

# INTRODUCCIÓN

La presente investigación acerca de los programas Televisivos y de Video Juegos, en el desarrollo de Valores y Actitudes de los Niños de 4 a 5 años de edad que se encuentran en las instituciones educativas, es una alternativa de solución tanto para la maestra como para los padres en el desarrollo destrezas comunicativas en los niños, aprovechando y haciendo buen uso de programas de TV y Video juegos.

Se procede a realizar la investigación piloto en todos los centros educativos con población de niños de 4 a 5 años de la parroquia Pifo, Cantón Quito, provincia de Pichincha, que corresponden a un total 179, y la muestra se obtiene del pre escolar del Centro Educativo Integral Nuevo Horizonte, el pre escolar de la Unidad Educativa San Sebastián de Pifo y el pre básica de Centro Educativo Emerson con un total de 55 niños.

De igual manera la investigación se fundamenta en los antecedentes que hacen alusión al tema, como la teoría filosófica de Bandura que trata al aprendizaje por observación, y los efectos que causan en los niños; se presenta también la Fundamentación Legal tanto en Derechos como en Educación que rigen en la sociedad ecuatoriana y termina el capítulo II con la conceptualización y la Operacionalización de Variables.

El capítulo III está constituido por la metodología, en donde constan las técnicas e instrumentos utilizados como también los sujetos de la investigación que son los niños, maestros y padres de familia, a quienes se aplicó un

cuestionario con el respectivo bloque de preguntas relacionadas a los diferentes programas infantiles que ven en la televisión.

En el capítulo IV, se presentan los gráficos correspondientes y el análisis de los resultados de las respectivas encuestas. Concluye el informe de la investigación con el Capítulo V, en el cual se exponen las conclusiones de los programas favoritos de televisión que gustan a los niños de 4 a 5 años que son: el Chavo de 8, Superman, Novita y Pokémon. Con respecto a los videojuegos ellos prefieren los de competencias y peleas.

A lo expuesto se recomienda rescatar los puntos positivos que aprenden los niños como amar a los padres, respetar a los demás, decir la verdad, y resolver cosas difíciles que sean aplicados en la práctica tanto en el hogar como en la escuela.

Por otra parte los niños aprenden valores, y anti-valores de estos programas, “las actitudes y características” que presentan los infantes son especialmente de imitar en forma perfecta a los personajes de modo que se recomienda a los padres acompañar a sus hijos para ver TV., escogiendo los programas que sean positivos y educativos para esta edad, además se debe evitar que los niños miren TV o video juegos que influyan en anti-valores que puedan repercutir en las actitudes del infante.

Por las razones expuestas se propone una alternativa de mejoramiento que consiste en el “uso de un manual de orientación para maestras” en el cual

consta de la presentación, objetivos, recomendaciones metodológicas y la respectiva evaluación de programas televisivos y video juegos para esta edad.

# INDICE

## PRELIMINARES

Extracto.....	ii
Abstract.....	iii
Certificación.....	iv
Declaración de responsabilidades.....	v
Autorización .....	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento.....	viii
Hoja de legalización.....	ix
Índice.....	x
INTRODUCCIÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPÍTULO I.....	8
1. EL PROBLEMA .....	8
1.1. Planteamiento del problema .....	8
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA .....	14
1.4. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN .....	14
1.5. OBJETIVOS.....	15
1.5.1. Objetivo general .....	15
1.5.2. Objetivos Específicos .....	15
1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA .....	16
CAPITULO II.....	19
2. MARCO TEÓRICO .....	19
2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	19
2.1.1. Esquema de la Fundamentación Teórica .....	20

2.1.2. Antecedentes Investigativos .....	20
2.2. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.....	21
2.3. La Televisión en Latinoamérica .....	30
2.3.1. La Televisión en Ecuador.....	31
2.3.2. Los Niños y la Televisión .....	32
2.3.3. Fundamentación Legal.....	37
2.4. Conceptualización de Términos .....	40
2.5. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN .....	42
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: Programas de Televisión y Video Juegos. ....	42
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: Influencia en el Desarrollo de Actitudes y Valores.	42
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	42
CAPÍTULO III.....	45
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	45
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA .....	45
3.2.1. Muestra.....	46
3.2.2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	46
3.3. RECOLECCIÓN DE DATOS .....	49
3.4. TRATAMIENTO Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	49
CAPÍTULO IV.....	51
4. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	51
4.1. CUESTIONARIO PARA LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS .....	51
4.1.1. CUESTIONARIO PARA LOS PADRES DE FAMILIA. ....	65
4.1.2. CUESTIONARIO PARA LAS MAESTRAS.....	81

CAPÍTULO V.....	88
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	89
5.1. CONCLUSIONES .....	89
5.2. RECOMENDACIONES .....	90
ÍNDICE DEL MANUAL DE ORIENTACIÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
PRESENTACIÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
OBJETIVOS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
EVALUACIÓN.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
“MANUAL DE ORIENTACIÓN PARA MAESTRAS EN EL USO DE PROGRAMAS TELEVISIVOS Y VIDEO JUEGOS” .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
INTRODUCCIÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1. CAPÍTULO I VIDEOJUEGOS: NIÑOS EN PREESCOLAR .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1. LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR..	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1.1. Cuatro formas para aprovechar al máximo los juegos electrónicos	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1.2. CUALIDADES DE LOS SOFTWARES QUE BENEFICIAN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS.	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1.3. Beneficios de los videojuegos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2. CAPÍTULO 2 PROGRAMAS DE TELEVISIÓN QUE VEN LOS NIÑOS DE TRES A CUATRO AÑOS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2.1. PROGRAMAS DE TELEVISIÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2.1.1. EL CHAVO DEL OCHO .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2.1.2. Valores que se encuentran el programa el Chavo del Ocho	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2.1.3. POKEMÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

2.1.4. SUPERMAN.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1.5. NOVITA.....	¡Error! Marcador no definido.
2.2. MAPA DE CONTENIDOS DE LA GUÍA .....	¡Error! Marcador no definido.
2.3. INSTRUCTIVO .....	¡Error! Marcador no definido.
2.4. COMPONENTES DE CADA UNIDAD.....	¡Error! Marcador no definido.
2.4.1. Video Juegos.....	¡Error! Marcador no definido.
2.5. Programas de Televisión.....	¡Error! Marcador no definido.
2.6. BIBLIOGRAFÍA.....	¡Error! Marcador no definido.

# **CAPÍTULO I**

## **1. EL PROBLEMA**

### **1.1. Planteamiento del problema**

El presente proyecto tiene como finalidad realizar un estudio de la relación que existe entre los programas de la televisión y video juegos y los valores y actitudes de los niños. Estas tecnologías, si bien expanden los riesgos de la comunicación, facilitan la generación de nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento, también pueden provocar efectos nocivos como la agresividad física y verbal, la distorsión de la identidad personal y otros comportamientos que no son aceptados en el entorno inmediato del niño.

Es necesario conocer y comprender en profundidad lo que ven los niños en los programas de la televisión y video juegos, cómo lo utilizan, para qué, con qué frecuencia lo hacen y qué importancia tienen en su vida cotidiana. También es interesante conocer como estos programas y video juegos mediatizan sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos (padres, madres, profesorado).

Actualmente el uso de la televisión y video juegos constituye un objeto de preocupación, debate y reflexión para muchos autores, tanto a nivel nacional cuanto internacional.

Así pues, uno de los retos más importantes de los profesionales de la educación infantil debe centrarse, sin lugar a dudas, en el estudio de la relación que los niños establecen con los programas de la televisión y video juegos.

La sociedad ecuatoriana, ha venido discutiendo acerca del sistema educativo, su poca eficacia y eficiencia en la formación de la personalidad de los niños, demostrando su baja calidad en los métodos utilizados, sin embargo la Consulta Popular realizada el 26 de noviembre del 2006 en lo Referente al Plan Decenal de Educación, propuesta por el Ministerio de Educación del Ecuador en la Política Educativa N 1 Universalización de la Educación de 0 a 5 años, las personas encuestadas se pronunciaron a favor; en tal razón expresaron que es indispensable realizar diferentes propuestas de mejoramiento de la educación de los niños, especialmente relacionadas con el desarrollo de la criticidad de padres de familia y docentes pero sobre todo llegar a la comprensión de las dificultades que enfrentan los niños y niñas hostigados de mensajes multimediales de todo tipo, especialmente de aquellos que están inmersos en los programas de televisión y videojuegos, que no constituye un aporte formativo para los mismos.

Los niños entre 4 y 5 años de edad pasan 960 horas al año en la escuela, prácticamente el mismo número de horas que ante el televisor.

Del tiempo total que pasan los niños viendo televisión, solamente un 25% corresponde a programas infantiles.

Dos de cada tres padres ecuatorianos reconocen abiertamente que no controlan lo que ven sus hijos; sólo el 30% de los padres ecuatorianos ven, siempre o casi siempre la televisión con sus hijos. El 31,3% de los niños entre 4 y 5 años tienen televisor o un computador en su cuarto.<sup>1</sup>

El tema de los programas de televisión y los videos juegos en la personalidad de los niños, para causa mucha controversia. Algunos educadores se muestran renuentes a poner un televisor en un salón de educación inicial. ¿Por qué? La mayoría de expertos actuales están convencidos de la importancia del método basado en los estudios del psicólogo suizo Jean Piaget. Esto supone que los niños aprenden "construyendo su propio conocimiento" al estar inmersos en un ambiente rico en oportunidades, donde pueden explorar, manipular objetos y resolver problemas. Dentro de esta corriente, los profesores consideran que contar, leer y escribir, son muy parecidos a caminar y hablar.

Otros maestros confían que los niños adquieren estas habilidades cuando están listos para hacerlo, siempre y cuando se les dé la oportunidad de practicar y experimentar en un ambiente en el que encuentren apoyo, sin presiones. Algunos expertos ven en los programas infantiles ejercicios repetitivos, diseñados para reforzar el conocimiento de números, figuras geométricas, letras y se preocupan que el televisor en las escuelas pueda ser

---

<sup>1</sup> Balaguer, R. (2002): «Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del nuevo milenio» [en línea], en *Revista Kairos*, Observatorio para la Cibersociedad, año 6, número 10, material disponible en <http://www.cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php.?art=6>

usado para empujar a los niños más rápido de lo que deben. Dicen que esto los alentará a aprender en forma aislada de los demás.

