igual manera, en esta sección, se desarrolla el tema de la televisión, ya que es un medio de entretenimiento utilizado con frecuencia por los padres de familia con el fin de sustituir varias funciones que en ocasiones no pueden brindar por falta de tiempo o de actividades laborales y personales. La televisión puede crear adicción fácilmente y por ello se hace indispensable conocer cuáles son los efectos positivos y negativos que ofrecen sus programas y que pueden ser influenciables en el comportamiento de los niños.

En el segundo capítulo, se desprende el marco teórico, en el cual se plantea la importancia de seleccionar caricaturas y/o dibujos animados aptos para niños, que aporten beneficios formativos y didácticos para su mejor desarrollo y desempeño social, tales como, Charlie y Lola, Peppa Pig, Pocoyó, Daniel el Tigre, por mencionar algunas. Sin embargo, la televisión es constantemente atacada por la exposición de conductas agresivas que incitan a la violencia y se ven reflejadas en dibujos

animados tales como, Los Simpson, South Park, Happy Tree Friends, entre otros. Esto no quiere decir que la televisión es la única causa de conducta violenta o agresiva que influye en el comportamiento de los niños, pero es un factor importante y significativo que se encuentra a su alcance. Por ello, es significativo brindar a los pequeños compañía televisiva de calidad y enseñanza para su entretenimiento.

En el tercer apartado se menciona la metodología de la investigación, el cuál señala que éste proyecto se fundamenta en la investigación cualitativa fenomenológica puesto que la televisión es un fenómeno influyente que existe en la actualidad y se requiere su estudio para plantear estrategias, propuestas y acciones que los padres pueden aplicar para el uso correcto en el comportamiento de sus hijos. Se muestran los resultados obtenidos a través de las respuestas de los padres entrevistados, mediante gráficas, recuperando la influencia que ejerce la televisión en los niños de 6 a 10 años en Lázaro Cárdenas, Michoacán.

En el capítulo cuatro, se establece una lista de estrategias didácticas y recomendaciones que los padres pueden aplicar sobre el uso adecuado de la televisión en el hogar, para tratar de obtener un impacto positivo en el comportamiento de los niños. Entre dichas estrategias didácticas destacan: utilizar programas televisivos como estrategia expositiva para comunicar al alumno conocimientos específicos y para estimular la reflexión, el análisis, la imaginación y la creatividad en la identificación y solución de problemas sociales; recurrir a programas televisivos como recursos para fomentar la comunicación, el trabajo en grupo, la cooperación y la tolerancia de las ideas de los demás; entre otras.

También se sugieren algunas propuestas y/o recomendaciones más significativas para el uso correcto y responsable de la televisión, entre las cuales destacan: limitar el uso de la televisión, estableciendo horarios específicos durante el día; impedir que el niño posea aparato de televisión en su dormitorio; evitar la observación de programas violentos y ofensivos, ya sea apagando el televisor o cambiando de canal; ofrecer actividades físicas, deportivas, artísticas y/o culturales para combatir el ocio y procurar el entretenimiento al aire libre; fomentar la

comunicación y el diálogo familiar en los momentos de las comidas, evitando encender la televisión, entre otras.

Por último, se concluye esta investigación reflexionando que no se puede calificar a la televisión de buena o mala, ya que todo depende de la finalidad que se le quiera dar por parte de sus programadores. La televisión no tiene al cien por ciento la responsabilidad en cuanto a las atribuciones que se le hacen con relación al comportamiento manifestado por los niños, pues en ese sentido es muy importante la educación que los padres pueden proporcionar al momento de que sus hijos la observan. Por ello, existe un factor muy trascendental para que la comunicación a través de la televisión no sea tan violenta, y es la orientación que los padres deben facilitar a sus hijos, así como un diálogo abierto y receptivo

Para lograr el desarrollo y comportamiento positivo de los pequeños se hace indispensable que los padres brinden afecto a sus hijos, que mantengan un diálogo abierto y receptivo, y al mismo tiempo establecer límites conjuntamente con ellos, en las múltiples situaciones que se presentan al vivir y convivir a diario. Así mismo, se necesitan más padres interesados en hacer conciencia respecto al medio con sus hijos, padres consientes que formen hijos consientes, y no temerosos. Se debe reconocer que muchos de los padres no saben actuar frente a la televisión, es por eso que una buena introducción a la educación de la recepción y al uso de la televisión como buena fuente de aprendizaje es la herramienta indicada.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La televisión es más que cualquier otro medio, la que proporciona una base común de información en las primeras fases de socialización del niño, ya que la interacción principal de los niños con la televisión se facilita desde temprana edad en el hogar. Dicha pantalla incide en su desarrollo personal, social, cultural e intelectual ya sea de manera positiva o negativa.

En la actualidad, la televisión es parte del día a día de la sociedad. Sienta las bases del aprendizaje futuro de los niños ya que ellos tienden a imitar lo que ven a su alrededor. La incorporación de este medio de comunicación ha modificado el modo de vivir y de entender la realidad, influyendo en su manera de actuar y de pensar.

Una de las incertidumbres que existen en función a la televisión es el alto contenido violento y agresivo que presenta en la mayor parte de su programación y que no concuerda con los intereses de la sociedad principalmente de los padres, pues al no tener los niños a un adulto cerca que los vigile y oriente constantemente puede ser un instrumento peligroso que los incite a comportarse de forma impulsiva.

Según el autor Domingo Segovia (2010), la programación que se observa en este medio televisivo es muchas veces deficiente, sin ética, sin valores lo cual al ser imitada por el niño puede transformar su mundo inocente en uno carente de sueños e ilusiones, lleno de maldad, violencia y obscenidad. Por ello, es sumamente importante conocer la realidad que impera en los hogares y saber a través de los ojos de los padres, cuáles pueden ser los beneficios que aporta en sus familias el uso de la televisión hacia el comportamiento de sus hijos, pues es una forma de distracción utilizada consciente o inconscientemente y en ocasiones ilimitadamente.

Hoy en día, se están perdiendo algunos valores en la familia, tales como, el respeto a los padres, las responsabilidades en el hogar, en la escuela, el buen comportamiento dentro y fuera de casa, la educación, la obediencia, los buenos modales, el perdón, el amor, la empatía, la comunicación y comprensión padre e hijo,

los cuales pueden ser influenciados, entre otros aspectos de mayor gravedad, por el uso excesivo de la televisión y su compañía ilimitada.

Debido a ésta situación es que surgen los siguientes cuestionamientos: ¿Cuál es la influencia que ejerce la televisión en los niños de 6 a 10 años de edad en Lázaro Cárdenas, Michoacán? ¿Cuáles son los efectos negativos y positivos que genera en su conducta? ¿La programación infantil que observan en la televisión, llámense caricaturas y/o dibujos animados, son aptos para éste tipo de público? ¿Cuáles son los beneficios o perjuicios que ocasionan en el comportamiento de niños entre 6 y 10 años de edad?

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto trata sobre la influencia de la televisión en el comportamiento de los niños de seis a diez años, tema que es de suma importancia puesto que cada hogar posee un aparato televisivo y su uso incontrolado puede moldear el comportamiento de los niños de ese rango de edad, al no encontrarse presente un adulto que establezca un límite de horario para que no afecte las necesidades de los chicos. Según cifras del Instituto Federal de Telecomunicaciones (2016), el 98.3% de los hogares mexicanos cuentan con un televisor en casa y, en promedio, hay dos televisores por hogar.

Este trabajo se pretende que sirva como análisis para compartir con los padres de familia, sobre la influencia que puede tener la televisión en los niños y los efectos que puedan ejercer en ellos, pues se ha observado que los contenidos de algunos programas infantiles evidencian un elevado grado de violencia y conductas que no contribuyen a su desarrollo integral ni a la enseñanza de valores, como lo hacen otras actividades lúdicas tales como la lectura, los juegos deportivos e intelectuales. Según el informe de Kriegel (Francia, 2002) citado por Pérez Contreras (2007), los niños entre 5 y 10 años ven un promedio de 2,000 escenas de contenido violento en televisión.

El tema trata sobre cómo la televisión puede ser muy influyente en el comportamiento y desarrollo de los niños de 6 a 10 años en Lázaro Cárdenas, Michoacán, que puede convertirse en una situación de conflicto en su futuro si se abusa de su observación, pues puede contribuir a problemas visuales, interpersonales y de salud. La idea surgió porque como madre de familia con hijos en estas mismas edades, existe una preocupación por mantener un control en el consumo televisivo del hogar, ya que me percaté que los chicos comenzaban a modificar sus modelos de conducta adquiridos en el hogar por el uso excesivo y sin revisión de la televisión.

La intención de este proyecto no es enjuiciar a la TV, ni culparla de toda la violencia, los trastornos de aprendizaje y alimentación en que se vive. Solo se quiere destacar la necesidad de conocer más profunda y particularmente el terreno de la televisión, en función de sus posibles efectos sociales en la generación de conductas, positivas y negativas, haciendo énfasis en el sector de espectadores de menor edad, ya que ellos constituyen en este momento los más indefensos psicológicamente, pero mañana tendrán en sus manos el futuro del mundo.

Los medios de comunicación, en específico la televisión, son hoy en día parte de la vida de todo ser humano y se les debe sacar el mayor provecho para beneficio de todos, especialmente de las futuras generaciones. Muchas veces los padres no son conscientes de las dificultades que puede ofrecer este medio de distracción y no se preparan o no se dan el tiempo de hacer un análisis profundo de lo que puede conllevar esta situación. Debido a esto, proporcionan libre demanda para su usanza sin cierto grado de responsabilidad. Las estadísticas en el consumo medio de televisión establecen que la población con edades comprendidas entre los 4 y los 12 años dedicó una media de aproximadamente 295 minutos, esto es, cerca de cinco horas, a ver la televisión (Orús, 2019).

El alcance que se espera con esta investigación es que llegue a la mayor cantidad de padres de familia principalmente los que tienen hijos en el rango de edad de 6 a 10 años con el objetivo de contribuir con información provechosa sobre el uso moderado de la televisión, indicando algunas propuestas y estrategias que pueden utilizar para obtener una mejor orientación en cuanto programas educativos, culturales y pedagógicos. Los adultos deben ayudar al menor a entender esa información, enseñarles y motivarlos a no copiar lo negativo como modelo para su formación, pues por su corta edad tienden a imitar o reproducir las acciones de conductas observadas en la televisión, resultado de una exposición sistemática a imágenes mayormente violentas.

Existen opciones para mejorar la enseñanza que se les está aportando a los hijos, para equilibrar la ausencia de los padres y el tiempo exagerado de televisión.

Una de ellas es el juego, pues al ser al aire libre se entra en contacto con la naturaleza y se libera la imaginación. Hay gran variedad de juegos tradicionales de fácil comprensión, de gran habilidad, flexibilidad, muy divertidos y entretenidos, que le ayudan al niño a su interacción y socialización con la sociedad.

Por ello es importante y necesario implementar actividades diarias con los niños, tales como las realizadas al aire libre para inculcarles mejores formas de distracción que contribuyan en su desarrollo físico, mental, social, entre otros, de manera eficaz.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Explorar la importancia de la influencia que ejerce la televisión en el comportamiento de los niños de seis a diez años de edad en Lázaro Cárdenas, Michoacán.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar los efectos negativos y positivos de la televisión en las conductas de los niños.
2. Conocer algunas caricaturas y dibujos animados que ayudan al desarrollo benéfico del niño y las que son influenciables para su comportamiento.
3. Establecer alternativas de distracción y entretenimiento señalando diferentes juegos tradicionales para ponerlos en práctica.
4. Detectar las ventajas y desventajas del uso de los videojuegos y resaltar las diferencias entre éstos y los juegos tradicionales.
5. Contribuir a la concientización social respecto a los valores.
6. Proponer ciertas estrategias y acciones que los padres pueden utilizar para mantener una comunicación familiar sana y así controlar el uso excesivo de la televisión.

CAPÍTULO I. ANTECEDENTES GENERALES

Es difícil imaginar el contexto de la infancia sin el juego, pues desde que es pequeño, las interacciones del niño con sus padres o cuidadores están cargadas de un espíritu lúdico que poco a poco se va transformando en la medida en que los niños crecen. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta importante para que los chicos establezcan su relación con el mundo de otras personas, con los objetos y con el espacio. Los niños, por tanto, tienen derecho al juego.

Dicho derecho se define en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño como “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Legendre, 2006).

La televisión ha provocado la decadencia de muchos juegos tradicionales, favoreciendo la permuta de una cultura propia por una aculturación poderosa venida de fuera, cambiando gustos, maneras de ser, incluso formas de pensar. Para casi la gran mayoría de personas, es muy notable que los niños de estas últimas generaciones dedican menor tiempo al juego libre, a diferencia de las anteriores épocas (Clements, 2004; Hofferth&Curtin, 2006). El juego libre y el tiempo de ocio han disminuido más de 9 horas a la semana durante los últimos 25 años, esta información resulta alarmante para la niñez y juventud del mundo (Balanta Agrono & Perdomo Mejía, 2013).

Los niños a edades más tempranas están demandando juguetes tecnológicos, tales como los videojuegos. Las formas de jugar están cambiando y se está transformando la educación de los infantes con la innovación de la nueva era tecnológica. La televisión hoy por hoy, se tiene al alcance de cualquier familia, de cualquier hogar, sin importar el nivel socioeconómico que se posea. Es un instrumento que entretiene, comunica y, por lo tanto, en ocasiones, educa de manera positiva o negativa, dependiendo del propósito que se le otorgue.

Es sin duda un medio eficaz que contiene la peculiaridad de ofrecer estímulos visuales, auditivos, gráficos y digitales, los cuáles gracias a sus tácticas persuasivas de transmitir sus contenidos, pueden entretener y moldear la mente de los individuos y, en concreto, la de los niños más pequeños, ya que se impone fácilmente en sus valores de conducta, originando con ello un fuerte consumismo que puede afectar su entorno familiar, social, personal, educativo, por mencionar algunos.

1.1 LOS JUEGOS TRADICIONALES

El juego es una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral de la persona; una acción de placer que posee un fin en sí mismo. Es algo maravilloso, universal, no sólo para los niños sino también para adultos. Es una forma de realización que contribuye a su proceso físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo. Es, esencialmente, formativo, pues induce a la imitación y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales.

El juego es fruto de nuestra historia y de nuestra cultura. Está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida. Tradicional proviene de tradición. Por tanto el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral (Saco Porras, Eusebio, & Vicente Felipe, 2001).

Jugar le permite al niño pequeño manejarse en un contexto que le posibilita ejercitar funciones cognitivas con las que ya cuenta, potenciar la exploración y la construcción del conocimiento; negociar con otros, ponerse de acuerdo y compartir valoraciones, percepciones y emociones sobre sí mismo, los otros y las cosas; construir un grado de confianza cada vez mayor en su propia capacidad frente a lo que puede hacer y adquirir la fuerza de voluntad para perseverar en el aprendizaje; aprender a coordinar acciones, tomar decisiones y desarrollar una progresiva autonomía; resolver problemas y reducir las consecuencias que pueden derivarse de los errores frente a situaciones nuevas (Sarlé, 2012).

De ésta manera, los niños aprenden a socializar con los demás y a divertirse sin contar con elementos auxiliares como videojuegos o recreaciones que la tecnología brinda, como estar todo el día sentado frente al televisor. Además, generalmente se realizan en grandes espacios al aire libre manteniéndolos en un constante equilibrio y contacto con la naturaleza.

1.1.1 Clasificación del juego

El juego es la mejor manera de vivir del niño, es un camino que se ha elegido para construirse a sí mismo espontánea y libremente, sin tapujos en su imaginación y espíritu creador. No tiene interés material. Por lo que se orienta en dirección de su propia práctica, se juega solo por jugar. La intención del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real o fantástico a través del imaginario. Es un espacio liberador.

Los juegos transmitidos por los niños forman parte de la cultura infantil que ha subsistido bajo formas marginales desde las calles, plazas y campos, hasta actividades recreativas de nuestras escuelas actuales. Esta es una cultura oral y visual, que se ha venido transmitiendo a través de estas mismas generaciones infantiles. Se transmiten mediante el aprendizaje, asociados con la producción de las reglas y el hábito de ver jugar. Según Saco Porras, Eusebio, & Vicente Felipe, (2001), los juegos se clasifican en:

- Juegos competitivos: juegos en los que existen uno o varios ganadores y uno o varios perdedores.
- Juegos no competitivos: juegos en los que existen ganadores o perdedores (todos ganan o todos pierden) o juegos en los que no existen ganadores o perdedores (nadie gana y nadie pierde).
- Juegos de cambio de rol: juegos en los que existe una oposición entre los jugadores. Es decir, cuando persiguen distintos objetivos y las acciones de los unos se oponen a las de los otros.

El juego no solo sirve a los niños para conocerse a sí mismos, sino también el mundo que los rodea. De esta manera se emprende un proceso evolutivo que inicia con el dominio del cuerpo para posteriormente manejar las relaciones sociales e interpersonales de su medio. Es una forma de comunicación la cual es muy indispensable hoy en día. Así, el niño pone en práctica su deseo de conocer, entender y dominar su realidad, pues es un impulso natural.

1.1.2 Beneficios de los juegos tradicionales

Son diferentes las razones por las que vale la pena mantener vivos los juegos denominados tradicionales. A través de los mismos puede transmitirse a los niños conductas de convivencia, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como, por ejemplo, qué juego existe en determinada región y de qué manera se realiza. Se pueden estudiar y mostrar las diferentes variantes que tienen un mismo juego según la cultura y la región en la que se encuentre, por lo tanto, según Araya (1996), los beneficios que brindan los juegos tradicionales son múltiples y provechosos:

- El trabajo en equipo, el compañerismo, la solidaridad, el respeto al otro y a las diferencias individuales;
- Saber ganar, saber perder, saber controlar la frustración, la agresividad verbal y física, saber respetar las instrucciones, reglas y tiempos asignados, saber compartir el éxito y el fracaso;
- La creatividad, la imaginación, la solución de problemas, la flexibilidad, la adaptación, la colaboración, la observación, la concentración, la atención y la memoria;
- La independencia, la autonomía, la perspicacia y agudeza, la audacia, la animación y la negociación;
- El desarrollo del lenguaje, la expresión, la comunicación y el intercambio de información;
- La fuerza y aptitud física, la coordinación, la resistencia, la velocidad y la reacción rápida;

- El desarrollo de los sentidos, conocer y vivenciar el cuerpo, el movimiento corporal, el equilibrio, la ubicación del cuerpo en el espacio, la precisión direccional de los movimientos, el ritmo y la puntería;
- La orientación espacial y temporal, la memoria visual, la coordinación visomotora, la motricidad gruesa y la fina;
- El acceso a nuevos conocimientos y saberes locales.

1.1.3 Ejemplos de juegos tradicionales

El juego supone para la niñez la actividad más importante de la vida. El niño necesita jugar, ya que mediante éste puede sentir su cuerpo, tomar medida de sí mismo, descubrir que no está solo, encontrarse con los demás y conocer su entorno. Además facilita el desarrollo de sus facultades psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura, de riesgo, de evasión, de autoevaluación y de conocimiento, sin dejar de lado que también potencia valores morales (espíritu de superación, compañerismo, alegría, responsabilidad, perseverancia, respeto de las normas, entre otros); valores físicos (habilidad, destreza, reflejos, rapidez, fuerza, resistencia, equilibrio) y valores intelectuales (atención, memoria, inteligencia, imaginación, observación, creatividad) (Pascual Antón, s.f.).

A continuación, se presentan algunos de los juegos tradicionales más populares:

“El avión o la rayuela”. Se puede jugar de manera individual, pero para mayor diversión se recomienda que sean dos o más los integrantes del juego. Se coge una tiza blanca y en las losas del suelo se dibujan cuadrados dando forma de un avión y se numeran del uno al diez. Después cada niño debe tomar una bolita o una piedrita e ir tirando a cada número intentando que entre dentro de un cuadrado, el primero en hacerlo brinca los cuadros con un solo pie, sin pisar los que tienen bolita porque de hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente. Gana el primero en llegar al diez.

“Alto o stop”. Primero se dibuja un círculo y luego uno más chico en medio, después se divide en varias partes. Cada uno de los jugadores pone un nombre de un país, estado, frutas, animales o su propio nombre en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo. En la rueda de en medio ponen la palabra Alto o Stop, cada uno pone un pie en donde puso su nombre, su fruta, etc. Deberán elegir a una persona para que comience el juego, ésta comienza diciendo "Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es" y dice el nombre de su elección.

El niño que tiene ese nombre, debe de pisar el círculo más chico y decir "Alto o Stop", los demás tienen que correr lo más rápido que puedan. Al escuchar al compañero que grita, se detienen inmediatamente. El que dijo "Alto o Stop" escogerá a uno parado fuera del círculo y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta él, si adivina la cantidad de pasos suficientes para llegar al chico más cercano, se le pone un punto o piedrita en la parte del círculo que le corresponda, y si no, se le pone al que no llegó con los pasos. Al primero que lleve cinco puntos, se le pone un castigo que deciden entre todos.