Este grupo de educadores temen que los niños que pasen mucho tiempo frente al televisor, se vuelven pasivos y antisociales. Les preocupa que los programas televisivos, y video juegos, sean muy abstractos para los pequeños. Sugieren que la experiencia con pinturas, bloques, disfraces e instrumentos musicales, les beneficia más que los programas televisivos. Por otro lado, hay una gran cantidad de expertos infantiles, también comprometidos con la corriente Piagetiana, quienes a pesar de estar de acuerdo con el hecho de que existe muchos programas en la televisión, que no toma en cuenta los niveles de desarrollo, creen que los programas adecuados, usados como una herramienta más de aprendizaje, pueden hacer mucha diferencia en los niños.

En reuniones mensuales que se lleva a cabo en la parroquia de Pifo, para planificar la unidad didáctica, las maestras de nivel pre básico expresan preocupación por la gran influencia que tienen algunos programas televisivos en los valores y actitudes que presentan los niños; niños que se quieren parecer a personajes fantásticos, que demuestran agresividad verbal y físicamente, les preocupa la falta de valores en el momento de responder a los maestros.<sup>2</sup>

En el aula se ha podido observar que los niños repiten con mucha facilidad y frecuencia frases propias de los programas televisivos, tiene actitudes

---

<sup>2</sup> Myriam Olmedo. Entrevistas a maestras de la parroquia de PIFO. 2010

negativas como el golpear a sus compañeros, repiten los hechos agresivos y señas de los programas, presentan gestos faciales propios de los personajes de los programas televisivos.

Los padres de familia se encuentran inquietos, ya que observan que sus hijos tienen un cambio de actitudes y conducta al momento de observar algún tipo de programas televisivos.

La influencia de los programas infantiles de televisión en los niños de la parroquia Pifo, del cantón Quito, es un grave problema que preocupa a la comunidad educativa, de las diferentes instituciones de la localidad, ya que esto problema tiene origen en factores sociales, culturales y familiares.

Por ejemplo la gran mayoría de padres de familia, específicamente las madres no pasan durante las tardes en sus hogares, debido a que desarrollan diferentes actividades de trabajo y el cuidado de los infantes entre 4 a 5 años de edad quedan a cargo de otros familiares o niñeras, por lo tanto los pequeños no tienen un control de lo que ven en la televisión durante la tarde.<sup>3</sup>

Los programas más vistos o reconocidos por los niños no son exactamente educativos, sino más bien lleno de violencia y de fantasía infunda en lo que los personajes viven en mundos irreales y llenan la cabecita de los niños de este tipo de ilusiones que en muchos casos quieren llegar a alcanzar y para esto piensan que es lo mejor imitarlos. Según un sondeo realizado a un grupo de

---

<sup>3</sup> Myriam Olmedo. Enfoque local 2010

niños de cuatro instituciones educativas, se concluye que ellos observan de tres a cuatro horas diarias de televisión y los programas más vistos son: El Chavo del Ocho, Novita, Bob esponja, Power Rangers, Ben 10, Jimmy Neutrón, los Simpson, otros.

Estos programas transmiten a los niños muchos anti valores, como por ejemplo en el programa televisivo Novita hay excesiva falta de respeto hacia las demás personas, Bob esponja se observa que mucha mentira y mal intención en sus actos, la transmisión televisiva los Power Rangers es un gran indicador de violencia y agresividad, en el programa los Simpson se puede recalcar la falta de honestidad y en la emisión televisiva “Ben 10” se analiza que hay grande influencia comercial hacia los niños.

Si los maestros y padres de familia ven y analizan un solo capítulo de estos programas pueden observar que hay muchos anti valores como la venganza, la pereza, desobediencia, la violencia, la burla. Que coinciden con la propuesta curricular del nivel inicial de los Ministerios de Educación, en donde señala que los niños de 4 a 5 años deben desarrollar actitudes y sentimientos de amor, respeto y aceptación de sí mismo, de las demás personas, y de su cultura, también debe potencializar integralmente sus capacidades y fortalecer su identidad y autonomía personal.

Otro de los problemas que se ha detectado en la comunidad Educativa de la Parroquia de Pifo, es la venta libre de las famosas películas en las cuales los niños pueden observar muchos capítulos nuevos que no precisamente son

aptos para su edad, ni para otras.

Por lo tanto para el niño el mejor juguete para su dormitorio es la televisión y el Dvd, que incluso le llegan a considerar como sus amigos y a los personajes como sus ídolos.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influyen los programas de televisión y video juegos, en el desarrollo de los valores y actitudes de los niños 4 y 5 años de edad, de los centros educativos infantiles de la parroquia de Pifo del cantón Quito?

## **1.3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

La presente investigación se realiza en los diferentes centros educativos infantiles de la parroquia de Pifo, del Distrito Metropolitano de Quito, en el período comprendido en el 2009-2010. A continuación se presenta la delimitación de contenido. Así:

Campo: Educativo

Área: Pedagógica

Aspecto: Desarrollo de Valores y Actitudes en los niños de 4 a 5 años en base al uso de la Comunicación tecnológica; (programas de la televisión y video juegos).

## **1.4. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN**

¿Con quién ven la televisión los niños en sus respectivos hogares?

¿Qué días y que horas ven más tiempo los niños televisión, el fin de semana, los días ordinarios, las tardes, las noches, o las mañanas?

¿Cuáles son los programas favoritos de los niños de esta edad?

¿Qué tipo de video juegos prefieren los niños?

¿Qué enseñan los programas de televisión y video juegos a los niños?

¿Qué aprenden los niños de los programa favoritos de televisión y video juegos?

¿Qué acciones educativas se deben implementar para paliar este problema, y “vacunar” a los niños contra esta realidad así como, aportar en el desarrollo de su criticidad para su autodefensa?

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. Objetivo general**

Realizar un estudio cualitativo de los factores que intervienen en los programas televisivos y video juegos, y que afectan a los valores y actitudes de los niños de 4 a 5 años de edad en los diferentes centros infantiles de la parroquia de Pifo, del Distrito Metropolitano de Quito.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

\* Determinar que enseñan los programas de televisión y videojuegos, y que aprenden de ellos los niños de 4 a 5 años.

- \* Reconocer cuales son los programas favoritos de la televisión y videojuegos preferidos de los niños.
  
- \* Identificar a los acompañantes de los niños y los períodos que ven la televisión.
  
- \* Identificar los valores, anti-valores y actitudes características que presentan los niños que tienen acceso indiscriminado a los programas de televisión y video juegos.
  
- \* Elaborar una propuesta alternativa de mejoramiento, que consistente en el diseño de un plan de orientación a los padres, docentes y niños.

## **1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA**

Piaget dice en su teoría que un niño está en la etapa pre-operacional del desarrollo cognoscitivo desde aproximadamente los dos hasta los seis años de edad, la función simbólica se manifiesta en la imitación, el juego simbólico y el lenguaje, permite que los niños hagan representaciones mentales y las reflejan en personas, objetos y eventos. El niño aún no tiene bien establecida su personalidad, por lo que es muy fácil influenciar en ellos.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> [es.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Piaget](https://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget)

La teoría sociocultural de Vigosky nos recalca que el contexto sociocultural del niño tiene un impacto muy importante en el desarrollo de la personalidad. El niño aprende por medio de la imitación de sus modelos que tiene a su alrededor.

Durante los primeros años de vida del niño se requiere mucho cuidado en la educación, profundizando la importancia de los valores y actitudes indispensables para la convivencia diaria.

En la actualidad en el país no se ha considerado que las experiencias de los cinco primeros años de vida son las que van a marcar el desarrollo posterior del ser humano, así lo manifiesta Piaget, ya que es la edad donde el niño capta todo los conocimientos emitidos de las personas que se encuentran a su lado.

La presente investigación es importante, porque ayudará a los padres de familia y educadores/as, a fortalecer en los niños a tomar conciencia y la debida importancia referente a la influencia de los programas de televisión y video juegos en la estructura de la personalidad. A la vez fomentar los valores y actitudes desde éstas edades.

Los niños establecen hábitos permanentes y características emocionales, a través de la imitación y la identificación, la imitación es consciente, pero la identificación es inconsciente y ocurre por la adopción de pautas de conducta y actitudes de personas significativas para él. Bandura (1986), sosteniendo una concepción de interacción basada en una reciprocidad triádica: niño, sociedad y medios de comunicación.

Todo programa que sea emitido por la televisión, deja o quiere dejar un mensaje a sus televidentes. Estos pueden captar o no el mensaje, y si lo hacen pueden hacer con él lo que ellos deseen. Una persona madura, con los valores bien claros, puede darse cuenta cuando un mensaje puede ser utilizado o aporta algo positivo a su vida. Sin embargo cuando una persona no tiene sus ideas claras o sus valores bien formados, puede llegar a confundirse al captar un mensaje televisivo, o hacer una interpretación no correcta o negativa de como son las cosas. Allí vemos la peligrosa influencia de la televisión en las mentes infantiles de sus televidentes y usuarios de los videos.

Los niños todavía no tienen los conceptos claros y absorben todo tipo de mensajes, de tipo violentos, generalmente los podemos observar en sus actitudes y demostraciones que los chicos expresan en la vida cotidiana; al no tener la comunicación que deberían tener con sus padres, no existe quien les aclare los programas que se exhiben en la TV; difíciles de interpretar por los pequeños.

Este trabajo es trascendental porque en las instituciones educativas de la parroquia de Pifo se puede observar de alguna manera la influencia de los programas de televisión y video juegos en los valores y actitudes de los niños, y siendo necesario entonces investigar mediante el método científico la influencia en los valores y actitudes, posibilitando el control del tiempo y los programas que los niños observan.

Con los resultados de la presente investigación, los niños serán los primeros beneficiarios, porque mediante una propuesta de orientación a ellos, a sus padres y a sus maestros, se ayudará a mejorar y entender el comportamiento de los niños; por otro punto permitirá que los padres de familia y maestros controlen el tipo de programas que observan los niños en sus tiempos libres.

Si la presente investigación no se concretara, entonces se prevé que los niños sigan presentando conductas indeseables, habrá niños muy agresivos y posteriormente afectará a niños, padres, instituciones educativas y a la sociedad en su conjunto. E aquí la importancia de realizar la investigación en bien de la niñez y la futura sociedad de éste sector.

## **CAPITULO II**

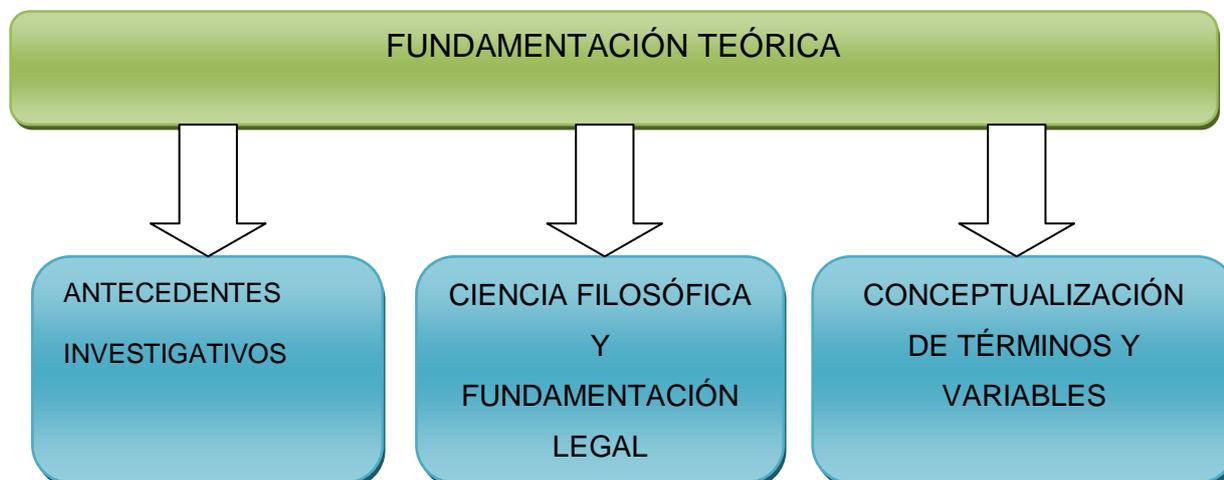
### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

La presente investigación se fundamenta en los antecedentes investigativos referente al tema los mismos que sirven de soporte a ésta nueva investigación. La ciencia filosófica es quién guía a la investigación para tomar un enfoque correcto referente a la teoría. A la vez el presente trabajo se respalda bajo la fundamentación legal de comunicación, el código de la niñez y la adolescencia entre otras. En tercera etapa del marco teórico se encuentran las categorías

fundamentales que sustentan en forma reflexiva y lógica la dialéctica de conceptualización que sustentan las variables del problema.

### 2.1.1. Esquema de la Fundamentación Teórica



### 2.1.2. Antecedentes Investigativos

Después de haber realizado las investigaciones necesarias sobre los programas televisivos y videojuegos y al haber visitado e investigado referente al tema en las bibliotecas de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Facultad de Ciencias de la Educación; Universidad Central del Ecuador, Universidad Politécnica Salesiana, La Universidad Técnica Particular de Loja, La Universidad Tecnológica Indoamérica, la Biblioteca de La Casa de la Cultura; no se encontró tesis relacionadas al presente tema.<sup>5</sup>

La investigación será bibliográfica y de campo referente a los PROGRAMAS TELEVISIVOS Y DE VIDEO JUEGOS, EN EL DESARROLLO DE VALORES Y ACTITUDES DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, los mismos que permitirán solventar la realización para diseñar una propuesta alternativa de

---

<sup>5</sup> Investigación local realizada por la autora. 2010

mejoramiento para dar solución al problema existente en los centros educativos: Nuevo Horizonte, San Sebastián de Pifo, Centro Educativo Emerson.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

### **Aprendizaje por imitación**

Alberto Bandura en la teoría referente al conductismo, con su énfasis sobre los métodos experimentales, se focaliza sobre variables que pueden observarse, medirse y manipular y rechaza todo aquello que sea subjetivo, interno y no disponible.

En el método experimental, el procedimiento estándar es manipular una variable y luego medir sus efectos sobre otra.

Lo anterior da soporte a la teoría de la personalidad que dice: el entorno de uno causa nuestro comportamiento.

Bandura en sus estudios considera la fórmula  $AMBIENTE = COMPORTAMIENTO \text{ Y } COMPORTAMIENTO = AMBIENTE$  “A lo cual define este concepto con el nombre de determinismo recíproco: el mundo y el comportamiento de una persona se causan mutuamente.”<sup>6</sup>

Más tarde, fue un paso más allá. Empezó a considerar a la personalidad como una interacción entre tres “cosas”: el ambiente, el comportamiento y los

---

<sup>6</sup> [www.psicologia-online.com/ebooks/.../bandura.htm](http://www.psicologia-online.com/ebooks/.../bandura.htm)

procesos psicológicos de la persona. Estos procesos consisten en nuestra habilidad para abrigar imágenes en nuestra mente y en el lenguaje. Desde el momento en que introduce la imaginación en particular, deja de ser un conductista estricto y empieza a acercarse a los cognocivistas. De hecho, usualmente es considerado el padre del movimiento cognitivo.

El añadido de imaginación y lenguaje a la mezcla permite a Bandura teorizar mucho más efectivamente que, digamos por ejemplo, B.F. Skinner con respecto a dos cosas que muchas personas consideran “el núcleo fuerte” de la especie humana: el aprendizaje por la observación (modelado) y la auto-regulación.

#### **2.2.1.1.1. Aprendizaje por la observación o modelado**

De los cientos de estudios de Bandura, un grupo se alza por encima de los demás, los estudios del muñeco bobo. Lo hizo a partir de una película de uno de sus estudiantes, donde una joven estudiante solo pegaba a un muñeco bobo. En caso de que no lo sepan, un muñeco bobo es una criatura hinchable en forma de huevo con cierto peso en su base que hace que se tambalee cuando le pegamos. Actualmente llevan pintadas a Darth Vader, pero en aquella época llevaba al payaso “Bobo” de protagonista.

La joven pegaba al muñeco, gritando ¡“estúpidoooooo”!. Le pegaba, se sentaba encima de él, le daba con un martillo y demás acciones gritando varias frases agresivas. Bandura les enseñó la película a un grupo de niños de guardería

que, como podrán suponer ustedes, saltaron de alegría al verla. Posteriormente se les dejó jugar. En el salón de juegos, por supuesto, había varios observadores con bolígrafos y carpetas, un muñeco bobo nuevo y algunos pequeños martillos.

Y ustedes podrán predecir lo que los observadores anotaron: un gran coro de niños golpeando a descaro al muñeco bobo. Le pegaban gritando ¡"estúpidooooo!", se sentaron sobre él, le pegaron con martillos y demás. En otras palabras, imitaron a la joven de la película y de una manera bastante precisa.

Esto podría parecer un experimento con poco de aportación en principio, pero consideremos un momento: estos niños cambiaron su comportamiento ¡sin que hubiese inicialmente un refuerzo dirigido a explotar dicho comportamiento! Y aunque esto no parezca extraordinario para cualquier padre, maestro o un observador casual de niños, no encajaba muy bien con las teorías de aprendizaje conductuales estándares. Bandura llamó al fenómeno aprendizaje por la observación o modelado, y su teoría usualmente se conoce como la teoría social del aprendizaje.

Bandura llevó a cabo un largo número de variaciones sobre el estudio en cuestión: el modelo era recompensado o castigado de diversas formas de diferentes maneras; los niños eran recompensados por sus imitaciones; el modelo se cambiaba por otro menos atractivo o menos prestigioso y así sucesivamente.

En respuesta a la crítica de que el muñeco bobo estaba hecho para ser “pegado”, Bandura incluso rodó una película donde una chica pegaba a un payaso de verdad. Cuando los niños fueron conducidos al otro cuarto de juegos, encontraron lo que andaban buscando... ¡un payaso real! Procedieron a darle patadas, golpearle, darle con un martillo, entre otros.

Todas estas variantes permitieron a Bandura a establecer que existen ciertos pasos envueltos en el proceso de modelado los que se detallan a continuación:

**1. Atención.** Si vas a aprender algo, necesitas estar prestando atención. De la misma manera, todo aquello que suponga un freno a la atención, resultará en un detrimento del aprendizaje, incluyendo el aprendizaje por observación. Si por ejemplo, estás adormilado, drogado, enfermo, nervioso o incluso “hiper”, aprenderás menos bien. Igualmente ocurre si estás distraído por un estímulo competitivo.

Alguna de las cosas que influye sobre la atención tiene que ver con las propiedades del modelo. Si el modelo es colorido y dramático, por ejemplo, prestamos más atención. Si el modelo es atractivo o prestigioso o parece ser particularmente competente, prestaremos más atención. Y si el modelo se parece más a nosotros, prestaremos más atención. Este tipo de variables encaminó a Bandura hacia el examen de la televisión y sus efectos sobre los niños.

**2. Retención.** Segundo, debemos ser capaces de retener (recordar) aquello a

lo que le hemos prestado atención. Aquí es donde la imaginación y el lenguaje entran en juego: guardamos lo que hemos visto hacer al modelo en forma de imágenes mentales o descripciones verbales. Una vez “archivados”, podemos hacer resurgir la imagen o descripción de manera que podamos reproducirlas con nuestro propio comportamiento.

**3. Reproducción.** En este punto, estamos ahí soñando despiertos. Debemos traducir las imágenes o descripciones al comportamiento actual. Por tanto, lo primero de lo que debemos ser capaces es de reproducir el comportamiento. Puedo pasarme todo un día viendo a un patinador olímpico haciendo su trabajo y no poder ser capaz de reproducir sus saltos, ya que ¡no sé nada patinar! Por otra parte, si pudiera patinar, mi demostración de hecho mejoraría si observo a patinadores mejores que yo.

Otra cuestión importante con respecto a la reproducción es que nuestra habilidad para imitar mejora con la práctica de los comportamientos envueltos en la tarea. Y otra cosa más: nuestras habilidades mejoran ¡aún con el solo hecho de imaginarnos haciendo el comportamiento! Muchos atletas, por ejemplo, se imaginan el acto que van a hacer antes de llevarlo a cabo.