“Los encantados”. Los participantes se dividen en dos equipos, se echa una moneda al aire “volado”, para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo. Si toca a alguien, este debe quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante. Se puede pasar toda una tarde de diversión con este juego, ya que no existe límite de tiempo. El juego termina cuando todos los jugadores están encantados.

“Brincar la cuerda”. Se juega entre tres o más personas. Se utiliza una soga o cuerda la cual es sujeta por dos integrantes en cada uno de sus extremos, los cuales la hacen girar y una tercera brinca por medio de ella. Se brinca generalmente a ritmo de alguna canción como el conocido “chile, tomate y cebolla, mete la pata a la olla”, o contar hasta el número diez. Al terminar el coro se le hace brincar muy rápido hasta que pise la cuerda y pierda.

“Las canicas”. Se hace un cuadro en el piso y se ponen todas las canicas de los jugadores en el centro. Se trata de un juego de puntería y precisión en el cual se debe tocar a la canica objetivo con la bola que será lanzada con el dedo pulgar, a una altura aproximada de 35 cm. Por supuesto, no está permitido ayudarse arrastrando la mano o acompañar el lanzamiento con un movimiento. La canica será aventada por el aire hacia la de los adversarios y la que se mueva o pegue será suya.

“El teléfono descompuesto”. Se juega entre 5 o 6 personas mínimo que tienen que colocarse en fila, uno al lado del otro. El participante de uno de los extremos debe susurrar una frase a su compañero de al lado, éste debe comunicárselo al siguiente y así sucesivamente hasta llegar al participante del otro extremo. El último en escuchar la frase la dice en voz alta para que todos escuchen y sepan si es la frase es correcta o está “descompuesta”.

En los juegos tradicionales hay diversión y espacio para todos los que quieran jugar puesto que: son jugados por niños por el mismo placer de jugar, ellos deciden cuándo, dónde y cómo se juegan; responden a sus necesidades básicas; tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento; no requieren mucho material ni costo; son simples de compartir y sobre todo, practicables en cualquier momento y lugar, puesto que tienen una fácil capacidad de adaptación al espacio en donde se encuentren.

Aunque no se puede negar que los juegos convencionales han sido sustituidos por otros no tan beneficiosos para la infancia; es decir, por los juegos interactivos en dispositivos como ordenadores, tabletas y teléfonos móviles que favorecen el aislamiento y el sedentarismo de los niños.

1.2 LOS VIDEOJUEGOS

El mundo de los juegos virtuales crece cada vez más y en esa ascensión ha ido desplazando a los juguetes y juegos tradicionales, siendo éstos últimos, un

elemento fundamental para el desarrollo de la tecnología digital. Hoy en día toda la sociedad percibe el videojuego como la vanguardia del juego. Según los expertos, el éxito y también el peligro de éstos, radica en la afinidad o paralelismo que existe entre los valores, actitudes y comportamientos que promueven éstos y los que imperan en la sociedad actual.

Los videojuegos son programas que, a través de un sistema interactivo, permiten al usuario vivir experiencias o disfrutar de actividades de forma virtual. (Álvarez Martín, 2012). A través de ellos, los niños adquieren diversas capacidades y habilidades que le permiten socializarse y familiarizarse en el mundo de las nuevas tecnologías, pues utilizándolo con mesura pueden ser una buena dosis de diversión y entretenimiento para poder enfrentar el desafío diario.

El boom de los videojuegos, su constante crecimiento e imprevisible futuro, hacen de este producto tecnológico de consumo para el entretenimiento, el ocio, la información y, por supuesto, para la educación, una poderosa herramienta interactiva de doble filo, apta como recurso pedagógico y didáctico para el desarrollo y fomento de habilidades sociales y cognitivas, pero, también, y con cierta frecuencia, favorecedora de valores ligados a la violencia, la agresividad y la discriminación de todo tipo (Diez Gutiérrez, 2004). En algunos casos, las propias cualidades del videojuego lo podrían convertir en un instrumento de entretenimiento muy peligroso para los niños, sobre todo al ofrecer una información inmersiva y simulada de la realidad, un entorno de ficción en el que están propensos a caer dada su corta edad y crecimiento racional.

1.2.1 Clasificación de los videojuegos.

Se sabe que la clasificación de los videojuegos es tan extensa como los mismos. No obstante, hay géneros que destacan del resto por su popularidad en las masas y por su contenido llamativo en cuanto a lenguaje, caracterización e imaginación. De acuerdo a Escribano (2012), a continuación, se describen los más importantes:

Shooter: Son videojuegos de disparos donde se trata de alcanzar diferentes blancos. Generalmente son considerados muy interesantes desde el punto de vista del desarrollo de reflejos, coordinación óculo-manual y otras destrezas psicomotoras; también pueden ser utilizados para la formación en salud o incluso para la educación ética.

Plataformas. En este tipo de videojuegos se trata de avanzar a través de un escenario compuesto de plataformas. Con ellos puede desarrollarse en gran medida la coordinación, la planificación medios-fines y el trabajo en equipo si se juega en modo parejas. Debido a su funcionamiento, pueden utilizarse para introducir conocimientos específicos acerca de diferentes materias sin los cuales no podría continuarse en el juego.

Lógica y puzles. Son especialmente indicados para el desarrollo de la competencia lógico-matemática, aunque también pueden utilizarse para desarrollar la competencia espacial y la creatividad.

Estrategia. Aunque en los diferentes tipos de videojuegos puede introducirse un componente de estrategia, los videojuegos específicamente denominados de estrategia son aquellos donde ésta es el motor de los mismos: planificarla y llevarla a cabo para conseguir el éxito.

Carreras. El objetivo de estos juegos es recorrer un circuito (puede ser una ciudad, un país, una pista de karts...) en el menor tiempo posible alcanzando la meta antes que los demás participantes. Además de los reflejos y la coordinación, estos videojuegos pueden contar con contenidos específicos, por ejemplo, en educación vial.

Deportivos. Los juegos deportivos en la actualidad cuentan con una amplia diversidad de formatos, temática y plataformas en los cuales involucran destrezas óculo-manuales, coordinación y estrategia.

Musicales. Este tipo de videojuegos cuenta con un gran auge en la actualidad. Son especialmente adecuados para desarrollar la competencia musical o la coordinación en el caso de los juegos de baile, pero también para fomentar la integración.

Multijugador online. Al introducir la interacción de un gran número de participantes, estos juegos son adecuados para la planificación de estrategias, la integración de todos los miembros del grupo, la inteligencia interpersonal, el desarrollo de la autoestima, etc. Pueden incluir temáticas específicas, estar orientados a la resolución de puzzles o problemas complejos y requerir de habilidades concretas.

Sociales. Los videojuegos en las redes sociales, al contrario que los multijugador online, no se juegan en grupo a tiempo real, sino de forma individual, aunque en contacto indirecto con el resto de jugadoras y jugadores. La mayoría de ellos se basan en un sistema de logros o recompensas por superar misiones, aunque también se encuentran videojuegos sociales tipo plataformas o puzzles.

Simuladores. La característica que los define es que simulan de un modo más o menos realista, dependiendo de las intenciones del simulador en particular, diferentes entornos, objetos o situaciones. Existe una gran diversidad en este género: simuladores sociales, de empresas, médicos, etc.

1.2.2 Ejemplos de videojuegos

Entre los juegos virtuales más populares que son de mucha aceptación entre los niños, ya que pueden jugarse y llevarse a cabo en competencias en equipo sin estar juntos físicamente los participantes, es decir, que se juegan a través de la internet, según Diez Gutiérrez (2004), pueden mencionarse los siguientes:

- **Fortnite.** *Tipo de juego:* Acción, shooter. *Descripción:* juego de acción, disparos y supervivencia, donde la construcción de un refugio y la fabricación de elementos será vital para seguir con vida en el modo Salvar al Mundo. En

cambio, en el modo Battle Royale deben sobrevivir en combates para hasta 100 jugadores, mientras recogen recursos y armas y construyen sus propias defensas.

- **Minecraft.** *Tipo de juego:* Estrategia, construcción. *Descripción:* consiste principalmente en la destrucción y colocación de todo tipo de bloques en un escenario rodeado de agua por los cuatro costados. Hay diferentes tipos de bloques, algunos de los cuales poseen propiedades especiales como, por ejemplo, verse afectados por la gravedad. Con los bloques pueden crear todo tipo de construcciones, como castillos, carreteras, edificios y paseos aéreos o submarinos, además de muchas formas de expresión artística; una figura gigante o un espectacular tablero de ajedrez no quedan fuera de lugar en un servidor.
- **Call of Duty.** *Tipo de juego:* Shooter en primera persona. *Descripción:* Videojuego de guerra ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Estilo “dispara y avanza”. Es un grupo de soldados que tienen que conseguir una serie de objetivos en el contexto de la Segunda Guerra Mundial. Son cuatro campañas a lo largo del videojuego con 24 misiones en las que, desde tres puntos de vista diferentes (soldado norteamericano, británico y ruso), se desarrollan batallas.
- **Pokémon.** *Tipo de juego:* Arcade. *Descripción:* La esencia de este juego, es que los “pokémon” son una especie de mascotas que se deben buscar y entrenar, haciéndolas luchar entre ellas. Hay muchos de ellos, y el prestigio de entrenador/a será mayor cuantos más y mejores tengan. Así, el juego se reduce básicamente a vagar por el mundo buscándolos para luego verlos en una especie de agenda donde vienen reseñados con sus características principales.
- **FIFA 2019.** *Tipo de juego:* Simulador de fútbol. *Descripción:* Es un juego de fútbol, que propone, como su publicidad indica, experimentar qué se siente al formar parte de uno de los equipos de élite del fútbol europeo, en sus propios

estadios y con sus canciones e himnos. Se pueden ver partidos de 17 ligas de primera división, las categorías de plata de España, Francia, Italia, Alemania e Inglaterra, 500 equipos reales, cerca de diez mil jugadores, treinta estadios, etc. Exposición de formaciones, tácticas, atributos individuales, estilos de juego, características de cada jugador. Opciones en modo entrenamiento para ensayar jugadas y lanzamientos, en modo carrera, donde se asume el papel de entrenador y se dedican a llevar al equipo al triunfo. Se puede disputar un torneo, un partido amistoso, diferentes competiciones.

- **King's Quest.** *Tipo de juego:* Aventura y estrategia. *Descripción:* En este juego el objetivo consiste en destruir por parte del protagonista el maleficio por el cual los habitantes de la ciudad en la que vive se han convertido en seres de piedra.
- **Moto GP3.** *Tipo de juego:* Deportivo. *Descripción:* MotoGP como su nombre indica, es el juego oficial del campeonato del mundo de motociclismo en su máxima cilindrada. Este título, desarrollado por Ultimate Racing, pone a disposición 10 de los circuitos más importantes del Campeonato, y en el que el videojugador puede asumir la personalidad de los pilotos más afamados del momento.
- **Súper Mario Bros.** *Tipo de juego:* Plataforma. *Descripción:* Las aventuras de Súper Mario Bros son toda una saga que ha dado ya infinidad de títulos propios además de "apariciones estelares" de sus personajes en otros videojuegos de la casa Nintendo. Mario es uno de los personajes emblemáticos de Nintendo desde que apareció por primera vez en Donkey Kong, en 1981. Es en este videojuego el personaje principal caracterizado como un plomero barrigudo y con un mostacho de aire italiano. Los juegos de Súper Mario supusieron el inicio de la idea de las plataformas. La princesa Daisy ha sido raptada y su novio Mario, que adquiere súper poderes al comer unos champiñones mágicos debe salvarla. Para ello cuenta con un buen número de amigos.
- **Warcraft.** *Tipo de juego:* Estrategia y rol. *Descripción:* Thrall, un joven orco destinado a la esclavitud, escapa de sus captores humanos que le han

enseñado las artes del robo y del pillaje. Utilizando esos conocimientos y sus habilidades, recorre asentamientos controlados de orcos para reunificarlos y hacer frente a los seres humanos. Los orcos, reunidos, vuelven a descubrir su capacidad de realizar hechizos, pero invocan algo terrible: una horda llamada Legión cuyo objetivo es acaparar la magia y acabar con la vida en la tierra de Azeroth. Ahora, orcos y seres humanos tendrán que dejar atrás sus diferencias para luchar unidos si quieren sobrevivir. Este juego inaugura un nuevo género al mezclar rol con estrategia en tiempo real.

- **GTA (Grand Theft Auto): Vice City.** *Tipo de juego:* Estrategia. *Descripción:* Este juego es “el simulador criminal por excelencia”. La primera versión de este videojuego ponía al jugador en la piel de un camorrista de segunda línea (Tommy Vercetti) al cual tenían que hacer llegar hasta lo más alto de los negocios sucios. Para ello disponía de infinidad de coches y armas, y una ciudad de 4 millones de personas para robar, cometer crímenes, etc. La acción de estos videojuegos se sitúa en ciudades llamadas “Liberty City” o “Vice City”, claramente inspiradas en ciudades como Miami con un alto porcentaje de hispanos, en donde el protagonista tiene que conseguir hacerse con el control del crimen.
- **Buscando a Nemo.** *Tipo de juego:* Arcade. *Descripción:* Marlin, el pez padre, ve como su único hijo (Nemo) es secuestrado por unos submarinistas. Decide ir en su busca y le acompaña Dory, un ser acuático un tanto lunático. Son 15 niveles y hay que superar muchas pruebas, mini juegos y puzzles.

Es una realidad que algunos de los videojuegos existentes tales como Fortnite, Call of Duty, Warcraft, GTA, antes mencionados, fueron creados para un público mayor de edad, dado su alto contenido de violencia y agresividad física y verbal. Por lo tanto, la inmersión a la que somete a los niños éste tipo de entretenimiento puede seducirlos y atraerlos a su uso excesivo si no hay control por parte de los padres de familia. Los videojuegos son parte importante de su entretenimiento, en promedio, el 34% de niñas y niños cuenta con una consola de videojuegos. Cuatro de cada 10 niñas o niños prefieren videojuegos de aventuras,

seguido de los de guerra o luchas y los de carreras de coches (Instituto Federal de Telecomunicaciones, 2014).

En otras palabras, si los niños solo juegan roles familiares o asumen personajes de las series o dibujos propuestos por los medios de comunicación masivo, el problema no está en que 'no saben jugar a otra cosa' sino en que su mundo imaginario está reducido a esas experiencias. Nutrir la imaginación con diferentes fuentes de información sobre la escena simbólica que se va a dramatizar es un requisito para poder jugar (Sarlé, 2012).

1.2.3. Aspectos positivos y negativos del uso de videojuegos

La tecnología, especialmente los videojuegos y los juegos en línea, son de lo más accesibles a las nuevas generaciones; claro está que el uso y el acceso a los mismos puede ser de todo tipo, por lo tanto, las consecuencias pueden ser tanto positivas como negativas, dependiendo de su contenido y de que el niño no se aíse por el tiempo que pasa jugando con ellos. Es por ello que a continuación se muestran, de acuerdo a Álvarez Martin (2012), los aspectos negativos y positivos de los videojuegos.

Entre los aspectos negativos que pueden enunciarse de los videojuegos se señalan algunos a continuación:

- El problema aparece cuando el objeto de la adicción se antepone a otros aspectos de la vida ordinaria, como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. Esto puede llevar a una ruptura con la vida social y a un aislamiento de consecuencias muy negativas para el niño o niña.
- La atención puesta en el juego genera agotamiento del sistema nervioso con síntomas de depresión o ansiedad.
- El rendimiento académico se resiente, apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares.

- En los casos más graves puede darse incluso un síndrome de abstinencia cuando no pueden jugar o se les priva de su uso.
- En algunos casos esta adicción desmesurada puede provocar estrés y fatiga ocular y, unida a malas posiciones ante la máquina y prolongados estados tensionales, podrá dar lugar a dolores musculares e incluso originar problemas de columna vertebral.
- Su uso excesivo se ha relacionado también con la aparición de obesidad ocasionado por el sedentarismo. En realidad, el uso de videojuegos consume más calorías que otras actividades similares, como ver la televisión, gracias a la tensión muscular derivada del juego. En cualquier caso, conviene que dicho entretenimiento se una a la práctica del deporte y a una dieta sana y sin exceso de azúcares.
- Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño o niña dependen también del contenido de los videojuegos, ya que no todos los que hay en el mercado están pensados para un público infantil, pudiendo resultar nocivos para el desarrollo psicológico del chico por sus contenidos de violencia, sexo o discriminación. No hay que olvidar que el desarrollo de la personalidad se puede ver influenciado por modelos o estereotipos que pueden extraerse de un libro, película o videojuego.
- Su consumo supone un desmesurado coste económico al adquirir nuevos juegos que van saliendo al mercado.

Lo positivo que puede señalarse en los videojuegos, se describe a continuación:

- El intercambio y el juego entre varios participantes favorece el contacto social.
- Es otra forma de mantener o propiciar el contacto entre amigos, como en cualquier otra afición.
- La consecución de un determinado objetivo por parte del niño para concluir el juego estimula la constancia en el esfuerzo.

- El niño perderá en muchas ocasiones, con lo que se aumenta la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo.
- La necesidad de ser rápido en la toma de decisiones disminuye la aparición de un carácter dubitativo.
- Los videojuegos también son beneficiosos a la hora de favorecer la coordinación visual y manual.
- Estimulan la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos y mejoran la percepción espacial.
- El uso moderado de consolas facilita el contacto posterior del niño con el entorno informático.

Para que un videojuego mantenga, realmente, la atención del niño, ha de divertirlo y excitar su curiosidad. Pero, para enriquecer su vida, ha de estimular su imaginación, ayudarle a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones. De igual manera, deberá ir acorde con sus ansiedades y aspiraciones; incluso hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que le sugiera soluciones a los problemas que le inquietan.

1.3 DIFERENCIAS ENTRE LOS TIPOS DE JUEGOS

En el caso de un videojuego, el niño debe escoger de entre una serie de respuestas y acciones preestablecidas, cerradas. La imaginación del niño es estimulada, sí, pero su creatividad se reduce al enfrentar decisiones cuyas alternativas ya están escritas, además hace a la persona que los juega más inquieta y sobre-estimulada, por el efecto de hiperactividad motora que genera este tipo de entretenimiento.

Por el contrario, el juego tradicional ofrece más preguntas que respuestas. Eleva la imaginación y la creatividad del niño, incrementando sus niveles de raciocinio y socialización. Mediante el juego se aprende a imitar modelos de conducta, así como valores y actitudes, además de que libera el estrés y la

hiperactividad generada por el aburrimiento y por el tiempo de inactividad que concentra en su día a día.

1.4 LA TELEVISIÓN

Hace 57 años se inició la experiencia televisiva en México. Desde entonces, la sociedad ha estado expuesta a los atractivos mensajes de un aparato receptor, llamado Televisión, que ya forma parte de la ecología familiar. Desde el primer momento, la pantalla chica despertó el interés en cuanto a novedad y capacidad de mostrar imágenes en movimiento. Éste medio de comunicación se creó con una finalidad informativa pero desafortunadamente ha sido utilizada como agente de ocio, como sedante de los arrebatos, como tranquilizador de temperamentos nerviosos.

En 2017 se registró que niñas y niños pasaron frente al televisor un promedio de 4 horas con 46 minutos.; y al menos dos de cada diez niños poseen un televisor en su recámara. Por ello es importante considerar que la producción y transmisión de programas dirigidos al público infantil deben ser revisados en todo momento para buscar la promoción del libre desarrollo armónico e integral de niñas y niños, respetando siempre el principio del interés superior de la niñez (Instituto Federal de Telecomunicaciones, 2018)

Los padres no son muchas veces conscientes de que la televisión en los niños de 6 a 10 años puede provocar una ruptura de interacción- comunicación en el hogar y en su vida social. Dejando de lado la convivencia familiar e interpersonal, frustrando con esto la formación de recuerdos en su memoria sobre una infancia unida, divertida y cercana a sus seres queridos; dando paso a la soledad y al desapego. Todo esto puede ser a casusa del desconocimiento de los progenitores, la falta de tiempo, la falta de formación, de desinformación acerca de alternativas y actividades propuestas en el entorno, falta de contactos sociales, entre otros.

En el contexto familiar es donde se desarrolla la mayor interacción entre el niño y el televisor. El chico, al regresar de la escuela pasa muchas horas sentado frente al aparato y este factor es debido a que los padres y familiares que conviven

con él pasan por alto que la televisión es un medio que fácilmente crea adicción. De hecho, en multitud de ocasiones, es utilizado en el hogar con el fin de cumplir variadas funciones como son: compañía, premio, entretenimiento para no interrumpir sus actividades, sustituta del diálogo entre padres e hijos, compañera motivadora para que se levanten pronto por las mañanas. Por lo que juega un papel fundamental en la vivienda, condicionando de este modo, el comportamiento y la interacción entre padres-hijos- familia (Perlado Ekman, 2003).

Por tal motivo es que los niños están careciendo cada vez más de valores y creencias, ya que casi no se dispone de espacios y/o programas infantiles adecuados a sus mentes y dedicados a la exaltación de los valores éticos, morales y religiosos específicos para ellos; por el contrario, muestra en su mayoría altos contenidos de violencia, actos sexuales, lenguaje no apto para menores de edad en cualquier horario.