**4. Motivación.** Aún con todo esto, todavía no haremos nada a menos que estemos motivados a imitar; es decir, a menos que tengamos buenas razones para hacerlo. Bandura menciona un número de motivos:

- Refuerzo pasado, como el conductismo tradicional o clásico.

- Refuerzos prometidos, (incentivos) que podamos imaginar.
- Refuerzo vicario, la posibilidad de percibir y recuperar el modelo como reforzador.

Nótese que estos motivos han sido tradicionalmente considerados como aquellas cosas que “causan” el aprendizaje. Bandura nos dice que éstos no son tan causantes como muestras de lo que hemos aprendido. Es decir, él los considera más como motivos.

Por supuesto que las motivaciones negativas también existen, dándonos motivos para no imitar:

- Castigo pasado.
- Castigo prometido (amenazas)
- Castigo vicario.

Como la mayoría de los conductistas clásicos, Bandura dice que el castigo en sus diferentes formas no funciona tan bien como el refuerzo y, de hecho, tiene la tendencia a volverse contra nosotros.

## **Autorregulación**

La autorregulación (controlar nuestro propio comportamiento) es la otra piedra angular de la personalidad humana. En este caso, Bandura sugiere tres pasos:

1. **Auto-observación.** Nos vemos a nosotros mismos, nuestro comportamiento y cogemos pistas de ello.
2. **Juicio.** Comparamos lo que vemos con un estándar. Por ejemplo, podemos comparar nuestros actos con otros tradicionalmente establecidos, tales como “reglas de etiqueta”. O podemos crear algunos nuevos, como “leeré un libro a la semana”. O podemos competir con otros, o con nosotros mismos.
3. **Auto-respuesta.** Si hemos salido bien en la comparación con nuestro estándar, nos damos respuestas de recompensa a nosotros mismos. Si no salimos bien parados, nos daremos auto-respuestas de castigo. Estas auto-respuestas pueden ir desde el extremo más obvio (decirnos algo malo o trabajar hasta tarde).
4. Un concepto muy importante en psicología que podría entenderse bien con la autorregulación es el auto-concepto (mejor conocido como autoestima). Si a través de los años, vemos que hemos actuado más o menos de acuerdo con nuestros estándares y hemos tenido una vida llena de recompensas y alabanzas personales, tendremos un auto-concepto agradable (autoestima alta). Si, de lo contrario, nos hemos visto siempre como incapaces de alcanzar nuestros estándares y

castigándonos por ello, tendremos un pobre auto-concepto (autoestima baja)

5. Nótese que los conductistas generalmente consideran el refuerzo como efectivo y al castigo como algo lleno de problemas. Lo mismo ocurre con el auto-castigo. Bandura ve tres resultados posibles del excesivo auto-castigo:

- **Compensación.** Por ejemplo, un complejo de superioridad y delirios de grandeza.
- **Inactividad.** Apatía, aburrimiento, depresión.
- **Escape.** Drogas y alcohol, fantasías televisivas o incluso el escape más radical, el suicidio.

Bandura recomienda para las personas que sufren de auto-conceptos pobres surgen directamente de los tres pasos de la autorregulación:

Concernientes a los estándares. Asegúrate de que tus estándares no están situados demasiado alto. No nos embarquemos en una ruta hacia el fracaso. Sin embargo, los estándares demasiado bajos carecen de sentido.

Concernientes a la auto-observación.

¡Conócete a ti mismo! Asegúrate de que tienes una imagen precisa de tu comportamiento.

Concernientes a la auto-recompensa. Utiliza recompensas personales

### **2.2.1.1.2. Terapia de Modelado**

Sin embargo, la terapia por la que Bandura es más conocido es la del modelado. Esta teoría sugiere que si uno escoge a alguien con algún trastorno psicológico y le ponemos a observar a otro que está intentando lidiar con problemas similares de manera más productiva, el primero aprenderá por imitación del segundo.

La investigación original de Bandura sobre el particular envuelve el trabajo con herpefóbicos (personas con miedos neuróticos a las serpientes) El cliente es conducido a observar a través de un cristal que da a un laboratorio. En este espacio, no hay nada más que una silla, una mesa, una caja encima de la mesa con un candado y una serpiente claramente visible en su interior.

Luego, la persona en cuestión ve cómo se acerca otra (un actor) que se dirige lenta y temerosamente hacia la caja. Al principio actúa de forma muy aterradora; se sacude varias veces, se dice a sí mismo que se relaje y que respire con tranquilidad y da un paso a la vez hacia la serpiente. Puede

detenerse en el camino un par de veces; retraerse en pánico, y vuelve a empezar. Al final, llega al punto de abrir la caja, coge a la serpiente, se sienta en la silla y la agarra por el cuello; todo esto al tiempo que se relaja y se da instrucciones de calma.

Después que el cliente ha visto todo esto (sin duda, con su boca abierta durante toda la observación), se le invita a que él mismo lo intente. Imagínense, él sabe que la otra persona es un actor (¡no hay decepción aquí; solo modelado!) Y aún así, muchas personas, fóbicos crónicos, se embarcan en la rutina completa desde el primer intento, incluso cuando han visto la escena solo una vez. Esta desde luego, es una terapia poderosa.

Una pega de la terapia era que no es tan fácil conseguir las habitaciones, las serpientes, los actores, entre otros., todos juntos. De manera que Bandura y sus estudiantes probaron diferentes versiones de la terapia utilizando grabaciones de actores e incluso apelaron a la imaginación de la escena bajo la tutela de terapeutas. Estos métodos funcionaron casi tan bien como el original.

### **2.3. La Televisión en Latinoamérica**

La situación de Latinoamérica en el campo de la televisión se diferencia de las demás partes del mundo, por tener una contraposición y separación entre centros comerciales e instituciones educativas.

Aproximadamente existen más de 220 canales de televisión, las cuales una gran mayoría por no decir todas son comerciales.

Durante los últimos 30 años, la televisión y video juegos ha tenido una enorme y constante expansión en América Latina. El número de estaciones emisoras de TV se ha multiplicado, pasando de 250 en los años 1985 a 1540 en 1995 (UNESCO Statistical Yearbook, 1990), es decir el número de estaciones han crecido seis veces.

Además el patio de aparatos receptores de televisiones han pasado de 32 por cada mil habitantes en 1985 a 138 televisores por cada mil personas en 1995 (UNESCO Ibinem), estas cifras significa que en el presente existe como promedio 1 televisor por cada 3 personas.<sup>7</sup>

La amplia expansión de la televisión ha sido objeto de severas críticas en Latino América, pues se considera que el medio solo cumple funciones de distracción, que no se hace cargo de contribuir a resolver graves problemas socio económicos y de desarrollo social.

### **2.3.1. La Televisión en Ecuador**

En el Ecuador las familias rurales poseen una televisión, y sus programas son

---

<sup>7</sup> CARPIZO, Jorge. Los medios de comunicación masiva y el Estado de derecho, la democracia, la política y la ética, en Boletín Mexicano de Derecho Compartido.

mirados generalmente cuando ésta se encuentra reunida, cuando los amigos llegan de visita, o en la noche unas dos a tres horas; en tanto en las familias urbanas y capitales de provincia tienen dos a tres televisiones en su apartamento o casa, cada hijo tiene una en habitación, no existe el control, cada quién ve su programa favorito hasta altas horas de la noche, las madres que tienen niños pequeños entre las edades de 4 y 5 años son puestos en muchos de los casos al propósito por las propias madres frente al televisor para mirar los programas de dibujos animados y así tener tiempo para dedicarse a sus actividades cotidianas dentro del hogar.

### **2.3.2. Los Niños y la Televisión**

Los niños son excelentes imitadores, incluso durante los primeros meses de vida, los infantes pueden remedar las expresiones faciales de las personas que los cuidan. Los niños aprenden a comer, vestirse, utilizar el sanitario e interactúan con los demás.

Gracias a que sus padres y otras personas constantemente les muestran como se hacen esas cosas; los niños no son especialmente selectivos en lo que imitan, a muchísimos padres se recomienda que cuiden su vocabulario cuando sus pequeños de cuatro años dicen una mala palabra en un momento de frustración.

A veces parece como si nada escapara a la atención de los niños pequeños, aunque la imitación no es el único mecanismo de aprendizaje que tienen los niños, es el primero y sienta las bases de aprendizaje futura. Como los niños

imitan permanentemente a la gente que los rodea, es lógico que también imiten a las personas que ven en la televisión o en el cine.

Los niños pequeños no son los únicos que imitan a los personajes de la pantalla, parece que en la actualidad muchos adolescentes hicieran sus compras en las mismas tiendas. A lo largo de la vida imitamos a los demás para aprender cosas nuevas y reforzar nuestra identidad con un grupo particular. Con cierta frecuencia se oyen historias acerca de niños que terminan trágicamente, al imitar algún personaje que han visto en los medios de comunicación ejemplo, un niño de cinco años que le prendió fuego a su casa y causó la muerte de su hermana de dos años, después de haber visto un episodio de dos pre-adolescentes estúpidos que disfrutaban realizando actividades antisociales.

Es evidente que la mayor parte de los niños no imitan tan fácilmente lo que ven en la pantalla, de la gran cantidad de conductas, imágenes, actitudes y valores a los cuales están expuestos, los niños escogen solamente algunos. Cuando se sienten frustrados, algunos niños lloran en un rincón, otros dan patadas y golpes, y otros toman con calma su frustración.

En cuanto a los efectos que produce en los niños la violencia que muestran los medios de comunicación, si la imitación fuera la única forma de aprendizaje o lo fundamental, la guía de televisión de hoy serviría para predecir los titulares del mañana.

Como ejemplo tenemos que en 1960 Alberto Bandura realizó en la Universidad de Stanford una de las primeras investigaciones acerca de los medios de comunicación. Durante más de tres decenios Bandura ha estudiado la manera en que los niños construyen su identidad a partir de la gama de posibilidades que tienen; su trabajo inicial se centró en las circunstancias que contribuyen a que los niños se vuelvan más agresivos cuando observan conductas agresivas.

Sus experimentos con muñecos son clásicos en psicología y han ayudado a identificar los mecanismos que intervienen en el aprendizaje, cuando los niños observan actos de violencias en los medio de comunicación.

El muñeco utilizado por Bandura llamado "BOBO", es un gran payaso inflable que rebota y nunca se cae cuando es golpeado, en un experimento Bandura dividió a niños de jardín infantil en tres grupos: un grupo control (el cual no toma parte en el experimento) y dos grupos experimentales. Al principio todos los niños se reunieron en un salón de juguetes atractivos.

Luego a los niños del grupo control los sacaron del salón, uno de los grupos experimentales observó una secuencia en un televisor simulado así describe Bandura lo que los niños vieron, la película comenzó con una escena en la que un modelo un hombre adulto se dirigía a un muñeco "BOBO" de plástico del tamaño de un adulto para ordenarle que se retirara de ahí; después de mirar con ira durante un momento a su oponente, que no le obedecía, el modelo exhibió cuatro conductas agresivas novedosas y acompañó cada una con una verbalización distinta.

## **Efectos de la Televisión en los Niños**

Los efectos de la televisión en el desarrollo social y emocional de los niños, el tiempo que un niño pasa frente al televisor es tiempo que se le resta a actividades importantes, tales como la lectura, el trabajo escolar, el juego, la interacción con la familia y el desarrollo social.

Los niños también pueden aprender cosas en la televisión que son inapropiadas o incorrectas. Muchas veces no saben diferenciar entre la fantasía presentada en la televisión y la realidad. Están bajo la influencia de miles de anuncios comerciales que ven, muchos de los cuales son de bebidas alcohólicas, comidas de preparación rápida y juguetes.

Los niños que observan demasiada televisión están en mayor riesgo de que:

- Saquen malas notas en la escuela.
- Lean menos libros.
- Hagan menos ejercicio físico.
- Tengan problemas de sobrepeso
- Se conviertan en niños pasivos

La violencia, la sexualidad, los estereotipos de raza y de género y el abuso de drogas y alcohol son temas comunes en los programas de televisión. Los niños son impresionables y pueden asumir que lo que ellos ven en televisión es lo normal, seguro y aceptable.

Por consecuencia, la televisión también expone a los niños a tipos de

comportamiento y actitudes que pueden ser abrumadores y difíciles de comprender. Según algunas publicaciones del Instituto Nacional de Salud Mental de los Estados Unidos, la violencia expuesta en la televisión lleva al niño a desarrollar conductas agresivas. Gran parte de esas conductas son aprendidas a través de la observación y retenidas por largos espacios de tiempo.

La TV surte efecto en las áreas emocionales del niño. Influye en sus intereses y motivaciones, y en su formación integral. Cuanta más violencia vea el niño en la televisión, menos sensibilidad emocional él tendrá ante la violencia, y pasará a usar la agresión como respuesta a las situaciones conflictivas.

Aparte de eso la observación de escenas de dolor, horror y sufrimiento resulta en sentimientos que son descargados en forma continua durante o después de la observación de programas de contenido violento. De contenidos violentos se pueden llamar a las escenas que impliquen la destrucción, lesiones o daño (físico y/o psicológico) a personas, animales o cosas.

La acción de los actores, los movimientos de la cámara, el ritmo del montaje y el desarrollo de la escena de violencia constituyen una desproporcionada fuerza de impacto en la televisión, hasta el punto de que, en mayor o menor grado, se pueda tomar por real lo ficticio.

Pero, quitando la violencia, los niños también pueden aprender algo positivo de la televisión. Algunos valores sociales como la cooperación, la amabilidad con

los demás y también algunos aspectos relacionados con su escolaridad. Todo dependerá de la orientación y control que tengan de sus padres.

### **2.3.3. Fundamentación Legal**

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

TITULO III

DERECHOS, GARANTIAS Y DEBERES

Capítulo I

#### **Disposiciones generales**

**Art. 15.-** Titularidad de derechos.- Los niños, niñas y adolescentes son sujetos de derechos y garantías y, como tales, gozan de todos aquellos que las leyes contemplan en favor de las personas, además de aquellos específicos de su edad.

Los niños, niñas y adolescentes extranjeros que se encuentren bajo jurisdicción del Ecuador, gozarán de los mismos derechos y garantías reconocidas por la ley a los ciudadanos ecuatorianos, con las limitaciones establecidas en la Constitución y en las leyes.

**Art. 16.-** Naturaleza de estos derechos y garantías.- Por su naturaleza, los derechos y garantías de la niñez y adolescencia son de orden público, interdependientes, indivisibles, irrenunciables e intransigibles, salvo las

excepciones expresamente señaladas en la ley.

**Art. 17.-** Deber jurídico de denunciar.- Toda persona, incluidas las autoridades judiciales y administrativas, que por cualquier medio tenga conocimiento de la violación de un derecho del niño, niña o adolescente, está obligada a denunciarla ante la autoridad competente, en un plazo máximo de cuarenta y ocho horas.

**Art. 18.-** Exigibilidad de los derechos.- Los derechos y garantías que las leyes reconocen en favor del niño, niña y adolescente, son potestades cuya observancia y protección son exigibles a las personas y organismos responsables de asegurar su eficacia, en la forma que este Código y más leyes establecen para el efecto.

**Art. 19.-** Sanciones por violación de derechos.- Las violaciones a los derechos de los niños, niñas y adolescentes serán sancionadas en la forma prescrita en este Código y más leyes, sin perjuicio de la reparación que corresponda como consecuencia de la responsabilidad civil.

**Art. 37.-** Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

**Art. 39.-** Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la

educación.- Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

1. Matricularlos en los planteles educativos;
2. Seleccionar para sus hijos una educación acorde a sus principios y creencias;
3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;
4. Controlar la asistencia de sus hijos, hijas o representados a los planteles educativos;
5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;
6. Asegurar el máximo aprovechamiento de los medios educativos que les proporciona el Estado y la sociedad;
7. Vigilar el respeto de los derechos de sus hijos, hijas o representados en los planteles educacionales; y,
8. Denunciar las violaciones a esos derechos, de que tengan conocimiento.

8

#### **2.4. Conceptualización de Términos**

**Axiología.-** El desarrollo integral del ser humano, basado en la práctica de valores como la responsabilidad, la honestidad, la honradez, la solidaridad y el sentido de equidad; sin descuidar el desarrollo de la inteligencia emocional, con el fin de que formen su carácter y personalidad y estén en capacidad de

---

<sup>8</sup> [www.law.yale.edu/.../ecuador/Ecuador\\_Code.htm](http://www.law.yale.edu/.../ecuador/Ecuador_Code.htm)

administrar su vida acertadamente. El secreto de la educación radica en lograr que el educando perciba los valores como respuesta a sus aspiraciones profundas, a sus ansias de vida, de verdad, de bien y de belleza, como camino para su inquietud de llegar a ser un profesional.

**Actitud.**- disposición natural o adquirida que torna capaz a aquel que la posee, efectuar bien ciertas tareas o el ejercicio de un arte o actividad. Es una combinación de capacidad o destreza innata y destreza adquirida.

**Juegos.**- El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

**Niños.**- Normalmente, se considera que los niños son aquellos individuos que transcurren por la primera instancia de la vida conocida como infancia y que es anterior a la pubertad. Los niños usualmente son entendidos como tales hasta los doce a catorce años en términos generales.<sup>9</sup>

**Televisión.**- La televisión es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido a distancia. Esta transmisión puede ser efectuada mediante ondas de radio o por redes especializadas de televisión por cable. El receptor de las señales es el televisor. El Día Mundial de la Televisión

---

<sup>9</sup> [www.definicionabc.com/social/ninos.php](http://www.definicionabc.com/social/ninos.php) - México -

se celebra el 21 de noviembre en conmemoración de la fecha en que se celebró en 1996 el primer Foro Mundial de Televisión en las Naciones Unidas.<sup>10</sup>

**Valores.-** Existen una gran gama de valores que el ser humano adquiere, practica e imparte, los valores valen por sí mismos. Los valores en educación se indican a: la identidad, honestidad, solidaridad, libertad y responsabilidad, respeto, criticidad y creatividad, calidez afectiva y amor.

**Video.-** Un video digital es una secuencia de imágenes que, ejecutadas en secuencia, simulan movimiento. Se almacenan en un determinado formato digital de video.

## **2.5. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN**

**2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: Programas de Televisión y Video Juegos.**

**2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: Influencia en el Desarrollo de Actitudes y Valores.**

## **2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

---

<sup>10</sup> [es.wikipedia.org/wiki/Televisión](https://es.wikipedia.org/wiki/Televisión)



CUADRO Nº 2 VARIABLE DEPENDIENTE: Influencia en el desarrollo de actitudes y valores

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	DEFINICIÓN OPERACIONAL
<p>Son las consecuencias o efectos de estos recursos tecnológicos, de carácter lúdico en la manera de ser o de obrar de los niños, que demuestran claramente un constante cambio en su comportamiento.</p>		<p>Irrespeto Mentira Egoísmo Insensibilidad Vive en la fantasía Violencia Baja autoestima Dependencia Espontáneo Pasivo Creativo</p> <p>En la casa En la calle En la escuela</p>	<p>¿Compartes las cosas con tus amigos? ¿Respetas a las demás personas? ¿Qué te gusta jugar? ¿Qué haces cuando alguien te molesta? ¿Te gusta participar en tu escuela?</p> <p>¿Cómo ha evolucionado el niño en su crecimiento? ¿El niño está avanzando en su aprendizaje? ¿Cómo es el comportamiento del niño en la escuela y aula?</p>	<p>Entrevista focalizada a los padres de familia y docentes de la institución.</p> <p>Ficha de observación dirigida a los niños.</p> <p>Portafolio que contiene todos los registros de los niños. Ficha de observación dirigido a los niños.</p>

FUENTE: Entrevistas a maestras y madres de la parroquia de Pífo

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación es de campo, porque el estudio se realiza en el lugar de los hechos y por su nivel es cualitativa, descriptiva porque permite determinar los niveles de comportamiento de los niños y su caracterización.

#### 3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de la presente investigación la constituyen todos los niños de 4 a 5 años que se encuentran en los centros educativos de pre básica de la parroquia Pifo, del Cantón Quito, provincia de Pichincha.