La televisión puede ser, no sólo un medio de distracción sino además un medio educativo, que enseña a los niños el amor a la naturaleza, a las bellas artes, a las costumbres de otros pueblos y razas, a la convivencia humana, al compañerismo, y que incluso facilita su aprendizaje escolar. Ante tal situación no se intenta condenarla como una amenaza constante, sino integrarla en la vida ordinaria. Para ello, es necesario, un análisis de la programación, por parte de los padres, para discernir e integrar al interior del proyecto de vida que marca las pautas de su unidad familiar buscando, entre la oferta que presenta el abanico de canales, aquellos espacios que provoquen ese diálogo, que sea una ayuda para el entretenimiento y el ocio y que, por último, sea una plataforma educativa para adentrar a sus hijos en campos de la realidad que escapan a la experiencia directa de los mismos (Oliva Zárate & Castro, 2007).

1.4.1 Tipos de programas de televisión

Un programa de televisión es un conjunto de emisiones periódicas, agrupadas bajo un título o cabecera común, en las que, a modo de bloque, se incluye la mayor parte de los contenidos audiovisuales que se ofrecen por la pantalla chica.

Actualmente existen distintos tipos de programaciones televisivas, de acuerdo a Carlos & Gabriel (2011), a las cuales se les puede clasificar por la diferencia de sus contenidos. A continuación, se mencionan los diferentes tipos de géneros de programas de televisión:

- Informativo televisivo
- Talk show
- Reality show
- Programa de debates
- Programa educativo
- Programa infantil
- Programa de entrevistas
- Programa de concursos
- Entrevista de televisión
- Contenedor televisivo
- Ficción seriada
- Late show
- Series de televisión (comedias situacionales o sitcoms, dramas, comedias, dramedias y antologías)
- Seriales o soap operas
- Telenovelas
- Programa religioso

1.4.2 La influencia de la televisión en los niños

Al hablar de la influencia que ejerce el medio televisivo en los niños, cabe señalar que la actividad del chico receptor frente a la televisión trasciende del momento de estar frente a la pantalla. Esto es, no concluye al acabar un programa o al apagar el televisor. La construcción de asociaciones y la producción de significados a partir de los mensajes de la programación se extienden a otras situaciones de su vida. El niño no solamente es un receptor de este aparato; es un

hijo de familia, un alumno en el salón de clase y un compañero de juego de otros chicos.

En todas estas situaciones y ante diferentes agentes sociales, el niño trae, intercambia, produce y reproduce distintas significaciones. En cuanto receptor activo de la televisión, es un «aprendiz» constante. Aprende de todos los tipos de programas, tanto de los infantiles como de aquellos que están dirigidos al telespectador adulto. En muchos hogares, la televisión forma parte del lenguaje cotidiano y contribuye, directamente, a construir la realidad que el niño desarrolla en el tiempo y bajo ciertas condiciones sociales (Perlado Ekman, 2003).

Por ello, es conveniente indicar que este tema es motivo de preocupación porque puede contribuir a crear falsas necesidades y fomentar el consumismo por el contenido que presenta en numerosos aspectos, ya sean éticos, morales, sociales, económicos o incluso ideológicos, además, en cierta medida, puede distorsionar la convivencia familiar y la realidad si no se sabe utilizar adecuadamente, sobre todo por el sensacionalismo y frivolidad con que se tratan muchos temas considerados relevantes. La televisión puede transformar a los niños haciéndolos más pasivos, menos comunicativos, menos sensibles y con menos adaptación a la sociedad.

La influencia de la TV en la infancia es tan grande, que se ha comprobado que niños de doce a veinticuatro meses son ya capaces de imitar, a veces sólo en veinticuatro horas, los gestos y actitudes que han visto en este aparato receptor. Es decir que ha pasado a constituir, para muchos psiquiatras, psicólogos y educadores, un factor peligroso para su salud mental, pues pueden aparecer en ellos alteraciones como fatiga visual, dolores de cabeza y, en niños predispuestos, crisis de jaqueca. Todo ello origina un barullo confusional que puede llevar a un trastorno en el aprendizaje, incluido el habla, y a una distorsión del desarrollo preoperatorio intelectual y de las operaciones concretas (Domingo Segovia, 2010).

1.4.3 Efectos negativos de la televisión

Hoy en día, en la televisión predomina el entretenimiento basado en alto grado de violencia no apto para niños, el cual puede ser perjudicial en su comportamiento si se observa de manera abusiva pues se encuentran en una etapa de la vida en la que hay una inmadurez en su desarrollo intelectual y afectivo, y puede inducirlos a imitar patrones de conducta y lenguajes deformados no acordes a su edad.

Los investigadores americanos han estimado que en una hora de televisión observada habitualmente por niños se muestran no menos de 20 actos violentos, trátase de violencia física directa o de violencia moral, verbal, entre otros. Así como asegura Domingo Segovia (2010), está demostrado que cualquier menor se halla expuesto a obtener:

- Un desarrollo inadecuado de sus habilidades y potencialidades sociales.
- Una falta de interacción adecuada con los restantes miembros de la unidad familiar.
- Una reducción del tiempo de lectura y del juego físico e imaginativo con familiares, amigos, entre otros.
- Expectativas falsas sobre lo que es la existencia humana.
- Una directa incitación a la violencia, a la comisión de actos violentos.
- Una mayor tentación al sexo, al consumismo y a la vida fácil.
- Un progresivo deterioro del rendimiento escolar.
- Una tendencia al sobrepeso y a la obesidad.

1.4.4 Efectos positivos de la televisión

Es un hecho, como se ha mencionado anteriormente, que la influencia que ejerce el medio televisivo en los niños es innegable. Pero se debe tener presente que es tanto positiva como negativa, pues no posee por esencia el vicio de la malignidad. Si lo poseyera, seguramente estaría prohibida, y desde luego ningún padre ni ninguna madre se expondría a sí mismo ni a sus hijos ante tal peligro.

Los efectos beneficiosos de la televisión han encontrado igualmente eco en numerosas investigaciones, y la experiencia de la vida diaria demuestra también hasta qué punto puede ser útil, interesante, instructivo y productivo un buen programa de televisión. En virtud de esto cabe afirmar que, en principio, las nuevas tecnologías son prevalentemente favorecedoras del progreso social, siempre que su utilización obedezca a objetivos que valgan la pena.

Por ello, afirma Aldea Muñoz (2004), los padres pueden y deben ayudar a sus hijos a tener experiencias positivas con la pantalla, de esta manera su deber es:

- Mirar los programas con los hijos.
- Escoger programas apropiados para el nivel de desarrollo del niño.
- Poner límites a la cantidad de tiempo que pasan ante la televisión (tanto a diario como por semana).
- Apagar el televisor durante las horas de las comidas y el tiempo de estudio.
- Cambiar los programas que no les parezcan apropiados para la edad de su hijo.
- No usar la televisión como distracción o como “niñera” en los chicos de edad preescolar.
- Enseñarles a elegir los programas con discernimiento; enseñarles a consultar la guía de programación para elegir los más adecuados.
- Estimular a los hijos para ver programas educativos o que enseñen los valores humanos.
- Prohibir los programas violentos.
- Discutir los anuncios publicitarios con ellos, ayudarles a identificar cuales exageran y cuáles no.
- Hablar sobre la programación que ven, explicándoles las diferencias entre la realidad y la ficción.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

La televisión y las caricaturas van de la mano, pues las imágenes transmitidas pueden hablar de muchos aspectos reales pero con un elevado grado de ficción. Los niños tienen una mente fácilmente influenciable y maleable que puede ir adquiriendo comportamientos e ideas negativas no aprendidos en el hogar o la escuela. Las caricaturas y/o dibujos animados hoy en día, contienen un alto índice de violencia, agresividad y peleas que son reproducidas e imitadas inocentemente por los niños, pues aún no tienen la capacidad de distinguir el daño que éstos actos pueden ocasionar. Por ello la importancia de seleccionar programación apta para su edad que aporte beneficios formativos y didácticos para su mejor desarrollo y desempeño social.

2.1 LAS CARICATURAS

La caricatura ha sido desde el comienzo de la historia un tipo de representación exagerada de unos personajes o de unos hechos con el fin de poder transmitir un mensaje, una idea, la mayoría de veces sarcástica sobre una cuestión determinada. Según el diccionario de la Lengua Española (Diccionario de la Lengua Española, 2014), algunas definiciones de caricatura son:

- Dibujo satírico en que se deforman las facciones y el aspecto de alguien.
- Obra de arte que ridiculiza o toma en broma el modelo que tiene por objeto.
- Obra que no alcanza a ser aquello que pretende.
- Retrato gráfico o literario en el que se deforman o exageran las características de algo o alguien con intención satírica;
- Reproducción mala o ridícula de algo o alguien que se pretende emular;
- Dibujos animados.

El origen de la palabra *caricatura* proviene del vocablo italiano *caricare*, que significa “cargar”, término inventado por Leonardo da Vinci. La caricatura existe desde la prehistoria, desde que los hombres supieron y quisieron manifestar sus

calidades gráficas e intelectuales, algunos de ellos tuvieron una visión no realista de sus semejantes; una visión irónica, deformadora o humorística.

2.1.1 Características de la caricatura

Una caricatura tiene ciertas características que nos permiten asegurar, al verlas, que son realmente caricaturas. Estas particularidades son pocas, pero son realmente indispensables para reconocerlas e importantes para hacer reír a la persona que la esté admirando. Según Che (2003), dichas características son básicamente tres:

1. Debe pertenecer a una persona, animal u objeto real, ya que la caricatura es una deformación y exageración de la realidad;
2. Debe tener la apariencia, humor y características de la persona que se esté retratando, porque es allí en donde se centra el humor del dibujo y la gente que reconozca al retratado se reirá por ver sus singularidades exageradas;
3. El caricaturista debe reflejar las actitudes, gustos y apariencia real del retratado sin agregar rasgos propios de él. Esto se debe a que el chiste de una caricatura está en la persona, animal u objeto que se retrate y no en la comicidad del dibujante.

2.2 LOS DIBUJOS ANIMADOS

Los dibujos animados son un material audiovisual que consiste en utilizar personajes dibujados, animados digitalmente, con el fin de divertir y comunicar a la audiencia mensajes, ya sean positivos o negativos, mediante acciones reales o ficticias. Son las líneas capaces de expresarlo todo gracias al movimiento, vida y calor que recrean (Durán Silva, 2019).

No se puede hablar de dibujo animado sin antes mencionar a su antecesor inmediato: la historieta o cómic, la cual se define como una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador.

Originalmente la televisión representó un papel secundario para la industria de la animación. Sin embargo, al final de 1950, debido a que su uso empezó a masificarse y a que varios teatros cerraron, la pantalla chica abrió la puerta de la popularidad a los dibujos animados. En la década de 1960 éstos ocupaban un lugar importante en la programación televisiva (Castro & Sánchez, 1999).

En 1966 los dibujos animados empezaron a determinar su tipo de audiencia, ya que los primeros programas televisivos de este género intentaron entretener tanto a adultos como a niños; y fue durante ésta época que se produjeron dibujos animados para los niños, porque éstos eran quienes consumían más televisión en el horario matutino del fin de semana.

2.2.1 Clasificación de los dibujos animados

De acuerdo a Anton Hinostroza & Coto Condori (2013), los dibujos animados se clasifican de la siguiente manera:

Según su procedencia:

- Americanos: en estos dibujos se transmite a través de la imagen algunas características de la cultura americana. Por ejemplo, la gastronomía, que en muchos dibujos americanos se ve una predominante alimentación como hamburguesas, realización de barbacoas, patatas fritas, perritos calientes. También se ven reflejados los deportes típicos, tales como: béisbol, fútbol americano y la música, como el jazz, el blues, el rap y el hip-hop.
- Japoneses: en estos dibujos también se pueden observar aspectos propios de esta cultura, como por ejemplo el kimono como vestimenta tradicional. Los dibujos nos muestran los tres alimentos básicos que contienen las comidas

japonesas como es el arroz, el trigo y la avena. Por otro lado, se refleja en ellos los deportes, tales como el karate, el sumo, el manejo de la espada y algunas costumbres como quitarse los zapatos antes de entrar a casa, sentarse y dormir en el suelo.

1. Según su género:

- Cómico o humorístico: los dibujos cómicos utilizan principalmente a animales como personajes, aunque también pueden ser personas. Lo que los caracteriza es que son pequeñas secuencias que duran entre 4 y 20 minutos, en donde lo cómico estriba en la agresión corporal y sus consecuencias lacerantes.
- Acción: este género también se caracteriza por un alto contenido de violencia. Son dibujos en los que la técnica del movimiento es empleada constantemente; de ahí que prescindan de los escenarios. Siempre se lucha contra el mal.
- Superhéroes: En esta variedad se combina la violencia con la acción, en historias donde siempre el "malo" sale perdiendo de la manera más brutal posible. La justicia y la violencia serán, pues, los dos ejes dramáticos principales de la acción.
- Fantásticos: tiene como fundamento una serie de sucesos extraordinarios que el espectador debe admitir como ciertos en la ficción a pesar de no creer en ellos en su vida real. En el género fantástico existen elementos sobrenaturales mezclados con la realidad. Los personajes resuelven sus problemas gracias a la intervención de un agente sobrenatural: hadas o hechiceras, que encarnan el bien o el mal, pero también objetos que adquieren vida (botas, varita mágica), animales que hablan, seres que se metamorfosean.
- Aventuras: los dibujos de aventuras utilizan principalmente personajes humanos. Estas historias están basadas en obras de la literatura universal; los escenarios son más variados pues se sitúan en un contexto histórico y social, específicos, como en los tiempos de guerra, en el mundo de la naturaleza, en

el mundo de los viajes, etc. Gran parte de los dibujos animados de este género tiene como antecedente las novelas e historietas.

- Ciencia Ficción: son los japoneses quienes inauguran este género. Son dibujos en donde se mezclan humanos con personajes de ciencia ficción, (animales tipo prehistórico, aliens, entre otros). La mayoría de ellos son relatos que también contienen tiempo y espacio, y siempre desarrollan una historia en donde los héroes salvan al mundo de los personajes malos (aliens). Son historias con gran contenido de violencia, pero generalmente justificada en razón de la paz en la tierra.

Teniendo en cuenta estas clasificaciones se puede observar que muchos de los géneros tienen un patrón en común; la agresividad y la violencia. Por ello, es importante tomar en cuenta por qué se han hecho más estudios en niños acerca de la influencia de la televisión que en jóvenes y adultos. Los niños antes de los diez años son muy vulnerables e influenciados. Su vida depende del entorno que los rodea y aprenden a hablar, a comportarse de lo que las personas a su alrededor les muestran. Los niños aprenden más de la televisión en sus primeros años de vida y esto es algo que las televisoras y creadores de programas saben perfectamente y usan a su favor para atraer la atención de los niños.

El universo infantil se desarrolla en tres dimensiones: lo real, lo simbólico y lo imaginario. Esta última dimensión lo hace entrar a un mundo donde generalmente, adquiere el poder que se le niega en la realidad y esto lo hace a través de los símbolos, de los dibujos, de los videojuegos. El niño se enajena y entra a un mundo donde se valoran sus deseos, ese poder simbólico por el que puede matar, dominar, ser el rey del cosmos. Por ese momento se olvida de los problemas que tiene en el mundo real: padres ausentes, conflictos familiares, entre otros (Pauta Guevara, 2015).

A continuación, se mencionarán algunas caricaturas y/o dibujos animados en la actualidad, que de acuerdo a la Revista Ser Padres (s.f.), tienen contenidos educativos y formativos muy apropiados para niños que están desarrollando su

personalidad, enseñando valores y comportamientos que pueden adaptar a su vida social:

1. **Charlie y Lola.** En esta caricatura, aunque nunca aparece la figura paterna, los niños tienen muy presentes a sus padres pues respetan siempre lo que les han mandado a hacer. Charlie, como hermano mayor, es la figura responsable y se asegura de explicarle cómo funciona el mundo con fascinantes historias a su pequeña hermana Lola, enseñándole el valor del respeto, amistad, hermandad, obediencia, entre otros.
2. **Pequeño Bill.** Bill es un niño de cinco años con un gran corazón. Va a una guardería con mucha diversidad cultural, ya que hay niños afroamericanos, chinos, blancos. Bill, junto a sus compañeros de escuela y su familia se enfrenta a la aventura del saber. Cada día aprende una nueva y valiosa lección. La caricatura tiene valores bien arraigados, como el de la diversidad cultural, el de la cooperación y el de la familia.
3. **Peppa Pig.** Peppa es una cerdita un poco impulsiva pero que, a pesar de sus enojos, siempre entra en razón gracias a los consejos de sus padres y de sus abuelos. La serie fomenta el respeto a los padres, la diversidad y el hambre al descubrimiento de nuevos conocimientos. Además, incentiva al cuidado del medio ambiente, ya que enseña la importancia del reciclaje, sin dejar de lado el buen trato hacia los animales.
4. **Wonder Pets (Las Mascotas Maravilla).** Los protagonistas, un pollito, un cuyo y una tortuga se encargan de rescatar a animales pequeños que requieren de su ayuda (avisan que necesitan ayuda llamando a una especie de teléfono), luego, las mascotas despiertan y arman su bote volador, mientras entonan diversas canciones que hablan del trabajo en equipo y la amistad las cuales ayudan a comprender qué está sucediendo.

5. **Zoobabu.** En cada capítulo una caja parlante plantea una adivinanza que los niños deben descubrir. Poco a poco van soltando pistas que describen las particularidades de cada animal: dónde vive, su anatomía, lo que come. De ésta manera los niños interactúan adivinando qué personaje se esconde dentro de la caja. Lo mejor es que cada episodio dura tan solo 3 segundos y es una serie muy educativa y divertida.

6. **Saari.** Aunque los personajes no hablan, a través de melodías e interacciones con otros personajes, ayudan a comprender la historia. Es una serie excelente que estimula con colores, al ojo y con la música, a los oídos de los niños. Además de que es interactiva, lo que les ayuda en su capacidad motriz y aprenden a desarrollar pasos firmes y rítmicos. Esta caricatura fomenta valores como el respeto y la amistad.

7. **Jelly Jam.** Es una caricatura de animación 3D que está protagonizada por cinco amigos que juegan y aprenden juntos en un planeta llamado Jammbo. Se fomenta el compañerismo y el trabajo en equipo, sin dejar de lado el valor de la amistad. La música también juega un papel importante en esta serie, ya que en el planeta en el que viven se crean las melodías para todo el universo.

8. **Caillou.** Caillou es un niño muy curioso, está ansioso por aprender y crecer junto a su familia y sus amigos. Él le enseña a su hermana menor el amor de hermanos, la unión, la amistad, la importancia de compartir y dar a los que menos tienen. La serie ofrece una rica variedad cultural donde los niños pueden comenzar a entender que existen otras culturas y religiones.

9. **Pocoyo.** Una de la serie favorita por los niños también llega a esta plataforma. Esta animación cuenta las aventuras de Pocoyó, un niño que se encuentra en la Escuela Infantil. Junto a Pato y Elly irán descubriendo el nuevo mundo que les rodea.

10. **Daniel Tigre.** Es una serie animada que presenta a Daniel, un tímido pero valiente niño de cuatro años de edad que vive en una alegre vecindad. Con la ayuda de sus vecinos, familia y amigos, él se divierte mientras aprende las habilidades esenciales necesarias para la vida y la escuela. Además, esta caricatura se sustenta bastante en la música, por lo que es muy atractiva y divertida para los niños.

11. **Larva.** Una animación muy divertida, con dos extraños protagonistas: dos larvas, una roja y otra amarilla. Esta última es inocente y la roja, es más egoísta, sin embargo, son amigas y les encanta la comida, como las salchichas y la fruta. Tienen algunos amigos, como un escarabajo pelotero o un caracol culturista. Sin duda, una serie para que niños y mayores no dejen de reír. A pesar de que no contiene diálogos, es muy comprensible, ya que maneja temas musicales.

12. **DinoTren.** DinoTren comienza cuando Buddy es adoptado por el Señor y la Señora Teranodón y conducido a su nido para ser criado junto a sus nuevos hermanos: Tiny, Shiny y Don. Buddy, un curioso T-Rex, y su nueva familia tienen un apetito insaciable por aprender todo sobre los diferentes tipos de dinosaurios. Para ello, se suben al maravilloso Dinotren que les permite viajar y explorar el mundo de estas magníficas criaturas. Partiendo de la Estación de los Teranodones, y viajando por los períodos Triásico, Jurásico y Cretácico, el Dinotren es una colorida locomotora que viaja a través del tiempo, mientras el revisor, un troodon, facilita datos fascinantes sobre dinosaurios prehistóricos a todos los pasajeros.

13. **Max y Ruby.** Sus episodios consisten en las historias sobre los conejos Max y su hermana mayor Ruby. Max es un pequeño conejo de tres años que junto a su hermana Ruby vive un sinfín de aventuras, a las que también se une la mejor amiga de ella, Luisa. Fomenta el valor de la amistad, del respeto, del compañerismo, entre otros.