**CUADRO Nº 3**

<b>ESCUELA</b>	<b>NÓMINA DE ESTUDIANTES</b>
Emerson	20
Ricardo Rodríguez	80
Nuevo Horizonte	20
Peniel	18
Academia Fray Olmedo	16
San Sebastián de Pifo	15
Horus	10
<b>TOTAL</b>	<b>179</b>

**FUENTE:** Centros educativos de la parroquia de Pifo.

### 3.2.1. Muestra.

Los elementos que conforman la muestra y quienes van ser investigados son aquellos de fácil acceso, es decir se les puede encontrar en cualquier momento

La muestra se obtendrá por muestreo no probabilístico y es intencional, de la presente investigación constituye los niños del pre escolar del Centro Educativo Integral Nuevo Horizonte, el pre escolar de la Unidad Educativa San Sebastián de Pifo y el pre básica de Centro Educativo Emerson.

**CUADRO Nº 4**

<b>CENTROS EDUCATIVOS</b>	<b>ESTUDIANTES</b>
Centro Educativo Integral Nuevo Horizonte	20
Pre escolar San Sebastián de Pifo	15
Centro Educativo Emerson	20
TOTAL	55

FUENTE: Centros Educativos de la parroquia de Pifo.

### 3.2.2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Para realizar la recolección de datos del presente trabajo se utilizará las siguientes técnicas: observación, entrevista, bitácoras de análisis y documentos, registros, materiales y artefactos que ayuden a obtener datos fehacientes.

**CUADRO Nº 5                      Técnicas e instrumentos**

<b>N</b>	<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>	<b>SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>
1	Observación	Guía de observación	Niños
2	Entrevista	Guía de entrevista	Niños, directores
3	Encuesta	Cuestionario	Padres
4	Portafolio	Documentos, libro diario, notas, registro, fichas de evolución del niño.	Maestra

**FUENTE:** Investigadora.

### **Observación**

El presente trabajo se ayudará de la ficha de observación para tener datos específicos y reales, sobre La Influencia de los programas de televisión y video juegos, en la personalidad de los niños de 4 y 5 años de edad.

### **Entrevista**

La entrevista será otra forma de recolectar más información relevante e importante que se utilizará en la presente investigación, para obtener datos concretos y reales de acuerdo a la realidad en la que viven los niños en la actualidad.

## **Bitácora**

Se utiliza la bitácora para documentar el proceso de análisis sobre la información que las maestras proporcionarán por una parte y por otra parte sobre las anotaciones que se realizará en todo el proceso de la investigación de las ideas principales sobre la Influencia de los programas de televisión y video juegos, en la personalidad de los niños de 4 y 5 años de edad.

## **Documentos, registros, materiales y artefactos**

La recolección de datos se realiza por medio de:

- Archivos de logros alcanzados
- Ficha de matrícula
- Ficha de evolución del niño
- Registro diario de los niños
- Registro de asistencia y progresos de los niños
- Fichas médicas, psicológicas, otros.
- Cinta de audio de las actividades escolares
- Equipos como filmadora, cámara de fotos, grabadora, computador, impresora.
- Libro diario de los niños
- Libretas trimestrales
- Notas de la maestra
- Anotaciones de los padres

### **3.3. RECOLECCIÓN DE DATOS**

La recolección de la información se realiza luego de haber aplicado los instrumentos de investigación de acuerdo a:

Aplicación de instrumentos (cuestionario de encuesta).

Ordenamiento de la información.

### **3.4. TRATAMIENTO Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Para procesar la información se realiza las siguientes actividades:

- Revisión crítica de la información recogida; purificación de la información eliminando la que se encuentre defectuosa, se encuentre contradictoria, este incompleta, o no sea pertinente al caso de estudio.
- Tabulación de datos.
- Codificación, clasificación de los datos para que puedan ser analizados.
- Control de la información obtenida.
- Representación en tablas de respuestas, frecuencias y porcentajes.
- Representación gráfica (pasteles) de los resultados de las tablas en porcentajes.
- Análisis de cada una de la representación gráfica.

En el tratamiento y análisis de datos se coloca todos los documentos nombrados anteriormente para la recolección de datos, y luego se realiza el análisis de cada instrumento para poder llegar a una conclusión.



## CAPÍTULO IV

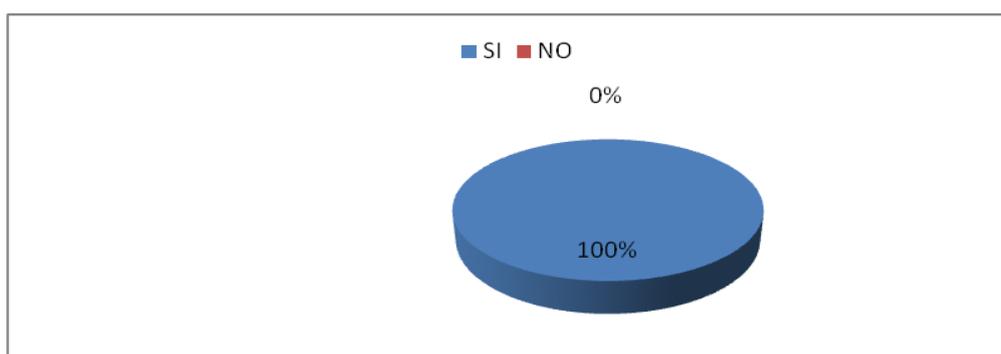
### 4. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. CUESTIONARIO PARA LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

##### 1. ¿Tienes televisión en tu casa?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS F	PORCENTAJES %
SI	55	100%
NO	0	0%
TOTAL	55	100%

FUENTE: Cuestionario



FUENTE: Cuestionario

**Análisis.-** Los niños investigados responden en un 100% por la opción sí.

De esta respuesta se concluye que la totalidad de los niños tienen televisión en la casa. Dando un lugar especial en el hogar, ya que se vuelve un medio esencial para el entretenimiento de los niños.

##### 2. ¿En tu casa, ves televisión?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
------------	-------------	-------------

	F	%
SI	48	87%
A VECES	7	13%
NO	0	0%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

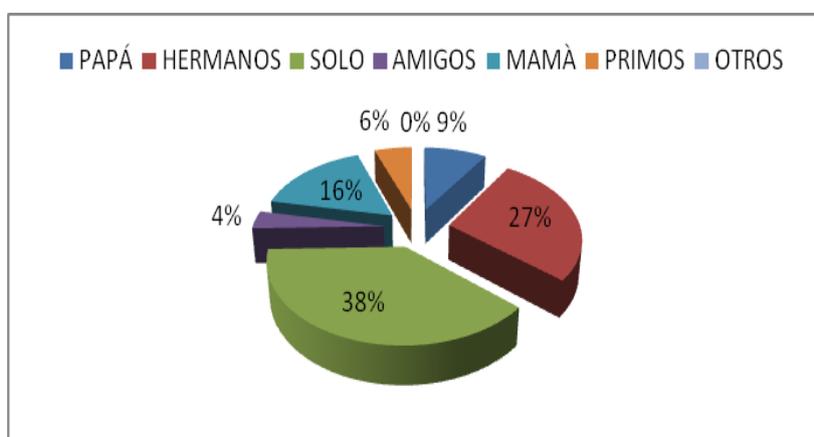
**Análisis.-** Los niños encuestados responden en un 87% que sí ven televisión, el 13% a veces.

De esta respuesta se infiere que la gran mayoría de niños ven televisión en su casa debido a que sus padres no controlan el tiempo que dedican sus hijos a este pasatiempo.

### 3. ¿Con quién ves la televisión?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS F	PORCENTAJES %
SOLO	21	38%
HERMANOS	15	27%
MAMÀ	9	16%
PAPÀ	5	9%
PRIMOS	3	6%
AMIGOS	2	4%
OTROS	0	0%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.**- El 38% de los niños expresan que ven solos la televisión, el 27% con los hermanos, 16% con la mamá, el 9% ven la televisión con el papá, el 6% con los primos, el 4% ven con los amigos.

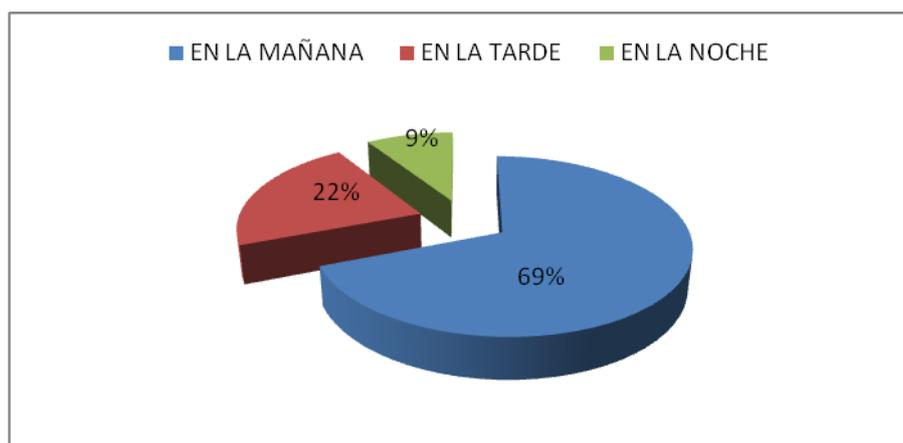
Como se puede observar en el gráfico los niños ven solos, como también acompañados de algún familiar cercano; pero el resultado es del 0% con otras personas ajenas.

#### 4. ¿El fin de semana ves televisión?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
------------	-------------	-------------

	f	%
EN LA MAÑANA	38	69%
EN LA TARDE	12	22%
EN LA NOCHE	5	9%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

Análisis.- De la muestra investigada, el 69% expresa que ve televisión en la mañana; el 22% en la tarde y el 9% en la noche. Es en la mañana que el fin de semana ven televisión, porque existen más programas infantiles en algunos canales, sean nacionales o por cable.

Los niños al no tomar contacto con sus padres, van perdiendo las relaciones afectivas y sociales en la familia.