14. **Súper Why.** Súper Why es una serie interactiva que enseña inglés a los niños con la ayuda de cuentos clásicos de la literatura infantil. Sus lecciones se imparten dentro del cuento y de la mano de cuatro protagonistas: el pequeño Whyatt, Pig, Caperucita Roja y la Princesa Guisante, que se transforman en superhéroes para viajar al mundo mágico de la Ciudad de los Cuentos, que se encuentra detrás de las estanterías de una biblioteca infantil.

15. **Sid, el niño científico.** Sid es un chico muy curioso que quiere saber todo acerca de todo lo que le rodea y, por eso, cada día descubre cosas nuevas que despiertan su curiosidad. Este chico va a la escuela a compartir las noticias de sus descubrimientos con sus amigos y, también, para aprender todo lo que les dice la maestra Susie, así, Sid se divierte aprendiendo con sus amigos, jugando con su familia y descubriendo cosas que ni él espera.

La televisión es un factor con una fuerte influencia en la conducta de los niños, que puede tener efectos negativos a largo plazo y durante el resto de su vida. Actualmente, el tema de la violencia en la televisión ha generado gran preocupación, debido a que estimula la conducta agresiva en los niños. La exposición repetida a niveles altos de violencia en los medios de comunicación enseña a algunos chicos a resolver los conflictos interpersonales con violencia como primer recurso.

A continuación, se presentan algunas caricaturas y/o dibujos animados que se consideran violentos y agresivos, que según el portal MiMorelia.com (2018), pueden influir negativamente en el comportamiento de los niños y adolescentes:

1. **Los Simpson:** es probablemente la serie animada más popular del mundo, y no hay prácticamente quien no conozca a la familia amarilla. Sin embargo, se vale del humor y la sátira para hacer una crítica de la sociedad, tratando temas políticos o controversiales.

2. **Padre de Familia:** es parecida a “Los Simpson”, aunque su tono es un poco más ácido. Aborda temas sexuales y de violencia, además de que sus chistes son considerados racistas y pueden ser ofensivos para algunos.
3. **South Park:** definitivamente, una de las caricaturas más inapropiadas no sólo para los niños, sino también para adultos muy conservadores o que no gusten del humor negro. Aunque el estilo de sus dibujos es colorido y hasta simplista, sus protagonistas (niños de unos 8 años) se caracterizan por ser sumamente mal hablados, y muchos de sus capítulos rozan los límites de la irreverencia.
4. **La Casa de los Dibujos:** es una serie de dibujos animados estadounidense para adultos que incluye temática sexual y violenta. Sus protagonistas son parodias de figuras icónicas de los dibujos animados, como Superman o Betty Boop, entre otras, y es principalmente una crítica a los Reality Shows.
5. **Happy Tree Friends:** es la caricatura más sangrienta de la lista, ya que, aunque sus personajes son animalitos de apariencia tierna e inocente, cada uno de sus capítulos incluye muertes en extremo violentas, y representadas de una forma sumamente realista.
6. **Ren y Stimpy:** serie animada de los años 90 que causó polémica debido al estilo oscuro y sucio de sus dibujos, así como las temáticas que abordaba, que hacían referencia a la religión, política, alcoholismo y diversos vicios, motivo por el cual fue cancelada poco tiempo después.

Actualmente los dibujos animados representan a sicóticos perversos, sujetos maleducados; seres traumatizados, temerosos, llenos de paranoias y crisis cotidianas. Los programas de televisión en los horarios de mayor audiencia muestran alrededor de cinco escenas violentas por hora, y los dibujos animados veintitrés escenas por hora. Se ha descubierto que las personas que ven mucha televisión son más temerosas e inseguras, esto ocurre tanto en adultos como en niños. En general se

presenta una idea equívoca y pesimista del mundo, lo cual afecta más a los niños pues tienen menos fuentes de información (Castro & Sánchez, 1999).

Esto no quiere decir que la violencia que se ve en la televisión es la única causa de conducta violenta o agresiva, pero no hay duda de que es un factor importante y significativo. Desafortunadamente las personas no se pueden aislar completamente de la televisión ya que forman una parte crucial en la sociedad y el desarrollo de ésta. Sin omitir que en todas las familias, existe por lo menos un televisor en cada hogar.

Sin embargo, por poseer esas características y por tener la facilidad de llegar a la mayoría de la población se ha transformado en un arma de doble filo dada la calidad de programación que transmite sin considerar que, en la mayoría de los casos, sus espectadores son niños que no tienen un adulto que los oriente en relación a los temas que allí se desarrollan.

Los padres pueden proteger a los niños del exceso de violencia en la televisión: prestando mayor atención a los programas que ven los niños, estableciendo límites en el tiempo que pasan viendo el aparato, evitando que vean aquellos programas conocidos como violentos. Deben cambiar el canal, o apagar el televisor cuando aparecen escenas ofensivas, y explicarle al niño aquello que consideran malo o inadecuado de la transmisión.

2.3 IMPACTO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS DE LA NUEVA ERA EN LOS NIÑOS

La televisión es un medio visual que tiene como fin mostrar imágenes de cosas reales a su público; sin embargo, esta realidad se muestra alterada o aumentada para quienes la observan. Este medio de comunicación usualmente es atacado por la exposición de conductas agresivas y las consecuencias que tiene esto sobre los niños, ya que los incita a la violencia y en un futuro es probable que se conviertan en adultos con mayor grado de provocación.

Según la Academia de las Ciencias y las Artes de Televisión, los niños pasan al año el equivalente a 23 días del curso escolar viendo televisión. Consumen más de 160 minutos diarios y en la mayoría de los casos programas dirigidos al público adulto. Otros datos indican que el 96 por ciento de los niños siguen ante el televisor pasadas las 22:00 horas, franja horaria no destinada al público infantil. Las estadísticas también desvelan que el 62% de los menores no está acompañado por sus padres cuando está ante la pantalla chica. Y más de un tercio de ellos tienen aparato receptor en su cuarto, lo que significa que sólo el 38% de los padres ven los mismos programas que sus hijos. Por lo tanto, los menores se encuentran en solitario ante la influencia de los mensajes audiovisuales emitidos (Navarro Cortés, 2014).

Los dibujos animados más violentos suelen ir acompañados de dosis de humor, lo que hace que los pequeños espectadores asimilen la violencia como algo normal, e incluso, divertido; provocando en algunos casos confusión entre vida real y ficticia. Está comprobado que un niño expuesto constantemente a dibujos violentos donde las cosas explotan, donde se humilla al contrario para hacer reír, y donde se margina al diferente, lo incluirá dentro de su patrón de conducta como una forma rápida y fácil de solucionar conflictos.

Los pequeños son receptores activos de la televisión, aprenden constantemente de la observación y de lo que escuchan. Aprenden de todo los tipos de trasmisión tanto de infantiles hasta de aquellos programas que el espectador adulto observa. De ella, aprenden información, conceptos, actitudes, conductas, valores y diálogos, muchas veces más que de aquello de lo que se quiere educar o enseñar (Wiesnar Peñafiel, 2015).

Si el niño ve que su personaje es agresivo, invencible, tramposo y que al pelear consigue todo lo que quiere, va a querer convertirse de la misma manera para ser igual de poderoso que el personaje de la caricatura. La clave está en que el chico encuentre en el protagonista algo que le recuerde a él mismo o a su vida cotidiana o que simplemente se sienta identificado con él.

El problema con las caricaturas de hoy, es que utilizan la violencia como un medio para atraer a su público y mantenerlos con las ganas de querer seguir viendo el programa. La violencia genera en los niños sentimientos de emoción, adrenalina y suspenso que no quieren dejar de sentir y por lo tanto ver. El inconveniente es que cuando el niño deja de ver la televisión, quiere traer esa sensación de emoción a la vida real y por eso imita los actos violentos que vio en la caricatura.

Son muchos los aspectos psicológicos que se asocian al consumo televisivo de dibujos animados, entre los que se pueden mencionar: la búsqueda de emociones y sensaciones, la ansiedad, la capacidad imaginativa y creativa, la agresividad en sus relaciones, entre otros. El impacto emocional que pueden causar son pena y rabia, tanto por lo que se exhibe como por la forma en que se hace, el miedo cobra protagonismo entre los niños; observarlos induce pasividad cognitiva y disminuye las habilidades de concentración (Cordova Molina, 2007).

Pero no todo es de color negro, también existen estudios en los que se ve claramente una influencia positiva en el aprendizaje del niño. Cuando los dibujos elegidos conllevan valores morales, de ayuda o de enseñanza, pueden servir de apoyo para actividades escolares y sociales ya que el niño suele asimilarlos más rápidamente e incluso en actividades del hogar pueden ser muy útiles para mejorar hábitos de limpieza, de alimentación, de orden, entre otros.

Las caricaturas educativas pueden enseñar a los niños a cooperar, a compartir, a ser afectuosos, amistosos, a controlar la agresión, cómo afrontar la frustración y a terminar las tareas que emprenden. Se pueden presentar modelos de relaciones familiares armoniosas y de conducta cooperativa comprensiva y educativa (García Villanueva, 2009).

Los niños viven y gozan las caricaturas como fantasía y si su entorno real está normalmente anclado en la realidad, el niño no tendrá problema para saber dónde termina la imaginación y comienza el mundo material. El escapismo es perfectamente natural y saludable entre los niños. Es por ello que el niño “es un

aprendiz constante”, es decir, lo que se va construyendo frente a la pantalla interactúa con el desarrollo de su personalidad y sus procesos de socialización (Pauta Guevara, 2015).

Por tal motivo, cuando se habla del tema de que los dibujos animados afectan de alguna manera en el ámbito social de un niño, se puede decir que no lo hace en su totalidad, ya que mientras ven dibujos animados intercambian información y comentan contenidos con sus amiguitos. Asimismo, éstos aparecen muy receptivos al humor presente en diversos programas y de ahí surgen imitaciones, recreaciones, cantos y chistes.

Los padres tienen el deber, y por consiguiente el poder de brindar a sus niños compañía televisiva de calidad y enseñanza, al no tener otra opción que proporcionarles para su entretenimiento. Por ende el efecto, positivo o negativo que posee la televisión en el entorno familiar, cultural, social del niño va a depender de las decisiones, los valores y el control que los padres ejerzan sobre ellos.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

La metodología de la investigación es “la disciplina que se encarga del estudio crítico de los procedimientos, y medios aplicados por los seres humanos, que permiten alcanzar y crear el conocimiento en el campo de la investigación científica”. En consecuencia, para alcanzar dicha comprensión en cualquier materia de la exploración científica, el investigador debe tener una metodología que le permita actuar de manera ordenada, organizada y sistemática (Gomez Bastar, 2012).

La función de la metodología de la investigación es otorgarle validez y rigor científico a los resultados obtenidos en el proceso de estudio y análisis. Como tal, la metodología de la investigación es aplicable a las más variadas disciplinas de estudio. Desde las científicas y las sociales, hasta las humanísticas, las educativas y las jurídicas. Dependiendo de la materia y el tema de estudio, se elegirá la metodología que se considere más adecuada. En éste caso, el siguiente proyecto se va a orientar en realizar una investigación cualitativa fenomenológica, ya que el tema elegido así lo amerita.

3.1 LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA FENOMENOLÓGICA

La investigación cualitativa se interesa por captar la realidad social “a través de los ojos” de la gente que está siendo estudiada, es decir, a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto. El investigador busca conceptualizar sobre la realidad con base en el comportamiento, los conocimientos, las actitudes y los valores que guían el comportamiento de las personas estudiadas. Explora de manera sistemática los conocimientos y valores que comparten los individuos en un determinado contexto espacial y temporal (Monje Álvarez, 2011).

En el presente trabajo, se abordará la investigación cualitativa fenomenológica, puesto que estudia la experiencia vital, del mundo, de la cotidianidad, y en este caso la televisión es un fenómeno influyente que existe en la actualidad y se requiere su estudio para plantear estrategias, propuestas y acciones

que los padres pueden aplicar para el uso correcto en el comportamiento de sus hijos.

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño es un planteamiento en el cual se plasman una serie de actividades bien estructuradas, sucesivas y organizadas, para abordar de forma adecuada el problema de la investigación; por lo tanto, en el diseño, se indican los pasos, pruebas, y técnicas a utilizar, para recolectar y analizar los datos (Gomez Bastar, 2012). El diseño de investigación elegido para este proyecto es la Observación no participativa, ya que sólo se limitó a observar el fenómeno de estudio, tratando de no tener ningún tipo de interacción directa con los miembros para apreciar sus comportamientos, acciones y reacciones para posteriormente analizarlos.

La presente es una investigación no experimental de diseño transversal, ya que, según Argote Pérez, Acosta Arámburo, Minguela Fernández, & Sandoval Pérez (2010), este tipo de investigación, se realiza sin manipular deliberadamente variables, es decir, se observan fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. Se aplicó el cuestionario solamente una vez, para determinar la situación actual respecto a la influencia que ejerce la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 de edad. Y se realiza una propuesta viable para la mejora de su conducta, a partir de los resultados que arroje la investigación.

Se utilizaron los métodos de investigación basados en la opinión. Los cuestionarios son una manera eficaz de cuantificación de datos del grupo de una muestra que prueban emociones o preferencias. Este método es muy sencillo y fácil, pues la opinión y la emoción proporcionan una escala medible o contabilizable. Estas cifras o figuras son arbitrarias, pero al menos ayudan a darle a ciertos elementos un poco más ambiguos, un método de dirección para la medición de la intensidad.

La cuantificación del comportamiento es otra manera de llevar a cabo éste tipo de investigación. En éste caso preciso, los investigadores a menudo hacen uso de

una "escala numérica" para determinar el tipo o la intensidad, de la conducta. Por definición, este método de investigación debe ser utilizado en donde las emociones o comportamientos requieren de ser medidos, ya que no hay otra manera de definir las variables.

3.2.1 Técnicas de investigación

La técnica aplicable en esta investigación es la entrevista, la cual fue administrada a la muestra determinada, siendo de tipo no probabilística, pues según Scharager (2001), en este tipo de muestras, la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las condiciones que permiten hacer el muestreo (acceso o disponibilidad, conveniencia, entre otros). La muestra fue elegida entre diferentes padres de familia con hijos en edades de 6 a 10 años en Lázaro Cárdenas, Michoacán, de modo que pueda recolectarse la información que permita entender los factores que influyen en el comportamiento de los niños al observar la televisión. Dado que la presente investigación se encuentra bajo el enfoque cualitativo, la recolección de datos consistirá en obtener la perspectiva y puntos de vista de dichos padres.

3.2.2 Instrumentos de investigación

Para llevar a cabo la entrevista se utilizó un cuestionario que se ha elaborado siguiendo los criterios de construcción y evaluación, que permitiera identificar los aspectos cualitativos de la temática a investigar sobre la influencia que ejerce la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 años en Lázaro Cárdenas, Michoacán, el cual consta de 20 preguntas abiertas, dirigidas a los padres de familia que tengan hijos con dicho rango de edad.

En el presente documento se utilizó la etapa descriptiva, la cual muestra que su objetivo es lograr una descripción del fenómeno de estudio, lo más completa y no prejuiciadamente posible, que refleje la realidad vivida por la persona, su mundo, su

situación en la forma más auténtica. A continuación se muestra el instrumento elaborado:

Entrevista a padres de familia: El objetivo de la siguiente encuesta es conocer la influencia que ejerce la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 años de edad.

INSTRUCCIONES: Contesta las siguientes preguntas.

- 1.- ¿Cuál es la edad de su hijo?
- 2.- ¿Cuánto tiempo observa la televisión su hijo diariamente?
- 3.- ¿En qué tipo de horario le gusta ver la televisión a su hijo?
- 4.- ¿Su hijo tiene televisor en su cuarto?
- 5.- ¿Qué tipo de programas observa el niño?
- 6.- ¿Cuál es el comportamiento que adquiere su hijo al momento de ver televisión?
- 7.- Su comportamiento después de observarla es:
- 8.- ¿Considera que su hijo imita el vocabulario y los personajes de los programas televisivos que observa?
- 9.- ¿Piensa que los contenidos televisivos deben ser más educativos o está conforme con ellos?
- 10.- ¿Regula usted las horas que su hijo ve televisión?
- 11.- ¿Está presente cuando su hijo ve TV?
- 12.- ¿Cómo afecta su comportamiento social?
- 13.- Su hijo prefiere: ¿salir a jugar o quedarse en casa a jugar videojuegos?
- 14.- ¿Presenta muestras de agresión al jugar?
- 15.- ¿Utiliza la televisión como medio de distracción para su hijo?
- 16.- ¿Considera que la televisión afecta a largo plazo el comportamiento de su hijo?
- 17.- ¿Piensa que los programas infantiles están efectuados para los niños?
- 18.- ¿El niño por si solo puede ver todo lo que quiere o existe alguna persona que lo controla?
- 19.- ¿Estaría dispuesto a aplicar medidas que disminuyan el efecto que tiene la televisión sobre sus hijos?
- 20.- ¿Cómo considera la comunicación con su hijo, a partir de su comportamiento influenciado por la televisión?

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

En esta investigación se trabajó con una población que fue basada en padres de familia con hijos de entre 6 y 10 años de edad, que viven en Lázaro Cárdenas, Michoacán, cuya población de acuerdo al INEGI en el censo 2010 existen 44,973 familias u hogares (INEGI, 2010); los cuáles la mayoría poseen televisión. Se tomó la decisión de elegir dos escuelas primarias de la comunidad para realizar las entrevistas elaboradas, con esto obtener diversas opiniones de acuerdo a la zona en las que se ubican y por el grado de importancia que tienen dichas instituciones a nivel académico.

Las muestras se aplicaron en la Escuela Primaria Lázaro Cárdenas turno matutino, clave 16DPR3168Y, con domicilio en calle Matamoros y Pípila S/N, en la Cd. de Lázaro Cárdenas, la cual cuenta con una población estadística: real y finita, de 295 alumnos en total, de los cuales 210 tienen un rango de edad de 6 a 10 años albergando cada grupo entre 25 a 30 niños. La otra institución elegida fue la Escuela Primaria General María Leona Vicario turno matutino con clave oficial 16DPR4504Q ubicada en Manzana 8 Lote 9, Col. Melchor Ocampo de ésta ciudad. El plantel posee una población estadística: real y finita de 289 alumnos, de los cuales 230 se encuentran en edad de 6 a 10 años, teniendo cada grupo de 20 a 25 niños.

Las personas entrevistadas se seleccionaron de forma aleatoria, eligiendo 30 padres de familia de la Escuela Primaria Lázaro Cárdenas y 20 padres de la Escuela Primaria General María Leona Vicario clasificados de la siguiente manera: 10 padres con hijos de 6 años; 10 padres con hijos de 7 años; 10 padres con hijos de 8 años; 10 padres con hijos de 9 años y 10 padres con hijos de 10 años.

Tabla 1. Muestra de investigación.

RANGO DE EDAD DE HIJOS	CANT. ENCUESTAS APLICADAS
Padres con hijos de 6 años	10
Padres con hijos de 7 años	10
Padres con hijos de 8 años	10
Padres con hijos de 9 años	10
Padres con hijos de 10 años	10

3.4 RECOLECCIÓN DE DATOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

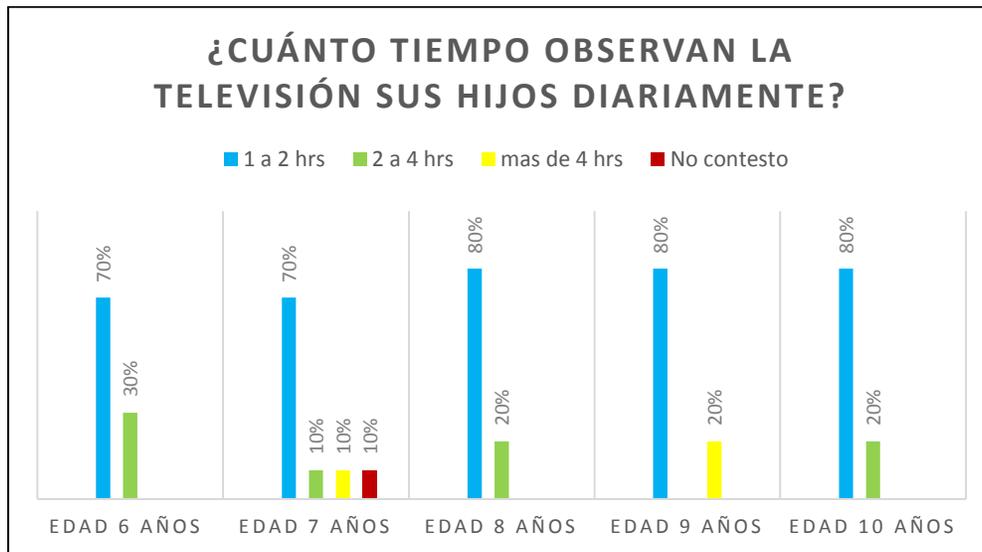
Para recolectar los datos de las muestras de esta investigación se eligieron dos Escuelas Primarias de la localidad de Lázaro Cárdenas: la Escuela Primaria Lázaro Cárdenas y la Escuela Primaria General María Leona Vicario, ambas turno matutino. Se repartieron 30 entrevistas en la primera y 20 en la segunda institución, a padres de familia con hijos de 6 a 10 años de edad. Esto con la finalidad de obtener diversos puntos de vista desde diferentes sectores.

Dichas entrevistas se realizaron personalmente para observar sus reacciones al momento de responderlas, en el transcurso de 5 días, de lunes a viernes a la salida de clases, es decir, entre 12:00 y 12:30 del mediodía. Se proporcionaron 50 muestras divididas en 5 grupos de 10 representantes para cada rango de edad, eligiendo así a papás con hijos que cursan del primero al quinto año. Se abordaron de manera amable para explicarles y pedirles su colaboración para contestar las preguntas y contribuir a esta investigación, los cuales accedieron a participar cordialmente.

En un principio se observaron un poco nerviosos, pues a pesar de que se les explicó el tema, no estaban seguros de las preguntas a las cuales se iban a enfrentar y eso les provocó un poco de temor. Al momento de responderlas se familiarizaron con el contexto y el proceso continuo de manera relajada y sin ninguna problemática.

Se tardaron alrededor de 3 minutos por persona en realizarlas, dando un total de 30 minutos por grupo y por día. Al final, se mostraron gustosos de haber sido elegidos para participar en un proyecto con esta temática, pues es un tema complejo que compete a toda la sociedad, principalmente a los padres con hijos pequeños.

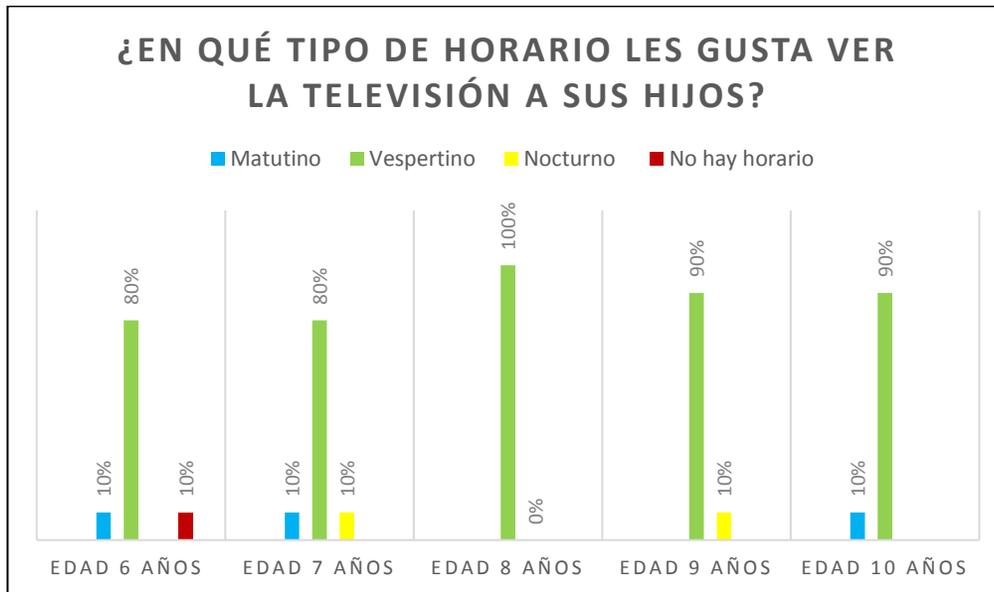
A continuación se presentan los resultados que arrojaron las entrevistas mediante las siguientes gráficas:



Gráfica 1. . Cuánto tiempo observan la televisión los hijos.

En esta gráfica se puede apreciar que los representantes que tienen hijos con edad de 6 años refieren que, el 70% de sus niños observa la televisión de 1 a 2 horas diarias, mientras que el 30% opina que sus hijos la ven de 2 a 4 horas. Los padres con hijos de 7 años indican que el 70% la observa de 1 a 2 horas diarias, el 10% de 2 a 4 horas, el 10% más de 4 horas al día y el 10% restante prefirió no contestar la pregunta.

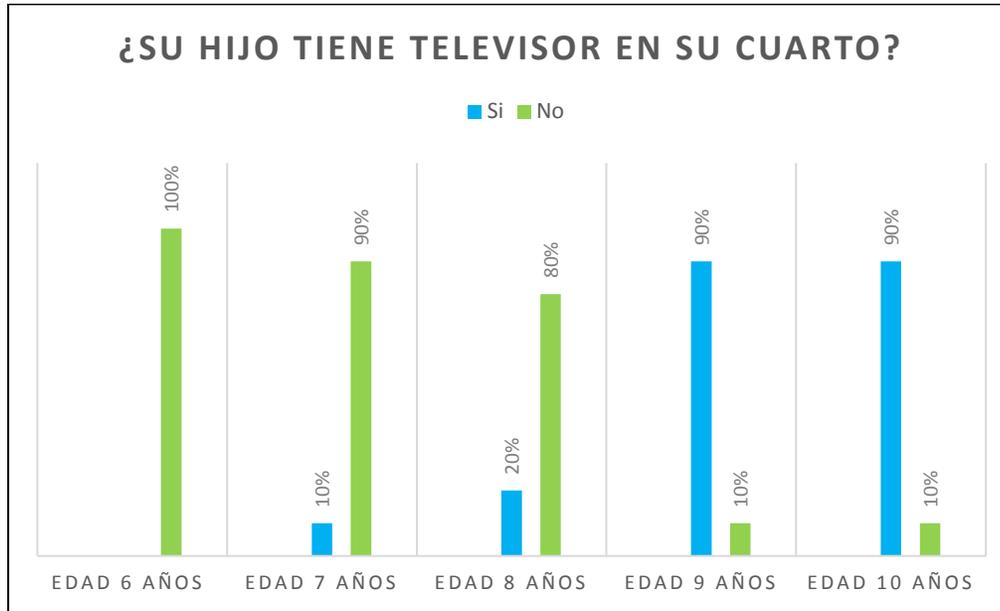
Por otro lado, los padres con hijos de 8 y 10 años, están de acuerdo en que sus hijos la observan, el 80% de 1 a 2 horas y el 20% de 2 a 4. Por último, el 80% de los niños en edad de 9 años ven televisión de 1 a 4 horas diarias mientras que el otro 20% de 2 a 4, de acuerdo a sus representantes.



Gráfica 2. Horario en que ven televisión.

La presente gráfica hace referencia a que el 80% de los niños en edad de 6 años prefieren el horario vespertino para observar la televisión, el 10% prefieren el matutino y el 10% restante no tiene un horario preferido. En el caso de los niños de 7 años, los padres opinaron que el 80% prefieren el vespertino, el 10% el matutino, y el otro 10% el nocturno, mientras que los niños con edad de 8 años prefieren al 100% el horario vespertino. Los niños de 9 años prefieren verla por la tarde con un 90% y el por la noche, un 10%. Finalmente, los niños de 10 años prefieren, según sus padres, el 90% el horario vespertino y el 10% el matutino.

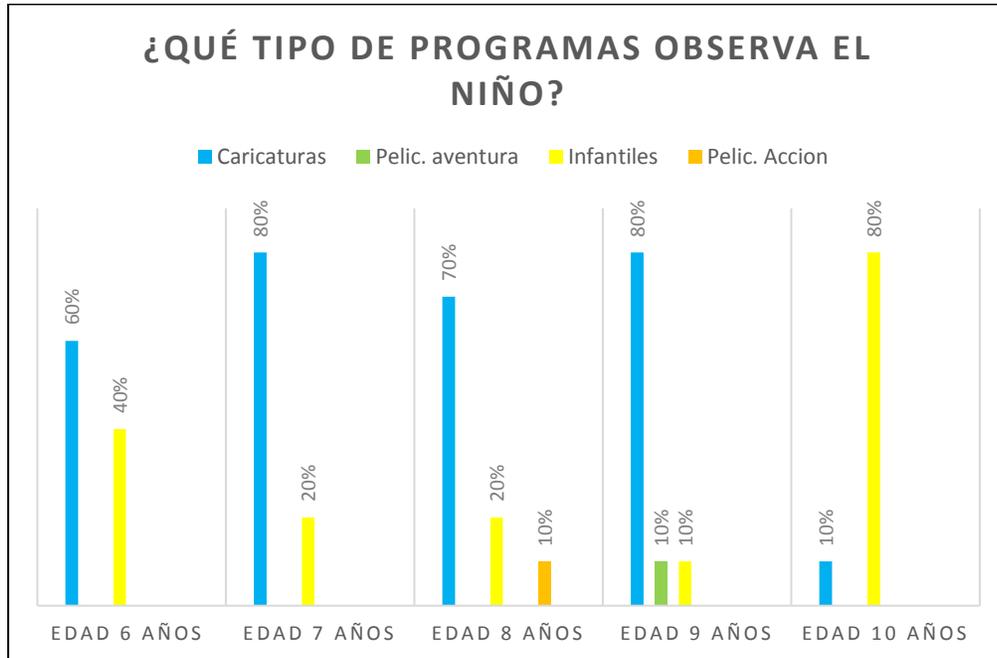
Cabe señalar que los padres de los niños opinaron que, en días hábiles sus hijos observan la televisión en horario vespertino porque estudian por las mañanas, aunque en los días de descanso o periodo vacacional, prefieren hacerlo en el horario matutino.



Gráfica 3. Niños con televisor en su cuarto.

En esta gráfica se detalla que los niños de 6 años no poseen televisión en su cuarto con un 100%, mientras que los de 7 años el 10% si tiene y el 90% no. En los padres con hijos de 8 años, el 20% permite que su hijo tenga aparato en su cuarto y el 80% no lo aprueba. Por el contrario, el 90% de los niños de 9 y 10 años si cuentan con televisión en su dormitorio y el 10% restante no.

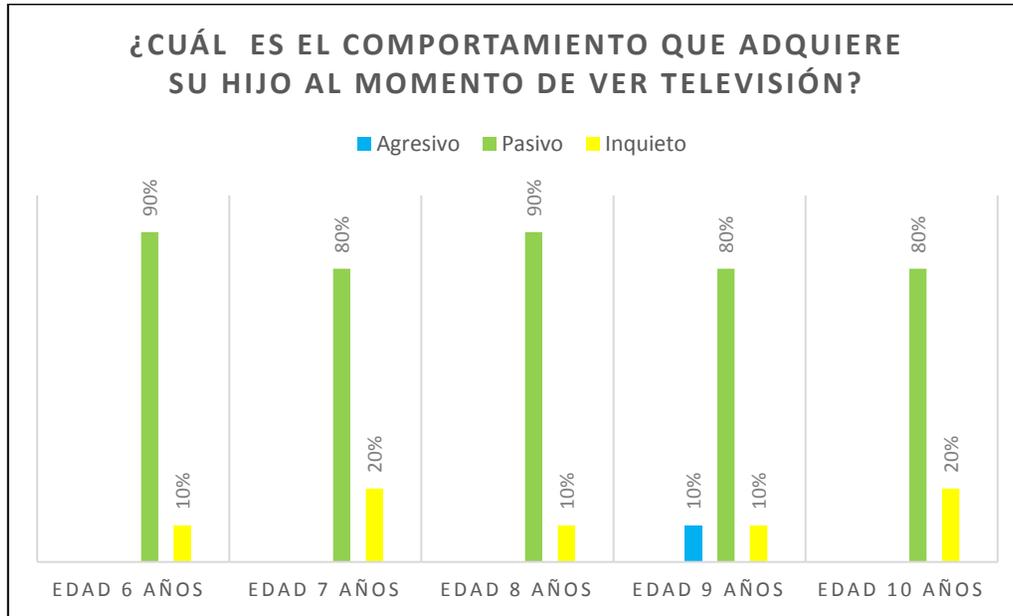
Es importante mencionar que los padres con hijos más pequeños optan por no permitirles tener televisión en su cuarto porque dicen, no están preparados para seguir las reglas en cuanto al horario permitido y los que ya tienen 9 o 10 años son más conscientes del peligro que implica ver la televisión por tiempo ilimitado y las consecuencias que conllevan al desobedecer dichas órdenes.



Gráfica 4. Programas que observa el niño.

Esta gráfica nos permite observar que la mayoría de los niños prefieren las caricaturas y los programas infantiles como los favoritos para verlos, según sus padres, los cuales opinaron de la siguiente manera: el 60 % de los niños de 6 años prefieren las caricaturas y el 40% los programas infantiles, el 80% de los niños de 7 años observan caricaturas y el 30% programación infantil, en el caso de los niños con edades de 8 años, el 70% ve caricaturas, el 20% infantiles y el 10% películas de acción.

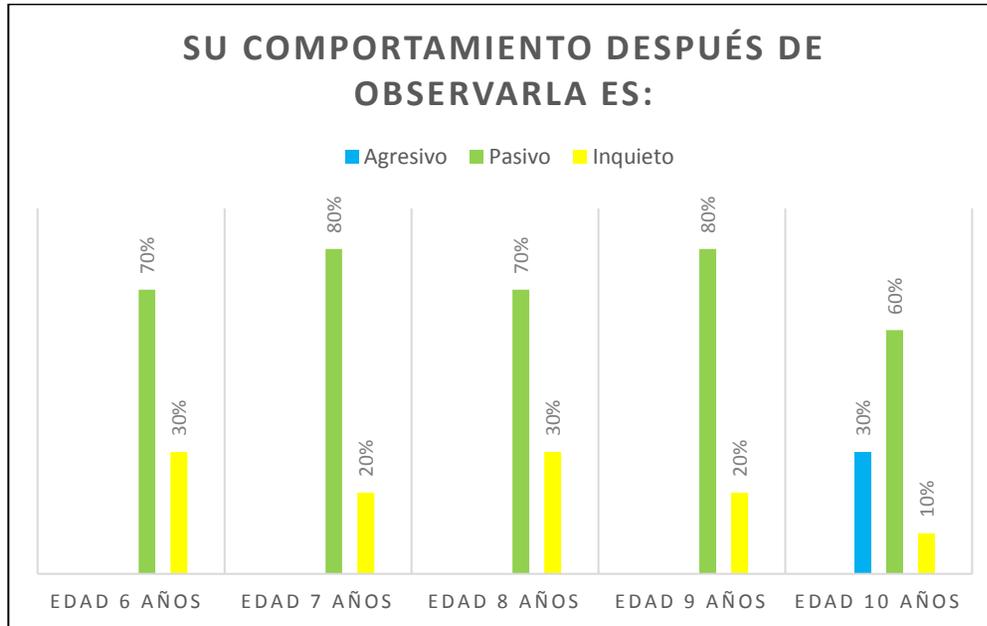
Por otro lado, los niños de 9 años observan el 80% caricaturas, el 10% películas de aventura y el 10% restante infantiles. Finalmente, los niños de 10 años sólo el 10% ve caricaturas y el 80 % infantiles, pues según expresan sus representantes sus hijos ya se sienten niños grandes y catalogan las caricaturas para los bebés.



Gráfica 5. Comportamiento del niño al ver televisión.

En este esquema se plantea que el 90% de los representantes dice que sus hijos con edad de 6 y 8 años de edad al ver la televisión adquieren un comportamiento pasivo mientras que el 10% de los niños se muestran inquietos. Los que tienen hijos con edad de 7 y 10 años concuerdan en que el 80% de sus niños mantienen un comportamiento pasivo al momento de observar televisión y el 20% se vuelven inquietos. Por último, el 10% de los niños de 8 años presentan un comportamiento agresivo, el 80% pasivo y el 10% faltante inquieto.

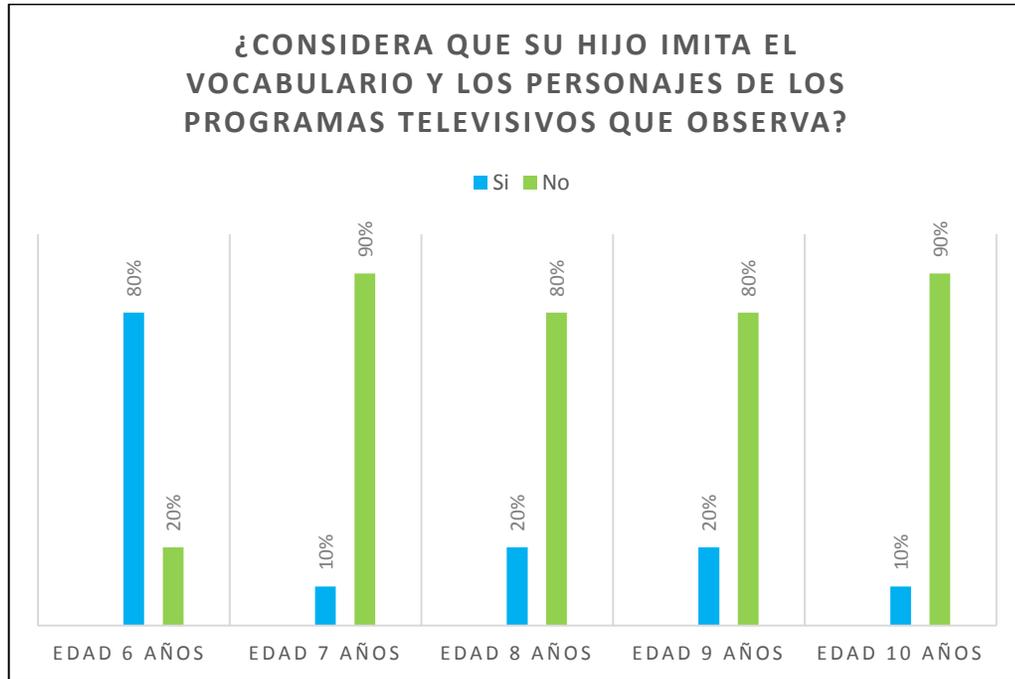
Este estado de atención y tranquilidad se debe, según algunos expertos, a que los estímulos luminosos hacen que la actividad cerebral baje y aumentando al mismo modo ondas alfa, las cuales están asociadas con la inactividad, fijación, falta de decisión, negligencia, cuerpo inerte y ojos inmóviles. De ésta forma el subconsciente del niño aprende lo que está observando dejándolo vulnerable a aprender conductas violentas.



Gráfica 6. Comportamiento después de observar televisión.

Esta gráfica manifiesta que de las muestras de los representantes con hijos de 6 y 8 años, el 70% emiten comportamientos pasivos después de ver la televisión mientras que el 30% se vuelve inquieto. El 80% de los niños de 7 y 9 años ejercen comportamientos pasivos y el 20% inquietos. Por último, los padres expresan que sus hijos con 10 años de edad expresan el 30% comportamientos violentos, el 60% pasivos y el 10% inquietos.

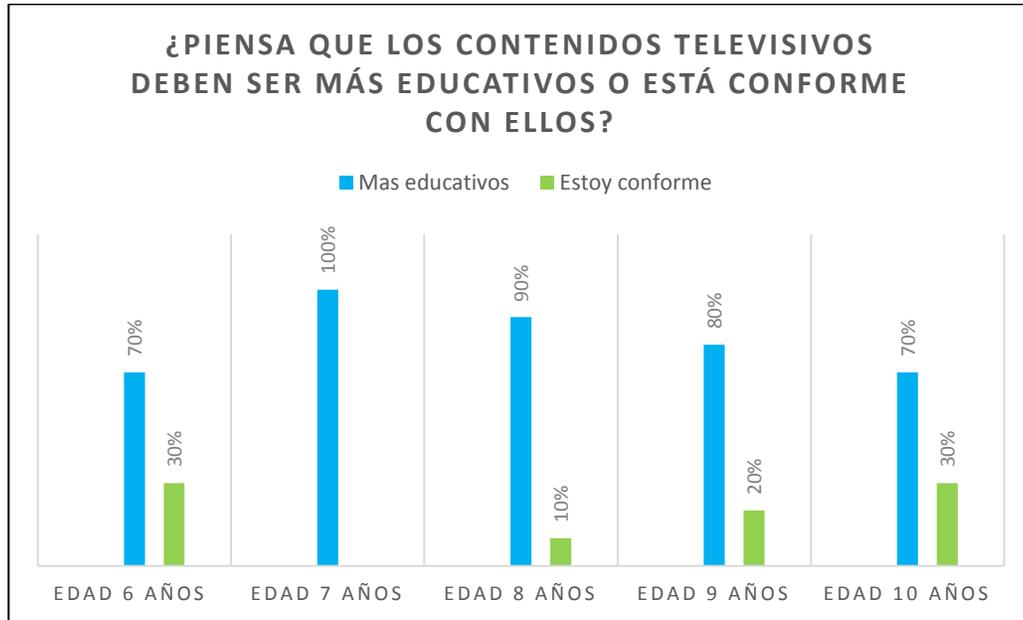
Es importante señalar, que para que un niño luego de ver televisión adquiera un comportamiento agresivo e inquieto, tuvo que haber observado programación violenta durante una gran cantidad de tiempo, haciéndolo capaz de moldear su conducta y forma de pensar, hasta dejarlo intranquilo.



Gráfica 7. Vocabulario que imita el niño.