## 5. ¿Ves televisión entre semana?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS f	PORCENTAJES %
En la tarde	46	84%
En la noche	6	11%
En la mañana	3	5%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

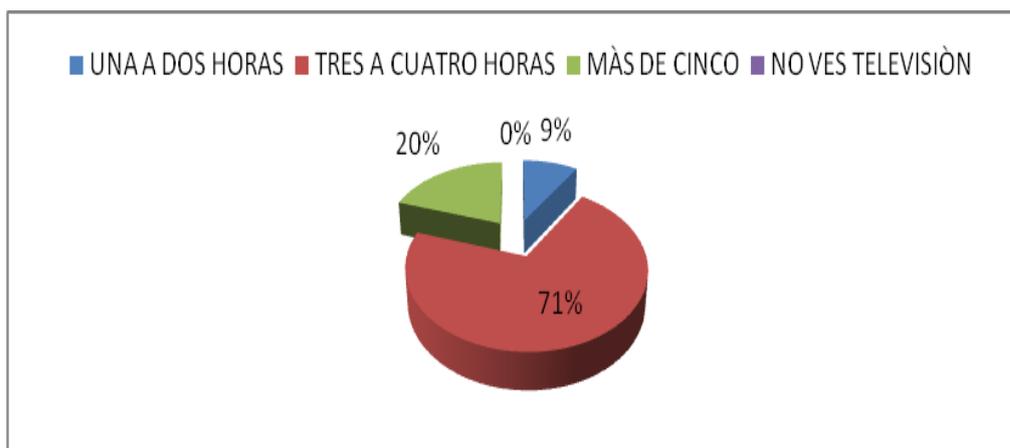
**Análisis.-** La muestra expresa que el 84% de los niños ven televisión en la tarde, el 11% en la noche y el 5% en la mañana.

La gran mayoría de niños ven televisión en la tarde, cuando ya sus obligaciones escolares han concluido, pero muchos de ellos también no han cumplido con sus tareas enviadas desde su centro educativo lo que se tornan perjudiciales.

## 6. ¿Cuántas horas de televisión, ves diariamente?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS f	PORCENTAJES %
TRES A CUATRO HORAS	39	71%
MÀS DE CINCO	11	20%
UNA A DOS HORAS	5	9%
NO VES TELEVISIÒN	0	0%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario.



Fuente: Cuestionario

**Análisis.**- De la muestra el 71% ve de tres a cuatro horas, el 20% más de cinco, el 9% de una a dos horas.

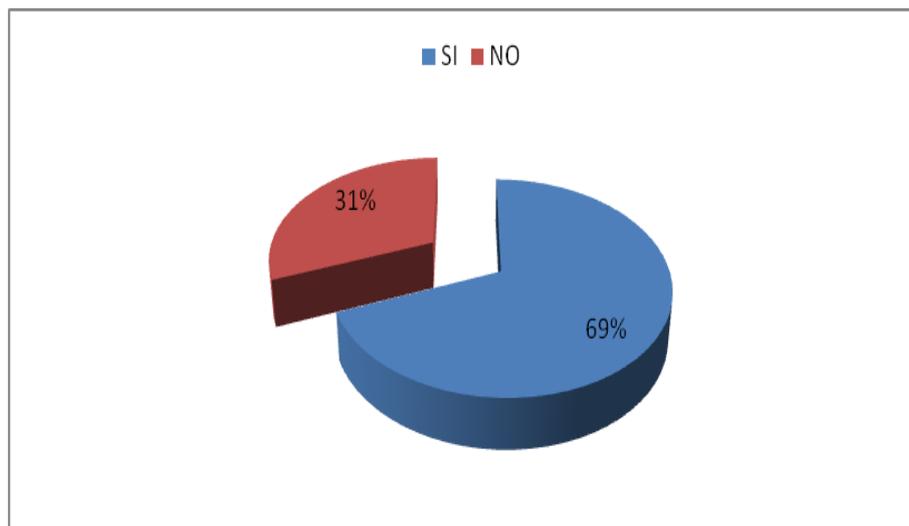
En gran cantidad los niños ven de tres a cuatro horas la televisión, lo cual implica, en cierto grado, descuido en sus actividades escolares. En menor porcentaje los niños ven más de cinco horas la televisión, lo cual advierte que sí existe control en casa sobre este tema. En una cantidad mucho menor, los niños ven de una a dos horas de televisión al día lo cual resulta ideal para realizar actividades enriquecedoras para su intelecto. Pero, ningún niño permanece sin ver televisión, por lo menos un momento en el día.

### 7. ¿Tienes computador en tu casa?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
------------	-------------	-------------

	<b>F</b>	<b>%</b>
SI	38	69%
NO	17	31%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** Los encuestados se inclinan en un 69% por la opción si y en un 31% por la opción no.

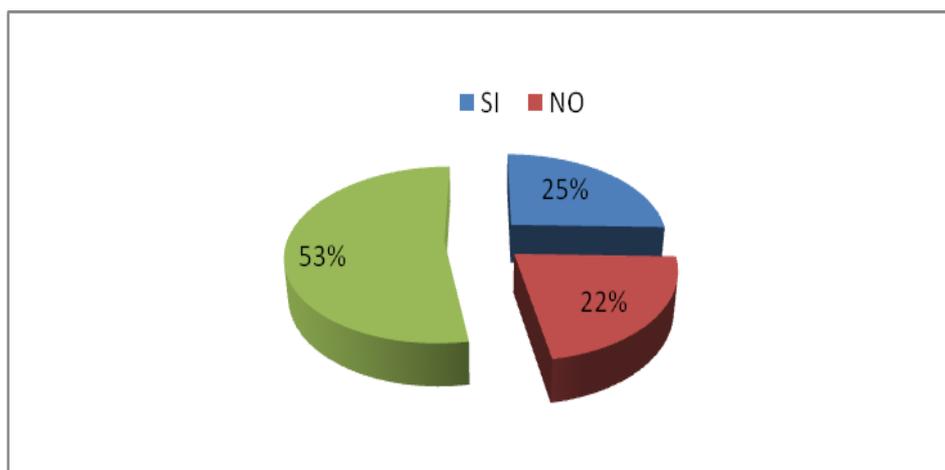
Esto significa que la mayoría de los niños si tienen computadora en la casa y un porcentaje menor de niños no tienen computadora en la casa. Este porcentaje se debe a que los niños son muy pequeños y para su escolaridad aún no es una herramienta utilizable.

### 8. ¿Juegas video juegos?

<b>RESPUESTAS</b>	<b>FRECUENCIAS F</b>	<b>PORCENTAJE %</b>
-------------------	--------------------------	-------------------------

A VECES	29	53%
SI	14	25%
NO	12	22%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** La muestra se manifiesta en un 53% por a veces, en un 25% por si y en un 22% por no.

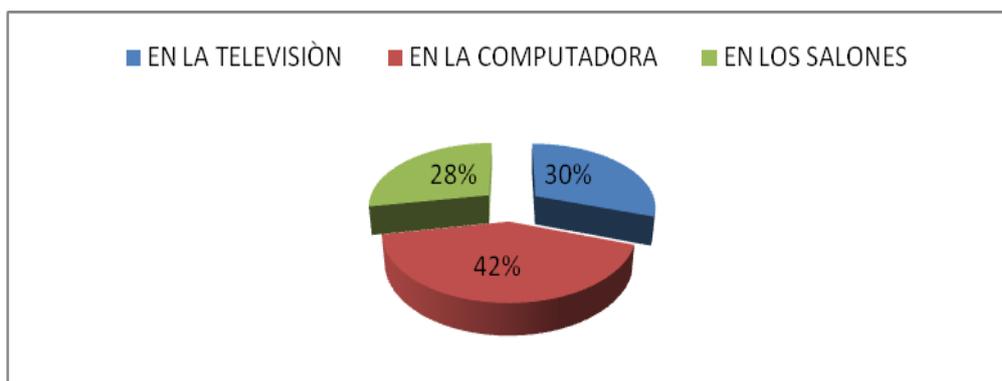
Esto significa que la mayoría de niños juegan a veces (pero no muy constante) video juegos en menor número de niños juegan más constantemente. La gran mayoría de niños encuestados manifestaron que a veces juegan video juegos, porque los consideran atractivos y un buen pasatiempo luego de haber cumplido las tareas escolares.

**9. ¿En dónde te gusta jugar video juegos?**

RESPUESTA	FRECUENCIAS f	PORCENTAJE %
-----------	------------------	-----------------

EN LA COMPUTADORA	18	42%
EN LA TELEVISIÓN	13	30%
EN LOS SALONES	12	28%
TOTAL	43	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** El 42% de los investigados responden por la opción en la computadora, un 30% por la opción en la televisión y un 28% por la opción en los salones.

Casi la mitad de los encuestados manifiestan que jugar en la computadora es más entretenido que en la televisión. En menor cantidad, los niños piensan que en la televisión se observan de mejor manera los efectos especiales que presentan estos juegos y por eso prefieren hacerlo ahí. La cuarta parte de la muestra, manifiesta que los salones de juego son la mejor opción al momento de compartir este entretenimiento con los amigos, primos o hermanos.

#### 10. ¿Qué tipo de video juegos, tú prefieres?

	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
RESPUESTAS	F	%
PELEAS	20	46%

COMPETENCIA	14	33%
AVENTURA	9	21%
OTRAS	0	0%
TOTAL	43	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** La muestra se manifiesta en un 46% por la opción peleas, en un 33% por la opción competencia, en un 21% por la opción aventura.

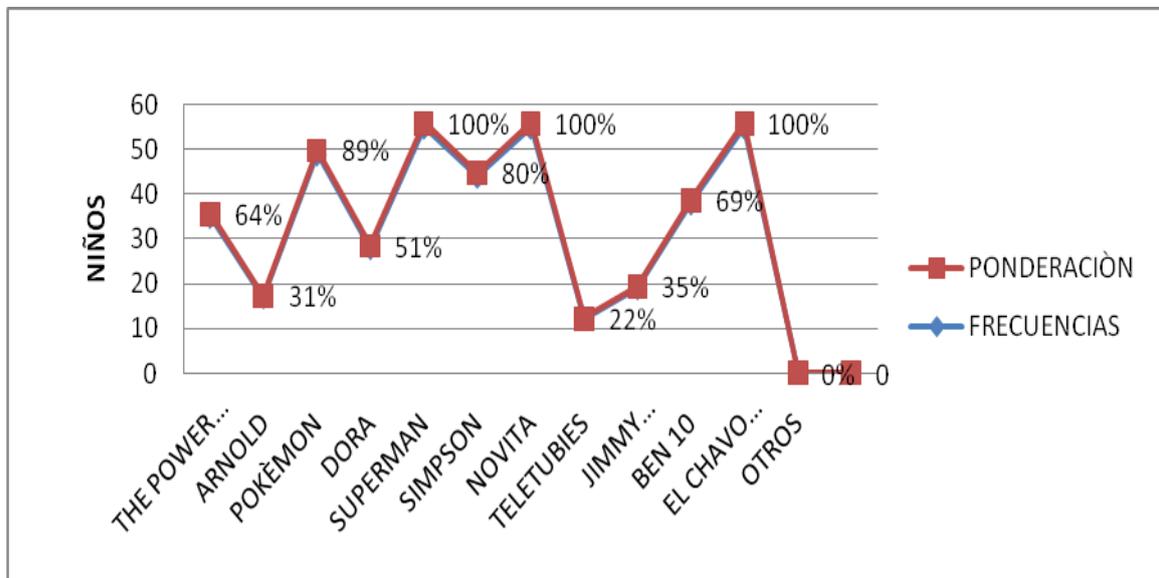
Esto significa que la mayoría de niños tiene favoritismo por jugar video juegos de peleas, también presentan preferencia en menor porcentaje por los videos juegos de competencia.