En esta grafica se puede observar que el 80% de los niños de 6 años si imita el vocabulario y los personajes de los programas televisivos, pues considerando su edad, la mayoría solo ve caricaturas y todavía son personas moldeables y vulnerables en su proceder, aunque el 20% restante de los representantes encuestados expresó que sus hijos no lo hacen.

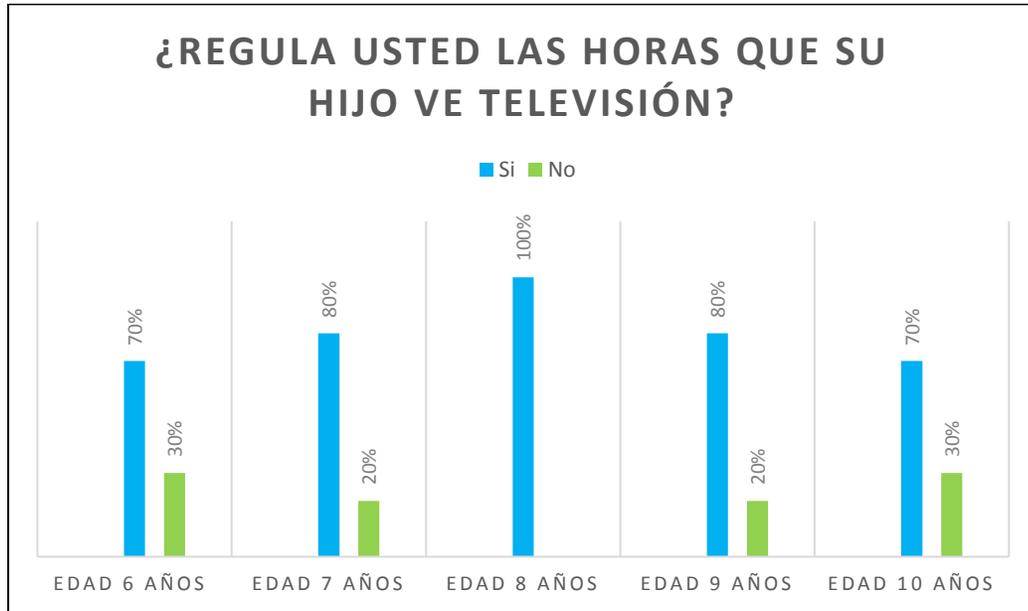
El 90 % de los padres refirieron que sus hijos de 7 y 10 años de edad no lo imitan y el 10 % expreso que sí. Finalmente, el 80% de los niños en edad de 8 y 9 años prefieren no copiar el vocabulario y personajes de los programas de televisión y el 20% faltante si lo hace.



Gráfica 8. Contenido de los programas.

Esta grafica nos muestra que el 70 % de los padres de familia entrevistados que tienen hijos de 6 y 10 años piensan que los contenidos televisivos deben ser más educativos y el 30% restante opinan que están conformes con ellos. Mientras que el 100% de los que tienen hijos en edad de 7 años concuerdan en que deben ser más educativos en su totalidad.

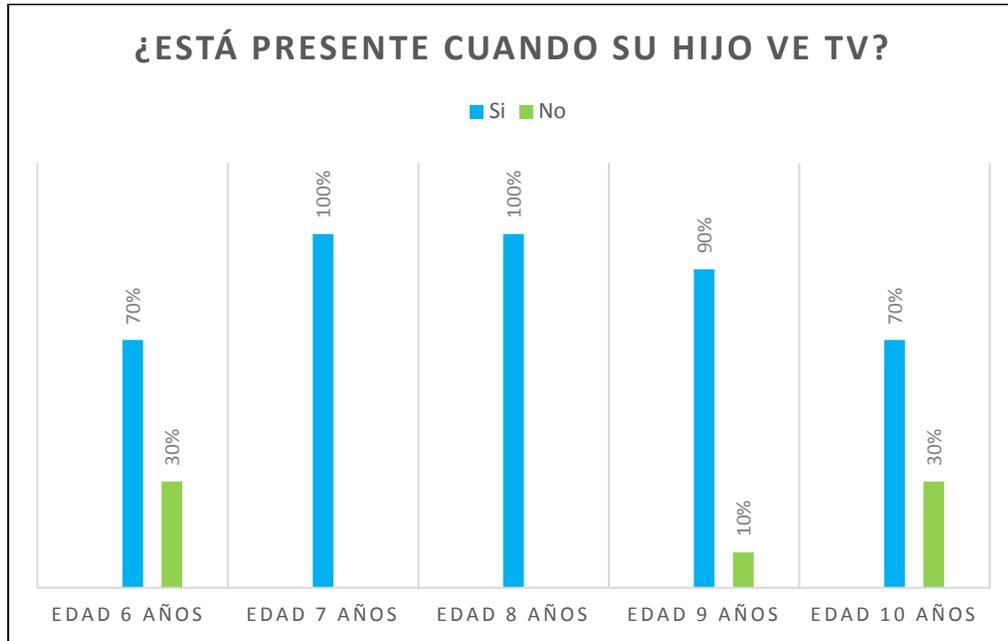
Por otro lado, los representantes con hijos de 8 años creen, el 90%, que deben ser más educativos y el 10% está conforme con este contenido; y por último se encuentran los que tienen niños de 9 años, los cuales el 20% dicen estar conformes con ellos y el 80% piensa que deben poseer contenidos más didácticos para que sus hijos obtengan una mejor formación en su comportamiento.



Gráfica 9. Regula las horas de ver televisión.

En este esquema se manifiesta que el 70% de los padres de familia con niños de 6 y 10 afirman que regulan las horas que sus hijos observan la televisión, sin embargo, un 30% dice que no lo hace. El 80% con hijos de 7 y 9 años revela que si tienen esta disciplina y el 20% restante no.

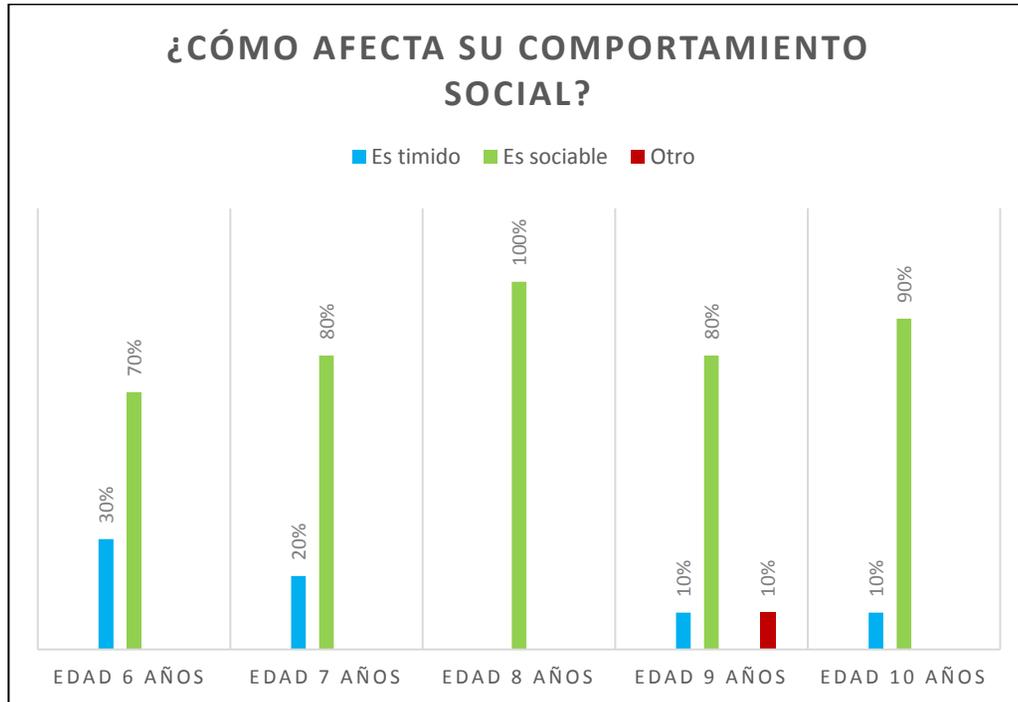
No obstante, los representantes con hijos de 8 años están de acuerdo, el 100%, en que sus hijos deben tener un horario regulado para observar la televisión pues si se les permite hacerlo a libre demanda puede ser perjudicial en su comportamiento, salud y en su rendimiento escolar.



Gráfica 10. Estar presente cuando el hijo ve televisión.

En esta gráfica se puede ver que en el caso de niños con edad de 6 y 10 años, el 70% de sus padres está presente al momento en que sus hijos observan la televisión y el 30 % no lo está.

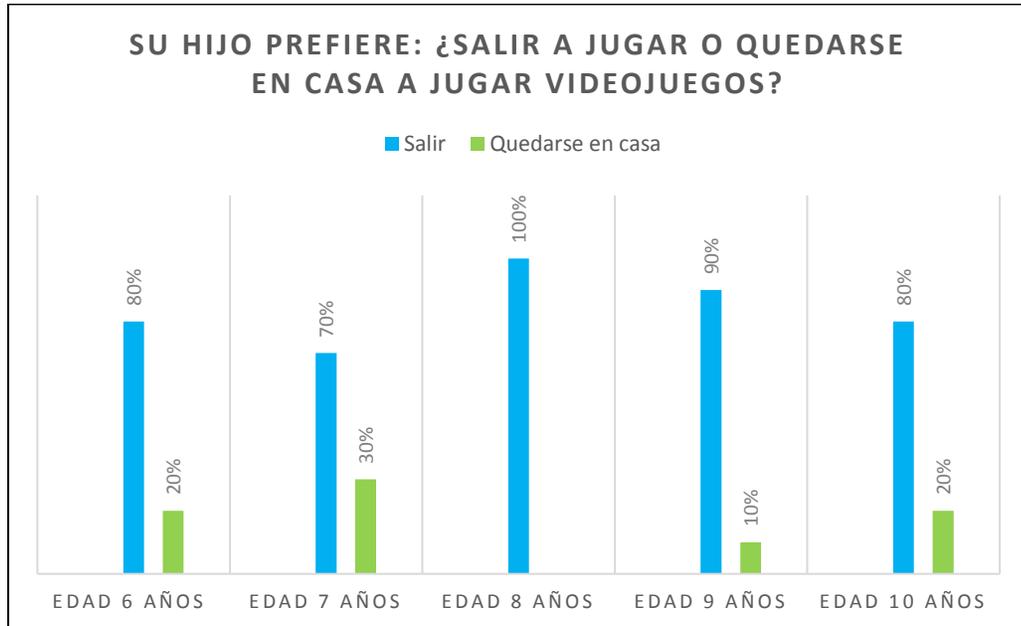
Así mismo, nos muestra que el 100% de padres encuestados con hijos de 7 y 8 años está al pendiente de sus hijos mientras estos están frente a la pantalla chica, al igual que el 90% de representantes con niños de 9 años que también lo hacen, aunque el 10% faltante opina que no está presente porque se les dificulta hacerlo ya que ambos trabajan todo el día.



Gráfica 11. Afecta el comportamiento social.

El resultado de esta gráfica a la pregunta realizada a los padres de familia sobre cómo afecta la televisión al comportamiento social de sus hijos fue el siguiente: en los niños de 6 años, el 30% opinó que sus hijos son tímidos y el 70% dijo que son sociables, en los niños de 7 años: el 20% son tímidos y el 80% sociables; en niños de 8 años: el 100% son sociables; en los de 9 años: el 10% son tímidos, el 80% sociables y el 10% restante dijo que no le afecta para nada; en niños de 10 años el 10% expresó que su comportamiento es tímido y el 90% que es sociable.

Cabe mencionar que el padre que respondió con la respuesta “otro”, específico que el comportamiento de su hijo es normal, es decir, no le afecta de ninguna manera al momento de socializar con otros niños.

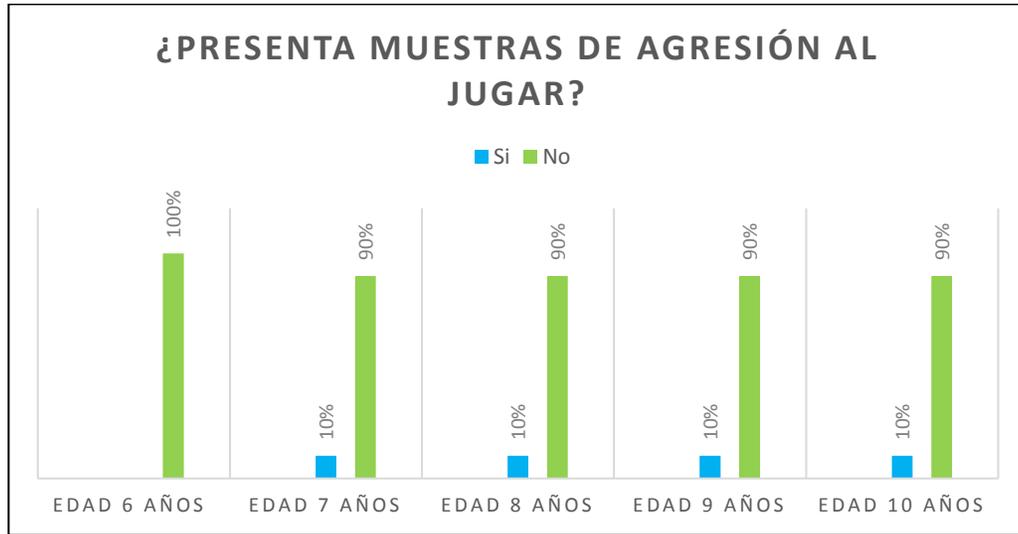


Gráfica 12. Salir a jugar o quedarse a jugar videojuegos.

En este esquema se observa que el 80% de los niños en edad de 6 y 10 años prefieren salir a jugar con sus amigos y el 20% prefiere quedarse en casa a jugar videojuegos; así mismo, el 70% de los niños en edad de 7 años prefieren salir y el 30% quedarse dentro de su hogar.

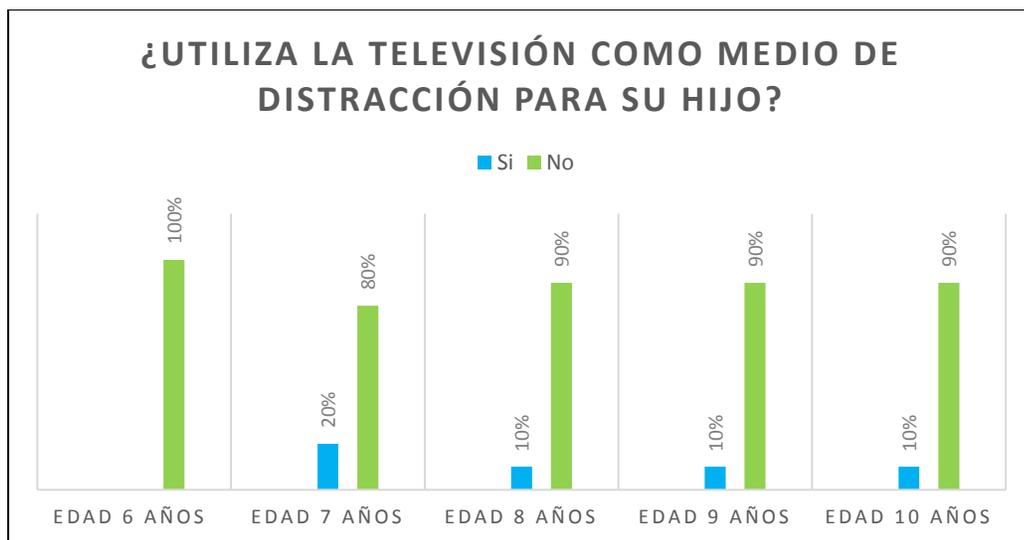
El 100% de los niños en edad de 8 años eligen jugar en la calle, al igual que el 90% de los niños en edad de 9 años, aunque el 10% restante optan por quedarse en casa a jugar videojuegos según opiniones de sus padres.

Es importante resaltar la importancia que tiene el juego al aire libre, pues ayuda a desarrollar la imaginación de los niños, así como a socializar con los demás seres humanos, es por eso que sus representantes eligen hacerlo, según sus propias palabras.



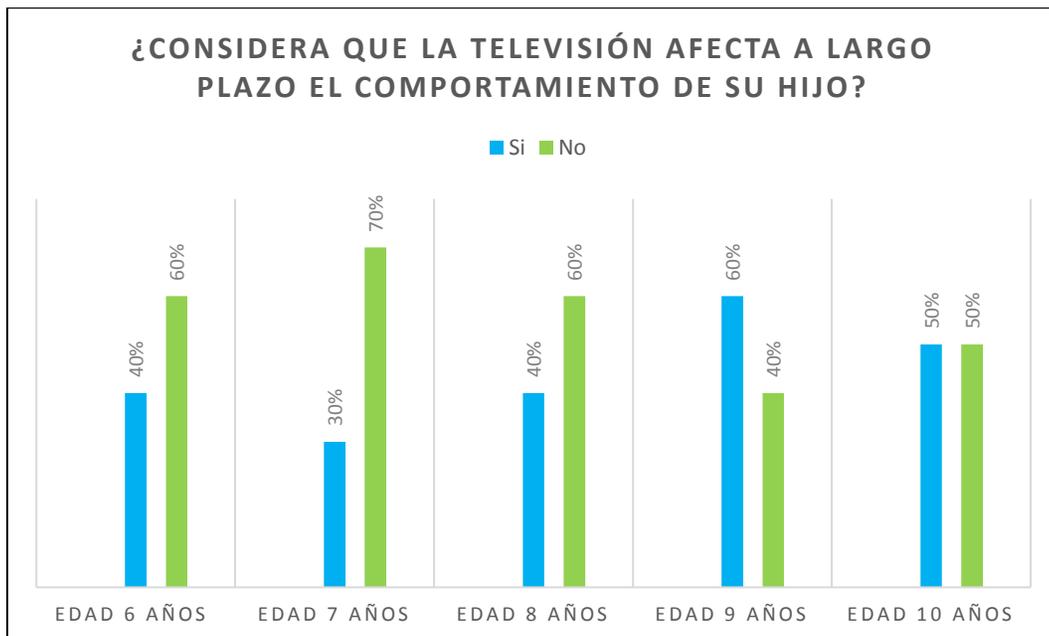
Gráfica 13. Muestra agresión al jugar.

En esta gráfica se muestra que el 100 % de los padres encuestados expresan que sus niños con 6 años de edad, no presentan muestras de agresión al momento de jugar con otros infantes. Así mismo, el 90% de los representantes con hijos en edad de 7 a 10 años opinan que tampoco y el otro 10% dice que sus hijos si son agresivos a la hora del juego.



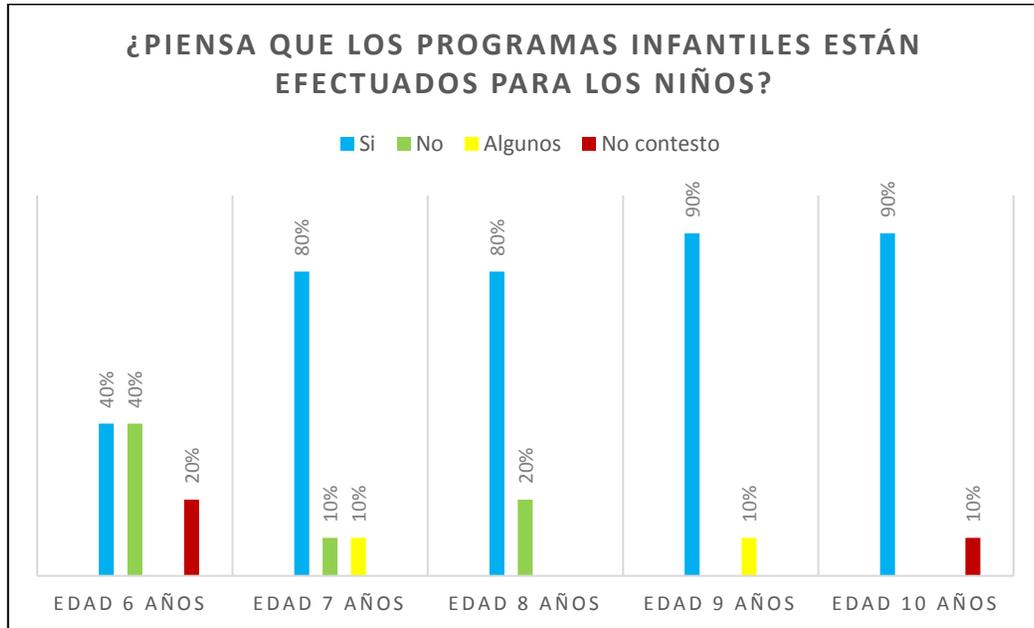
Gráfica 14. Utiliza la TV como distracción de los hijos.

Esta gráfica muestra que el 100% de los padres de familia entrevistados con hijos de 6 años expresaron que no utilizan la televisión como medio de distracción para sus hijos, pues no es sano para ellos, dijeron. El 20% con hijos de 7 años opinaron si hacerlo en ocasiones, mientras que el 80% restante dijo que no. En el caso de los representantes con hijos de 8, 9 y 10 años de edad, concordaron el 10% en que si la utilizan con el fin de entretenerlos y el 90% consideró que no la usan con ese fin.



Gráfica 15. La TV afecta el comportamiento del hijo.

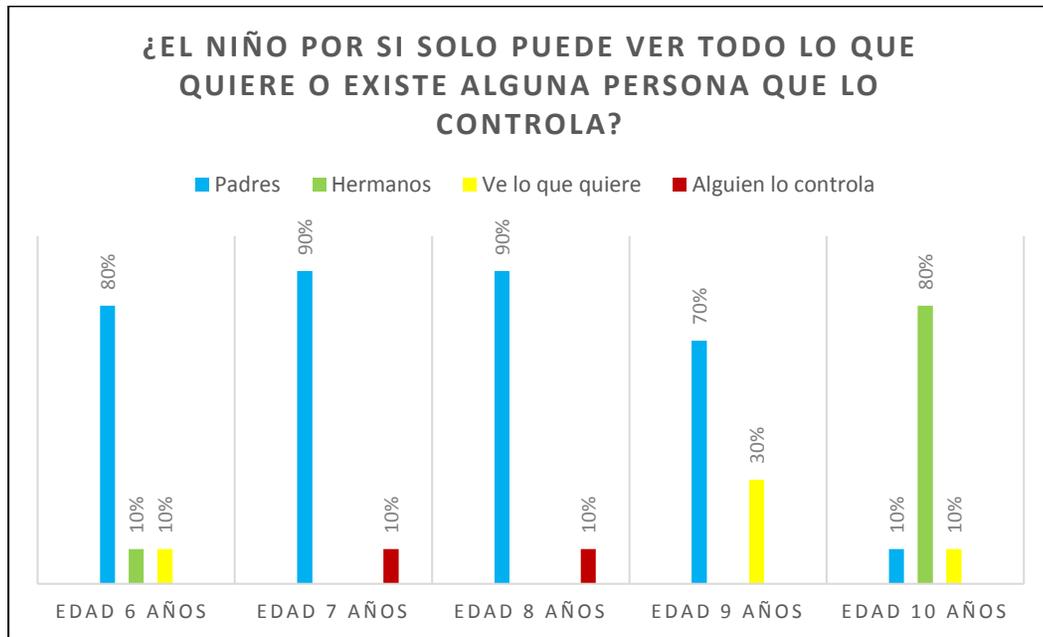
Este esquema señala el siguiente resultado: el 40% de los padres con hijos de 6 y 8 años consideran que la televisión si afecta a largo plazo el comportamiento de sus niños, mientras que el 60% opina que no. El 70% con hijos de 7 años también considera que no y el 30% que sí. El 60% con niños de 9 años afirma que si les afecta y el 40% lo niega. Por último, los representantes que tienen hijos de 10 años están divididos en un 50% ambas partes respecto a su opinión.



Gráfica 16. Piensa que los programas infantiles son aptos para los niños.

En esta gráfica se puede observar que el 40% de los representantes con hijos en edad de 6 años piensan que los programas infantiles si están efectuados para los niños, un 40% más opina que no y el 20 % restante se abstuvo de contestar la pregunta. Los que tienen hijos en edad de 7 años dicen, el 80%, que sí, el 10 % que no y el otro 10% que sólo algunos programas son adecuados.

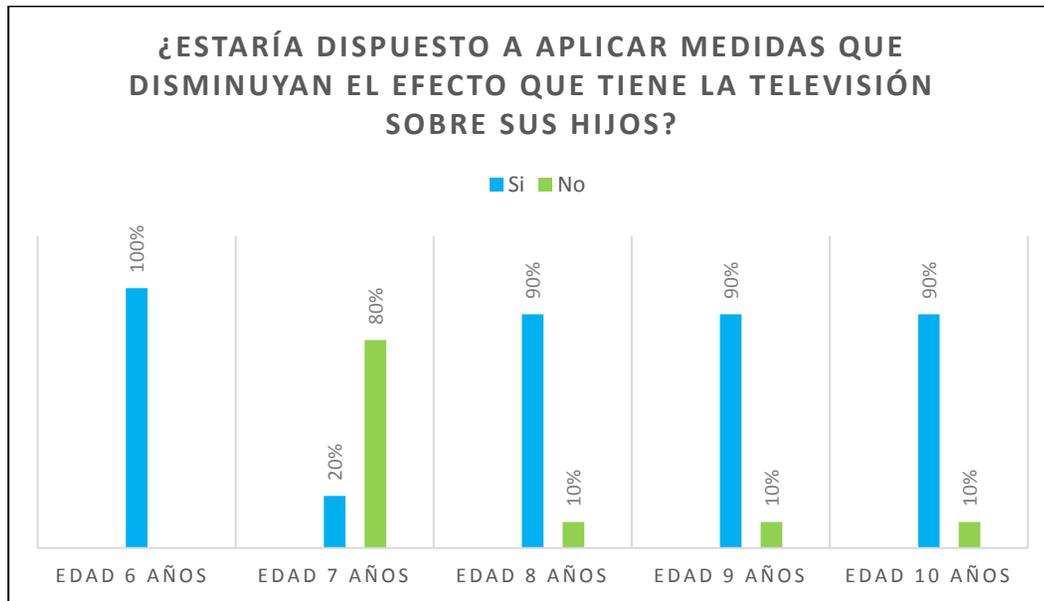
El 80% de padres con niños de 8 años indican que éstos si están realizados para su edad y el 20% dice que no. Finalmente, el 90% que tienen hijos de 10 años expresan que los programas emitidos en la televisión si están elaborados adecuadamente para la barra infantil y el 10% eligió no emitir respuesta alguna sobre lo cuestionado.



Gráfica 17. Existe control para ver TV o no.

Esta gráfica manifiesta, de acuerdo a los representantes entrevistados, que el 80% de los niños con 6 años de edad son controlados por sus padres al momento de estar observando y eligiendo la programación en la televisión, al 10% lo inspeccionan sus hermanos y el 10% restante no tiene quien los vigile, es decir, observan lo que quieren.

En los niños con 7 y 8 años, al 90% los controlan sus padres y al 10%, alguien más lo hace, en este caso, es la abuelita. Por otro lado, al 70 % de los niños con 9 años sus padres están presentes y el resto, es decir, el 30% ven lo que quieren. Y, por último, en niños de 10 años, al 10% lo vigilan sus padres mientras observan la televisión, al 80% lo inspeccionan sus hermanos y el otro 10% decide lo que quiere observar, pues sus padres se ausentan por el trabajo y los encargados de cuidarlos no se preocupan por hacerlo, pues consideran que a esa edad ya son responsables de lo que ven, según lo indicado por sus representantes.



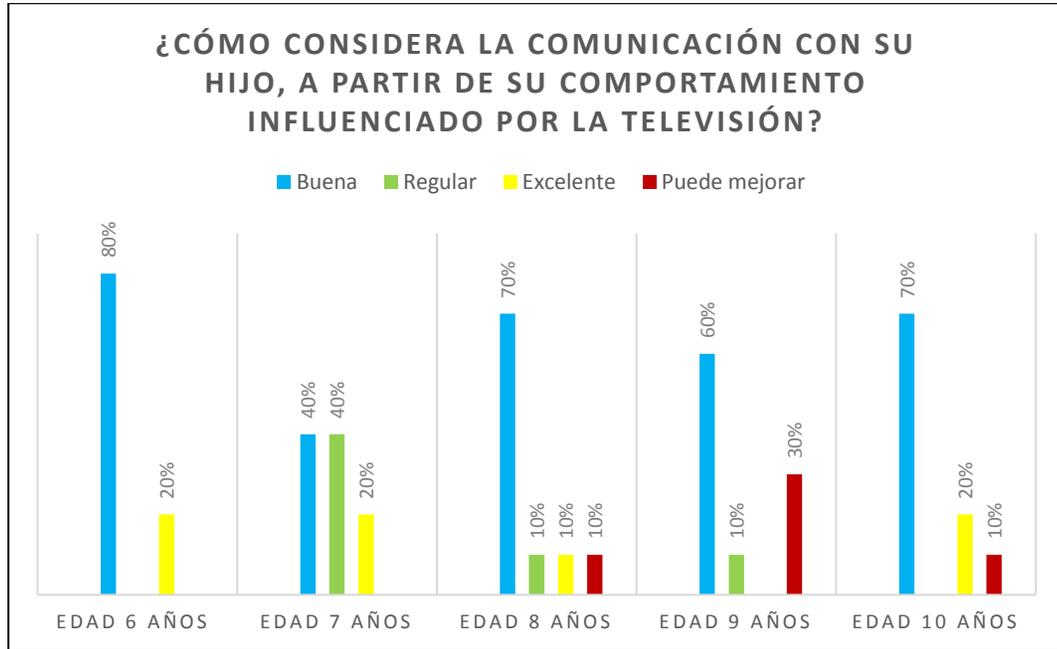
Gráfica 18. Aplican medidas que disminuya el efecto de la TV en los hijos.

En este esquema se muestra que el 100% de los representantes entrevistados con hijos de 6 años de edad si estaría dispuesto a aplicar medidas que disminuyan el efecto que tiene la televisión sobre sus hijos. En el caso de los niños de 7 años, el 20% dijo también estar dispuesto y el 80% no mostró interés en emplear medidas, pues consideran que la televisión no ejerce ningún efecto dañino en sus hijos. Por otro lado, el 90% de los padres con hijos de 8, 9 y 10 años concuerdan en que si estarían dispuestos a aplicar medidas para disminuir el efecto que genera la televisión en sus niños y contribuir en su buen desarrollo; y el 10% restante exhortó que no, pues suponen que en sus hogares no son necesarias ya que sus hijos no se ven afectados por observarla.

A continuación, se mencionan las medidas de precaución que los padres expusieron para disminuir el efecto de la televisión en sus hijos:

- Vigilar lo que está observando y asignarles un horario.
- Jugar con sus hijos.
- Encontrarles una actividad deportiva o extraescolar.

- Asignarles tareas domésticas.



Gráfica 19. Comunicación y comportamiento influenciado por la TV.

Esta grafica hace referencia a cómo consideran los padres de familia la comunicación con sus hijos a partir de su comportamiento influenciado por la televisión, los cuales opinaron de la siguiente manera: el 80% de los entrevistados con niños de 6 años dijeron que es buena y el 20% que es excelente; el 40% de los que tienen niños de 7 años expresaron que es buena, otro 40% dijo que es regular y el 20% restante que es excelente.

El 70% con hijos de 8 años señalaron que la comunicación es buena, el 10% regular, otro 10% excelente y el 10% que puede mejorar; en el caso de los que tienen hijos de 9 años manifestaron que para el 60% es buena, para el 10% es regular y para el 30% puede mejorar; y por último El 70% de representantes con hijos de 10 años expresaron que consideran que la comunicación con sus niños es buena, el 20% que es excelente y el último 10 % que puede y debe ser mejor.

CAPÍTULO IV. ESTRATEGIAS DEL USO DE LA TELEVISIÓN

En este capítulo, se establece una lista de estrategias y propuestas, las cuales contemplan el impacto de la televisión en las conductas de los niños y adolescentes, además de presentar una serie de acciones y medidas que pueden aplicar los padres de familia en casa, así como varias estrategias didácticas para el uso adecuado de este aparato, de modo que les sirvan a ellos para darle un correcto funcionamiento y aprovecharla para un mejor aprendizaje y aprovechamiento académico, cultural y social de sus hijos.

4.1 EL IMPACTO DE LA TELEVISIÓN EN LAS CONDUCTAS DE LOS NIÑOS

La televisión posee una gran incidencia masiva en nuestras vidas pues es el medio de comunicación más influyente en el desarrollo de diferentes patrones de comportamiento de las audiencias, principalmente en los niños. Se puede decir que los efectos de la televisión son muchos; tanto positivos como negativos, aunque diversos estudios afirman que en su mayoría son nocivos, ya que los chicos imitan las conductas en su mayor parte agresivas que exponen diversos programas.

Algunos investigadores han concluido que los niños que ven violencia en los medios de comunicación, tienen más probabilidad de considerar las peleas como un mecanismo normal para solucionar los conflictos (Levine, 1997). No obstante, no se puede establecer una relación causal entre la televisión y el comportamiento agresivo (Hoofman, Paris y Hall 1997) pero sí es posible afirmar, tal y como lo hace Lavine (1997) que sus efectos no son triviales y pueden provocar incluso algunas tragedias. De ahí que la APA, haya solicitado un mayor esfuerzo para reducir y mitigar, en lo posible, la violencia televisiva ((Papalia, 1997), citado por (Bermúdez & Olga & Rodríguez Martín, 2004)).

Existen investigaciones, como la realizada por la revista Consumer (Revista Consumer, 2000) a la pregunta ¿cómo son esos programas televisivos dirigidos específicamente a los más pequeños de la casa y a los que tan poca atención

prestamos? en la que se concluyó que los contenidos televisivos son, salvo contadas excepciones, pobres técnica y artísticamente, y transmiten en ocasiones unos valores (agresividad, sexismo, discriminación del diferente, consumismo irracional y compulsivo, entre otros) poco adecuados para los niños, que se encuentran en pleno proceso de formación de su personalidad.

Las personas que ven más de tres horas al día la televisión, muestran mayores efectos de los modelos agresivos y gradualmente llegan a ser más sensibles a la violencia tanto en la televisión como en la vida real. Tal vez esta es una de las muchas razones por las que hoy en día se vive en un mundo lleno de violencia y provocación, ya que las noticias amarillistas muestran la mayor parte del tiempo sólo información negativa que no es la única que acontece en la tierra, disfrazándola del peor enemigo de la sociedad, sabiendo que la realidad, en ocasiones es totalmente lo contrario a lo mostrado.

Por otro lado, la televisión también contiene aspectos de carácter positivo como son: el impulso a la igualdad, en el sentido que todas las personas, no importando el nivel social o económico, tienen la misma oportunidad de presenciar espectáculos, de recibir información o simplemente como medio de entretenimiento. Además, abre nuevos horizontes a los individuos al mostrarle países y civilizaciones no conocidas por ellos y al informarles de los personajes más importantes del mundo. También, este medio, amplía los conocimientos y el vocabulario de las personas y promete ser un instrumento fundamental de la instrucción pública.

Una estrategia que puede minimizar los efectos de la televisión por el uso continuo de muchas horas, sería controlar el tiempo de verla y el horario, de modo que pueda evitarse excesivo tiempo de atender los programas, así como controlar que se vean contenidos aptos a las edades de los hijos. Disciplinar el tiempo de ver la televisión y de hacer los deberes, tanto escolares como de la casa.

4.2 ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL USO DE LA TELEVISIÓN

La televisión es uno de los medios con mayor presencia en la sociedad, por lo tanto, es considerada como medio básico de comunicación social. Puede ser una herramienta didáctica en el proceso de aprendizaje, pues transmite mensajes más completos a los estudiantes, permitiendo así desarrollar capacidades cognitivas. Además, estimula el interés y atención de los niños facilitándoles el acceso a mundos desconocidos.

Por ello, es fundamental orientar y brindar a los docentes la posibilidad de mejorar sus prácticas de aula, crear entornos de aprendizajes más dinámicos e interactivos y así facilitar el trabajo en equipo. Es importante generar propuestas viables para el uso de la televisión desde una perspectiva enriquecedora, capaz de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los niños y la sociedad en general, tienen acceso al conocimiento actual, a la información, al desarrollo de competencias de mayor alcance y a la comunicación con otros grupos, culturales y centros académicos. Para que la educación responda a las necesidades actuales y del futuro, deben dar cabida a las herramientas tecnológicas y hacer grandes esfuerzos para buscar la mejor manera de utilizarlas, como la televisión. A continuación, se mencionan algunas estrategias didácticas para el uso de la televisión:

- Utilizar programas televisivos como estrategia expositiva para comunicar al alumno conocimientos específicos y para estimular la reflexión, el análisis, la imaginación y la creatividad en la identificación y solución de problemas sociales.
- Desarrollar la responsabilidad para analizar y valorar la información recibida y observada desde la televisión para no emplearla de manera incorrecta.
- Recurrir a programas televisivos como recursos para fomentar la comunicación, el trabajo en grupo, la cooperación y la tolerancia de las ideas de los demás.

- Implementar talleres de televisión en los que los alumnos visionen programas colectivamente, verbalizando sus opiniones, confrontándolas, analizando la realidad y los sentimientos morales.
- Observar programas televisivos para la identificación de problemas y la búsqueda de soluciones en grupo cooperativo.

4.3 ACCIONES Y RECOMENDACIONES QUE LOS PADRES PUEDEN APLICAR

Enseguida se muestran algunas recomendaciones que los padres pueden implementar en sus hogares para el uso correcto y responsable de la televisión y con ello prevenir complicaciones futuras en sus hijos.

- Limitar el uso de la televisión, estableciendo horarios específicos durante el día.
- Impedir que el niño posea aparato de televisión en su dormitorio.
- Evitar la observación de programas violentos y ofensivos, ya sea apagando el televisor o cambiando de canal.
- Ofrecer actividades físicas, deportivas, artísticas y/o culturales para combatir el ocio y procurar el entretenimiento al aire libre.
- Fomentar la comunicación y el diálogo familiar en los momentos de las comidas, evitando encender la televisión.
- Enseñar a los hijos a cumplir primero con sus obligaciones escolares y del hogar para poder observar el televisor.
- Explicar con claridad, paciencia y razonadamente el por qué son necesarias todas las precauciones respecto de la televisión.
- Educar sobre el uso de la televisión, enseñando límites; cuánto, cómo, dónde, para qué y con quién.
- Observar los programas televisivos en familia, seleccionando el que más guste y convenga a todos.
- Mantener e incrementar el valor de la confianza con sus hijos.

Algunas propuestas para disminuir y/o sustituir el uso excesivo de la televisión son las siguientes:

- Crear un programa de televisión casero, en el que la familia realizará grabaciones semanales, simulando ser “youtubers” (sin subirlos a la plataforma) para observarlos juntos en la televisión cada fin de semana. Se deberán tratar temas diferentes cada semana, en los que se vean involucrados padres e hijos. Su contenido deberá ser de entretenimiento, ya sea de deporte, destreza, estrategia, invención, culturales, entre otros, con la finalidad de estimular el intelecto físico, mental, social de los niños. Por ejemplo: jugar fútbol disfrazados de su súper héroe favorito (villanos vs héroes); concurso sobre construcciones con bloques lego (castillos, pistas de carreras); elaboración y degustación de postre favorito con límite de tiempo; carreras de bicis, patines o patinetas realizando un circuito; creación de obra de teatro con juguetes disponibles; por mencionar algunas ideas. El ganador será el miembro con más esmero y dedicación en las participaciones y será elegido por los otros miembros de la familia. Su premio será una sesión de besos, mimos y apapachos; así como una sorpresa a libre elección de los involucrados.
- Implementar en las escuelas un taller o materia como herramienta para enseñar a los niños a aprender de la televisión, en la cual se ofrezcan conferencias presentadas por expertos o gente capacitada en el tema, en las que se les enseñe a analizar y comprender (no sólo ver) los programas de televisión actuales y su contenido, así como sus beneficios y/o perjuicios, ya que la mayoría de los niños realiza la tarea mientras ve la televisión, por lo que podría ayudarles a complementar los conocimientos escolares en vez de solo actuar como distractor; y de igual manera, involucrar en estas pláticas la participación de padres de familia y maestros.

CONCLUSIONES

Es un hecho que la televisión posee gran impacto en la vida de los niños, sobre todo en las edades que contempla esta tesina, pues juega un papel primordial en el contexto social y personal del infante, ya que su función primordial es la de entretener, formar, comunicar y en ocasiones educar a los receptores. En ella hay valores, creencias y actitudes que, al ser vistos por un número masivo de niños y adolescentes, toman difusión y se convierten en moda o patrón de conducta/análisis. Por tal motivo, como resultado del proceso de investigación en curso, se presentan a continuación las siguientes conclusiones:

El tiempo que los niños observan la televisión es de una a dos horas diarias, preferentemente en el turno vespertino. Por lo tanto, a los niños en edad de seis a ocho años no se les permite tener televisión en su cuarto, pues por su corta edad poseen poco sentido de responsabilidad y son más propensos a ser influenciados por el contenido que ofrecen los programas televisivos, en especial las caricaturas y los programas infantiles. Es por ello que se sugiere a los padres de familia evitar tener aparato reproductor en las habitaciones de los pequeños de seis a ocho años y limitar el tiempo que sus hijos la observan.

En cambio, los niños de 9 a 10 años sí tienen acceso a la televisión en su habitación ya que su sentido de comprensión y obediencia está más desarrollado a esa edad. Aunque los padres de familia, según sus opiniones, no usan este aparato como medio de distracción para sus pequeños. De igual manera se propone mantener vigilancia de un adulto en su habitación para evitar que los pequeños observen programación no apta para ellos o en horas no apropiadas.

Hoy en día, un gran número de programas infantiles carecen de contenidos educativos, estimulación de habilidades y falta de valores para los niños, pues, por el contrario, inhiben su capacidad de pensamiento y creatividad, copian modelos idealizados, limitan su expresión cultural dentro y fuera de casa.

Según estudios, los niños pasan al año el equivalente a 23 días viendo televisión. Consumen más de 160 minutos diarios y en la mayoría de los casos programas dirigidos al público adulto. Otros datos indican que el 96 por ciento de los niños siguen ante el televisor pasadas las 22:00 horas, franja horaria no destinada al público infantil. Las estadísticas también desvelan que el 62% de los menores no está acompañado por sus padres cuando está ante la pantalla chica. Y más de un tercio de ellos tienen aparato receptor en su cuarto, lo que significa que sólo el 38% de los padres ven los mismos programas que sus hijos. Por lo tanto, los menores se encuentran en solitario ante la influencia de los mensajes audiovisuales emitidos.

A los niños les gusta observar las caricaturas y los programas infantiles, aunque algunos padres consideren que a pesar de estar efectuados para el público infantil, éstos deberían tener contenidos más educativos, pues los niños pequeños en edad de seis años tienden a imitar el vocabulario y los personajes de los programas de televisión que observan en comparación con los niños en edad de siete a diez años, es por ello que regulan las horas que sus hijos ven televisión y procuran estar presentes en todo momento o encargarse de mantenerlos vigilados por sus hermanos y/o abuelitos. En estas circunstancias se recomienda a los padres, elegir programas que ofrezcan contenido con alto índice de valores (tales como la amistad, el compañerismo, el apoyo, la unión, etcétera) que contribuyan al buen comportamiento y desarrollo social de los pequeños.

El comportamiento de los niños, según opiniones de los padres de familia abordados, no se ve afectado por la influencia de la televisión al momento de observarla, pues la mayoría se muestran pasivos; la problemática comienza después de verla, ya que algunos niños manifiestan conductas inquietas y en algunos casos, como en los niños de diez años, agresivas.

Existe un argumento contradictorio en este sentido por parte de los progenitores, pues exhortaron que en general, los infantes son sociables en su actuar y al momento de salir a jugar desarrollan un ambiente libre de violencia y provocación. Por lo tanto, se invita a los padres de familia a estar atentos ante los

primeros indicios de violencia de sus hijos, y estar en constante comunicación con ellos para orientarlos ante cualquier problemática.

Es cierto que vivimos en una sociedad violenta y cuando se culpabiliza ingenuamente a la televisión de ser causante de la violencia infantil, se están subestimando factores familiares, propios del individuo y de la comunidad en la que vive. Pero esto no impide acusar a la televisión de utilizar la violencia gratuita como forma de crear interés. La violencia, como realidad cierta y presente, debe ser representada, pero no gratuitamente ni con las intenciones con que actualmente se hace.

Sin embargo, no se puede calificar a la televisión de buena o mala, ya que todo depende de la finalidad que se le quiera dar por parte de sus programadores. Como todas las cosas que el hombre ha creado, ésta puede servir para hacer el bien, lo mismo que para hacer el mal. De ahí la importancia de un adecuado uso por parte de las personas que tienen la responsabilidad de dirigir este medio de comunicación, es decir, los padres de familia.

En realidad, la televisión no tiene al cien por ciento la responsabilidad en cuanto a las atribuciones que se le hacen con relación al comportamiento manifestado por los niños, pues en ese sentido es muy importante la educación que los padres pueden proporcionar al momento de que sus hijos la observan.

Sin duda alguna existe un factor muy trascendental para que la comunicación a través de la televisión no sea tan violenta, y es la orientación que los padres deben facilitar a sus hijos, ya que es responsabilidad de la persona adulta ayudar a dirigir a los pequeños a entender esa información y no copiar lo negativo como modelo para su formación.

Queda claro, por todo lo dicho, que si se desea que la televisión no siga ejerciendo sobre los niños un influjo sustancialmente negativo, la solución no es desde luego eliminarla de sus vidas (lo que además resultaría imposible), sino

cambiar el contexto en que ella se inscribe, por difícil que resulte, y después controlar adecuadamente su acción.

El tiempo que los niños dedican a la televisión debe limitarse, ya que los saca de actividades más provechosas como lo son el jugar con sus amigos, la interacción familiar, el estudio y la lectura. Para lograr el desarrollo positivo de los pequeños se hace necesario que los padres brinden afecto a sus hijos, que mantengan un diálogo abierto y receptivo, y al mismo tiempo establecer límites conjuntamente con ellos, en las múltiples situaciones que se presentan al vivir y convivir a diario.

BIBLIOGRAFÍA

- Aldea Muñoz, S. (Julio de 2004). La influencia de la "Nueva Televisión" en las emociones y en la educación de los niños. (I. d. Guatemala, Ed.) *Revista Internacional de Psicología*, 05(02), 31. Obtenido de <http://www.revistapsicologia.org/index.php/revista/article/view/28/25>
- Álvarez Martín, N. (2012). Videojuegos. Guía didáctica del Profesor. Aragón, España: Red de Educación del Consumidor.
- Anton Hinostroza, Y. R., & Coto Condori, J. B. (2013). *Los dibujos animados y su relación con la conducta agresiva de los niños de 5 años de la I.E.P.* Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Araya, E. (1996). *Juegos y técnicas de animación para la escuela básica*. Santiago, Chile: Productora Gráfica Andros Limitada.
- Argote Pérez, D., Acosta Arámburo, P., Minguela Fernández, K., & Sandoval Pérez, J. (9 de Agosto de 2010). *Diseño No Experimental Transversal*. Obtenido de SlideShare: <https://es.slideshare.net/merlina10/diseo-no-experimental-transversal-252>
- Balanta Agrono, D., & Perdomo Mejía, M. d. (2013). *Los Juegos Tradicionales y Los Juegos Tecnológicos en la Niñez y Juventud de Cali: Relaciones e Implicaciones en la Actividad Física*. Colombia: Universidad del Valle.
- Bermúdez, E., & Olga & Rodríguez Martín, A. (21 de Diciembre de 2004). *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Obtenido de La televisión: ¿Genera violencia y agresividad en los niños y adolescentes?: https://www.researchgate.net/publication/28077043_La_television_Genera_violencia_y_agresividad_en_los_ninos_y_adolescentes
- Carlos, F. L., & Gabriel, P. (2011). *Influencia de la Televisión en el comportamiento de niños entre 6 y 7 años de la Unidad Educativa "Olga Bayone de Rodríguez"*. Venezuela: Republica Bolivariana de Venezuela.
- Castro, K., & Sánchez, J. R. (1999). *Dibujos Animados y Animación. Historia y compilación de técnicas de producción*. Ecuador: Ediciones CIESPAL.
- Che, M. (2003). *Características y funciones de la caricatura en la revista Chicos de Prensa Libre*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.

- Cordova Molina, C. (2007). *Efectos de los dibujos animados en los niños*. Obtenido de Monografias.com: <https://www.monografias.com/trabajos60/efectos-dibujos-animados/efectos-dibujos-animados.shtml>
- Diccionario de la Lengua Española. (2014). *Caricatura*. Recuperado el 18 de Octubre de 2019, de Real Academia Española: https://dle.rae.es/caricatura?m=30_2
- Diez Gutiérrez, E. J. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid, España: Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).
- Domingo Segovia, J. (2010). *El niño y la televisión*. Granada: Grupo de Investigación FORCE.
- Durán Silva, M. C. (2019). *Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial 2018*. Lima, Perú: Escuela de posgrado, Universidad César Vallejo.
- Escribano, F. (2012). Videojuegos y juventud. *Revista de Estudios de Juventud*(98), 9-22.
- (s.f.). *Estudios sobre Oferta y Consumo de Programación para Público Infantil en Radio, Televisión Radiodifundida y Restringida*. México, D.F.: Instituto Federal de Telecomunicaciones.
- García Villanueva, R. C. (2009). *Influencia de las caricaturas en los niños de 4 a 6 años, que habitan en el municipio de Sola de Vega, Oaxaca*. Oaxaca: Colegio Libre de Estudios Universitarios.
- Gomez Bastar, S. (2012). *Metodología de la investigación*. México: Red Tercer Milenio.
- INEGI. (2010). *Lazaro Cárdenas, Michoacán de Ocampo*. Recuperado el 12 de Febrero de 2019, de <https://www.gob.mx>
- Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2014). *Estudios sobre Oferta y Consumo de Programación para Público Infantil en Radio, Televisión Radiodifundida y Restringida*. México, D.F.
- Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2016). *Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales 2015*. México, D.F.
- Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2018). *Estudios sobre Oferta y Consumo de Programación para Público Infantil en Radio, Televisión Radiodifundida y*

Restringida. Abril 2018. México, D.F.: Audiovisuales, Dirección General de Análisis de Medios y Contenidos.

Legendre, M. (2006). Convención sobre los derechos del niño. *UNICEF*, 48.

MiMorelia.com. (2018). *Caricaturas no aptas para pequeños*. Recuperado el 25 de Octubre de 2019, de Mi Morelia: <https://www.mimorelia.com/caricaturas-no-aptas-pequenos-miralas-este-dia-del-nino/>

Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Guía didáctica*. Colombia: Universidad Surcolombiana.

Navarro Cortés, N. (2014). *Los mensajes televisivos y la infancia: retos socioeducativos*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Oliva Zárate, L., & Castro, C. (2007). *Uso de la Televisión y su relación con los problemas de conducta*. Alemania: Editorial Académica Española.

Orús, A. (26 de Julio de 2019). *Tiempo medio de consumo de televisión en México en el cuarto trimestre de 2018, por grupo de edad*. Obtenido de Statista: <https://es.statista.com/estadisticas/984837/consumo-medio-de-television-por-grupo-de-edad-mexico/>

Pascual Antón, D. (s.f.). *El libro de juegos de Darío*. Grupo Scout E.N.E.A.

Pauta Guevara, R. A. (2015). *Los niños, la influencia de la televisión y el rendimiento escolar*. Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Pérez Contreras, M. d. (26 de Junio de 2007). *Infancia y violencia en medios de comunicación. Aproximación a un aspecto de la educación informal*. Obtenido de Scielo: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0041-86332008000100010

Perlado Ekman, L. (2003). *La influencia de la televisión en los niños*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Revista Consumer. (Mayo de 2000). *Poca Calidad Técnica y Escaso Cuidado con los Valores que se Difunden*. Obtenido de <https://revista.consumer.es/portada/poca-calidad-tecnica-y-escaso-cuidado-con-los-valores-que-se-difunden.html>

Revista Ser Padres. (s.f.). *Los 25 dibujos animados más educativos*. Obtenido de <https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/fotos/fotos-10-dibujos-animados-educativos/foto-ranking>

ANEXOS

ANEXO 1. ENCUESTA A PADRES CON HIJOS DE 6 AÑOS.

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

El objetivo de la siguiente encuesta es conocer la influencia que ejerce la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 años de edad.

INSTRUCCIONES: Contesta las siguientes preguntas.

1.- ¿Cuál es la edad de su hijo?

6 años

2.- ¿Cuánto tiempo observa la televisión su hijo diariamente?

2 a 4 horas

3.- ¿En qué tipo de horario le gusta ver la televisión a su hijo?

Tarde

4.- ¿Su hijo tiene televisor en su cuarto?

No

5.- ¿Qué tipo de programas observa el niño?

Caricaturas, Infantiles

6.- ¿Cuál es el comportamiento que adquiere su hijo al momento de ver televisión?

Pasivo

7.- Su comportamiento después de observarla es:

Tranquilo

8.- ¿Considera que su hijo imita el vocabulario y los personajes de los programas televisivos que observa?

Si

9.- ¿Piensa que los contenidos televisivos deben ser más educativos o está conforme con ellos?

estoy conforme

10.- ¿Regula usted las horas que su hijo ve televisión?

Si

11.- ¿Está presente cuando su hijo ve TV?

Si

12.- ¿Cómo afecta su comportamiento social?

Es sociable

13.- Su hijo prefiere: ¿salir a jugar o quedarse en casa a jugar videojuegos?

Salir a jugar

14.- ¿Presenta muestras de agresión al jugar?

No

15.- ¿Utiliza la televisión como medio de distracción para su hijo?

No

16.- ¿Considera que la televisión afecta a largo plazo el comportamiento de su hijo?

No

17.- ¿Piensa que los programas infantiles están efectuados para los niños?

Si

18.- ¿El niño por si solo puede ver todo lo que quiere o existe alguna persona que lo controla?

Sus padres lo controlan

19.- ¿Estaría dispuesto a aplicar medidas que disminuyan el efecto que tiene la televisión sobre sus hijos? Mencione algunas.

Si. Cuidar el tiempo que ve televisión

20.- ¿Cómo considera la comunicación con su hijo, a partir de su comportamiento influenciado por la televisión?

Buena

ANEXO 2. ENCUESTA A PADRES CON HIJOS DE 7 AÑOS.

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

El objetivo de la siguiente encuesta es conocer la influencia que ejerce la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 años de edad.

INSTRUCCIONES: Contesta las siguientes preguntas.

1.- ¿Cuál es la edad de su hijo?

7 años

2.- ¿Cuánto tiempo observa la televisión su hijo diariamente?

1 a 2 hrs

3.- ¿En qué tipo de horario le gusta ver la televisión a su hijo?

En la noche

4.- ¿Su hijo tiene televisor en su cuarto?

Si

5.- ¿Qué tipo de programas observa el niño?

Infantiles

6.- ¿Cuál es el comportamiento que adquiere su hijo al momento de ver televisión?

Inquieto

7.- Su comportamiento después de observarla es:

Pasivo

8.- ¿Considera que su hijo imita el vocabulario y los personajes de los programas televisivos que observa?

No

9.- ¿Piensa que los contenidos televisivos deben ser más educativos o está conforme con ellos?

Más educativos

10.- ¿Regula usted las horas que su hijo ve televisión?

Si

11.- ¿Está presente cuando su hijo ve TV?

Si

12.- ¿Cómo afecta su comportamiento social?

Es sociable

13.- Su hijo prefiere: ¿salir a jugar o quedarse en casa a jugar videojuegos?

Quedarse en casa

14.- ¿Presenta muestras de agresión al jugar?

Si

15.- ¿Utiliza la televisión como medio de distracción para su hijo?

No

16.- ¿Considera que la televisión afecta a largo plazo el comportamiento de su hijo?

No

17.- ¿Piensa que los programas infantiles están efectuados para los niños?

Si

18.- ¿El niño por si solo puede ver todo lo que quiere o existe alguna persona que lo controla?

Lo controlamos sus papás

19.- ¿Estaría dispuesto a aplicar medidas que disminuyan el efecto que tiene la televisión sobre sus hijos? Mencione algunas.

No

20.- ¿Cómo considera la comunicación con su hijo, a partir de su comportamiento influenciado por la televisión?

Regular

ANEXO 3. ENCUESTA A PADRES CON HIJOS DE 8 AÑOS.

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

El objetivo de la siguiente encuesta es conocer la influencia que ejerce la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 años de edad.

INSTRUCCIONES: Contesta las siguientes preguntas.

1.- ¿Cuál es la edad de su hijo?

8 años

2.- ¿Cuánto tiempo observa la televisión su hijo diariamente?

2 a 4 hrs.

3.- ¿En qué tipo de horario le gusta ver la televisión a su hijo?

Vespertino

4.- ¿Su hijo tiene televisor en su cuarto?

Si

5.- ¿Qué tipo de programas observa el niño?

Caricaturas, Infantiles, aventura, novelas

6.- ¿Cuál es el comportamiento que adquiere su hijo al momento de ver televisión?

Pasivo

7.- Su comportamiento después de observarla es:

Pasivo

8.- ¿Considera que su hijo imita el vocabulario y los personajes de los programas televisivos que observa?

No

9.- ¿Piensa que los contenidos televisivos deben ser más educativos o está conforme con ellos?

Más educativos

10.- ¿Regula usted las horas que su hijo ve televisión?

Si

11.- ¿Está presente cuando su hijo ve TV?

Si

12.- ¿Cómo afecta su comportamiento social?

Es social

13.- Su hijo prefiere: ¿salir a jugar o quedarse en casa a jugar videojuegos?

Salir a jugar

14.- ¿Presenta muestras de agresión al jugar?

No

15.- ¿Utiliza la televisión como medio de distracción para su hijo?

Si

16.- ¿Considera que la televisión afecta a largo plazo el comportamiento de su hijo?

Si

17.- ¿Piensa que los programas infantiles están efectuados para los niños?

Si

18.- ¿El niño por si solo puede ver todo lo que quiere o existe alguna persona que lo controla?

Sus padres lo vigilamos

19.- ¿Estaría dispuesto a aplicar medidas que disminuyan el efecto que tiene la televisión sobre sus hijos? Mencione algunas.

Si. Llevarlo a alguna actividad
extraescolar.

20.- ¿Cómo considera la comunicación con su hijo, a partir de su comportamiento influenciado por la televisión?

Regular

ANEXO 4. ENCUESTA A PADRES CON HIJOS DE 9 AÑOS.

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

El objetivo de la siguiente encuesta es conocer la influencia que ejerce la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 años de edad.

INSTRUCCIONES: Contesta las siguientes preguntas.

1.- ¿Cuál es la edad de su hijo?

9 años

2.- ¿Cuánto tiempo observa la televisión su hijo diariamente?

1 a 2 hrs al día

3.- ¿En qué tipo de horario le gusta ver la televisión a su hijo?

En la noche

4.- ¿Su hijo tiene televisor en su cuarto?

No

5.- ¿Qué tipo de programas observa el niño?

Caricaturas, videos

6.- ¿Cuál es el comportamiento que adquiere su hijo al momento de ver televisión?

Agresivo

7.- Su comportamiento después de observarla es:

Normal

8.- ¿Considera que su hijo imita el vocabulario y los personajes de los programas televisivos que observa?

Si

9.- ¿Piensa que los contenidos televisivos deben ser más educativos o está conforme con ellos?

Más educativos

10.- ¿Regula usted las horas que su hijo ve televisión?

No

11.- ¿Está presente cuando su hijo ve TV?

No

12.- ¿Cómo afecta su comportamiento social?

Su comportamiento es regular

13.- Su hijo prefiere: ¿salir a jugar o quedarse en casa a jugar videojuegos?

Quedarse en la casa

14.- ¿Presenta muestras de agresión al jugar?

Si

15.- ¿Utiliza la televisión como medio de distracción para su hijo?

Si

16.- ¿Considera que la televisión afecta a largo plazo el comportamiento de su hijo?

Si

17.- ¿Piensa que los programas infantiles están efectuados para los niños?

Si

18.- ¿El niño por si solo puede ver todo lo que quiere o existe alguna persona que lo controla?

El niño ve lo que quiere. Nadie lo cuida por falta de tiempo.

19.- ¿Estaría dispuesto a aplicar medidas que disminuyan el efecto que tiene la televisión sobre sus hijos? Mencione algunas.

Si porque mejoraría en todos los sentidos.

20.- ¿Cómo considera la comunicación con su hijo, a partir de su comportamiento influenciado por la televisión?

Mala, porque ya no tiene nada bueno. La influencia de la televisión es malísima, lo peor!

ANEXO 5. ENCUESTA A PADRES CON HIJOS DE 10 AÑOS.

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

El objetivo de la siguiente encuesta es conocer la influencia que ejerce la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 años de edad.

INSTRUCCIONES: Contesta las siguientes preguntas.

1.- ¿Cuál es la edad de su hijo?

10 años

2.- ¿Cuánto tiempo observa la televisión su hijo diariamente?

De 2 a 4 hrs

3.- ¿En qué tipo de horario le gusta ver la televisión a su hijo?

Vespertino

4.- ¿Su hijo tiene televisor en su cuarto?

No

5.- ¿Qué tipo de programas observa el niño?

Infantiles

6.- ¿Cuál es el comportamiento que adquiere su hijo al momento de ver televisión?

Pasivo

7.- Su comportamiento después de observarla es:

Pasivo

8.- ¿Considera que su hijo imita el vocabulario y los personajes de los programas televisivos que observa?

No

9.- ¿Piensa que los contenidos televisivos deben ser más educativos o está conforme con ellos?

Más educativos

10.- ¿Regula usted las horas que su hijo ve televisión?

Si

11.- ¿Está presente cuando su hijo ve TV?

Si

12.- ¿Cómo afecta su comportamiento social?

Social

13.- Su hijo prefiere: ¿salir a jugar o quedarse en casa a jugar videojuegos?

Salir con sus amigos.

14.- ¿Presenta muestras de agresión al jugar?

No

15.- ¿Utiliza la televisión como medio de distracción para su hijo?

No

16.- ¿Considera que la televisión afecta a largo plazo el comportamiento de su hijo?

Si

17.- ¿Piensa que los programas infantiles están efectuados para los niños?

No

18.- ¿El niño por si solo puede ver todo lo que quiere o existe alguna persona que lo controla?

Lo controlamos sus padres o sus abuelos

19.- ¿Estaría dispuesto a aplicar medidas que disminuyan el efecto que tiene la televisión sobre sus hijos? Mencione algunas.

Si. Ponerlo a hacer su tarea. Ayudarme a recoger sus cosas.

20.- ¿Cómo considera la comunicación con su hijo, a partir de su comportamiento influenciado por la televisión?

Buena. Mi hijo es tranquilo porque sólo lo dejo ver la tele un ratito.