### 11. ¿Cuál o cuáles es/ son tu/s programa/s favorito/s?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS f	PORCENTAJES %
SUPERMAN	55	100%
NOVITA	55	100%
EL CHAVO DEL OCHO	55	100%
POKÉMON	49	89%
SIMPSON	44	80%
BEN 10	38	69%
THE POWER RANGERS	35	64%

DORA	28	51%
JIMMY NEUTRON	19	35%
ARNOLD	17	31%
TELETUBIES	12	22%
OTROS	0	0%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** Superman en un 100%, por la opción Novita en un 100%, y el Chavo del ocho en un 100%, por Pokemon 89%, por la opción Simpson en un 80%, Ben 10 en un 69%, Power Rangers en un 64%, por la opción Dora en un 51%, por Jimmy Neutron en un 35%, por la opción Arnoldo en un 31%, por la opción Teletubies en un 22%, por otros un 0%.

Los temas relacionados con superhéroes siempre encabezan la lista de preferencias, porque ponen de manifiesto valores como la solidaridad, el respeto por el otro. En el caso del Chavo del Ocho, lo ven porque enseña buenos chistes, según dicen, y enseña el valor de la amistad pero también presenta muchos anti valores como el irrespeto hacia los demás, golpear a los amigos, responder a sus padres y disminuir la libertad del niño.

Pokemon, un programa asiático de dibujos animados, ocupa el segundo lugar en las preferencias, ya que como observan los encuestados, el compañerismo es el factor común en esta serie. La constante lucha entre el bien y el mal, siempre deja enseñanzas positivas en el televidente (si es bien guiado).

En menor cantidad, pero igualmente significativa, los niños miran Los Simpson, un programa de dibujos animados que prefieren porque, según manifiestan, a pesar de las adversidades, la familia permanece siempre unida y ese es un valor importante que los encuestados creen que debe tomarse más en cuenta.

Ben 10 es un programa que llama la atención de gran cantidad de encuestados. Por su colorido y atractivo argumento, pero lamentablemente está cargado de mucha violencia y agresión infantil, lo cual produce en los niños un actitud de ataque contra los amiguitos. Le siguen los Power Rangers, quienes con sus coloridos trajes y movimientos coordinados de karate se ganan el aprecio de los niños, sin darnos cuenta que el niño está captando todas las escenas de peleas, gritos y otros comportamientos negativos que tienen los personajes.

Seguidamente en esta lista, se encuentra Dora la exploradora, considerada como un programa educativo de dibujos animados, en cual los infantes pueden mejorar y reforzar algunos conocimientos, a los niños más pequeños les atrae porque aprenden inglés y a través de pistas, inician una pequeña e interesante investigación.

En menor porcentaje, pero significativo, los niños miran Jimmy Neutron, las aventuras de un niño genio. Sus inventos y travesuras junto a sus amigos, es lo que llama la atención de los pequeños. Además, dicen, “siempre está dispuesto a ayudar a los demás con lo que sabe”, pero también nos presenta actos inadecuados y discusión contra las niñas, despreciando e inferiorizando al género femenino.

Le sigue Arnold con un porcentaje menor. Programa de dibujos animados, en donde se pone de manifiesto la capacidad de un niño para resolver problemas y cómo sus amigos confían en él por su madurez y dinamismo, pero el problema es que tiene conductas y comportamientos agresivos, tratando así de colocarse una careta para no demostrar sus sentimientos hacia los demás.

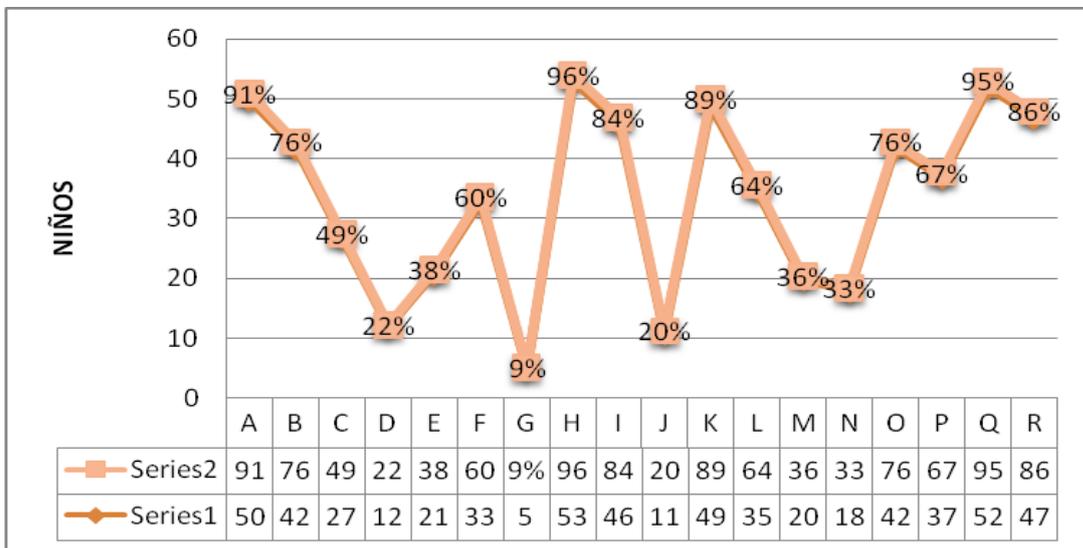
**12.¿Qué te enseña tus programas favoritos de televisión y video juegos?**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>F</b>	<b>PORCENTAJES</b> %
A .Amar a tus papitos	50	91%
B. Querer a los demás	42	76%
C Respetar las cosas de tus amigos	27	49%
D . Respetar reglas	12	22%
E. Brindar de tu lonchera a tus compañeros	21	38%
F Prestar los juguetes a tus hermanos	33	60%
G Ayudar a tu mami en los quehaceres de la casa	5	9%
H. Gritar a tus padres	53	96%
I. Disculpar a tus hermanos después de una pelea	46	84%

J. Decir lo que tú piensas	11	20%
K. Resolver cosas difíciles	49	89%
L. Esperar con tranquilidad hasta que te toque tú turno	35	64%
M. Pegar a tus compañeros	20	36%
N. No compartir tus juguetes con tus amigos	18	33%
O. Burlarte de los demás	42	76%
P. No decir la verdad	37	67%
Q. Querer ser siempre el primero	52	95%
R. Decir malas palabras	47	86%

Fuente: Cuestionario

13. ¿Qué te enseñan tus programas favoritos?



Fuente: Cuestionario

**Análisis.**- La muestra se manifiesta en un 91% por la opción A, en un 76% por la opción B, en un 49% por la opción C, en un 22% por la opción D, en un 38% por la opción E, en un 60% por la opción F, en un 9% por la opción G, en un

96% por la opción H, en un 84% por la opción I, en un 20% por la opción J, en un 89% por la opción K, en un 64% por la opción L, en un 36% por la opción M, en un 33% por la opción N, en un 76% por la opción O, en un 67% por la opción P, en un 95% por la opción Q, en un 86% por la letra R.

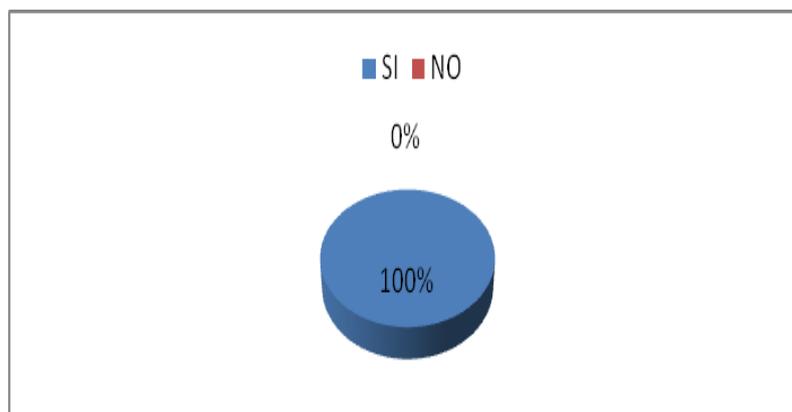
Estas respuestas permiten concluir que los niños ven cosas positivas en los programas que miran en la televisión, como amar a sus padres, respetar las cosas de los demás, respetar las reglas; esto porque los héroes a los que admiran, en sus luchas diarias, ponen de manifiesto estos valores. Pero lamentablemente también se observa que presentan muchos anti valores como lo demuestran los porcentajes. Querer ser siempre el primero, no decir la verdad, gritar a los papitos y burlarse de los demás porcentajes que pasan del 64%.

#### 4.1.1. CUESTIONARIO PARA LOS PADRES DE FAMILIA.

##### 1. ¿Tiene televisión en su casa?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS F	PORCENTAJES %
SI	55	100%
NO	0	0%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

Análisis.- Los padres de familia investigados responden en un 100% por la opción sí. De esta respuesta se desglosa que la totalidad de padres de familia tienen televisión en la casa y se debe aprender a aprovechar de diferentes maneras a este medio.

Por lo cual se puede inferir que la televisión se ha convertido en un elemento esencial para el hogar, ya que la TV., sirve como un medio de entretenimiento, educación e información para los hogares.

## 2. ¿En su casa, ve televisión su hijo/a?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS F	PORCENTAJES %
SI	55	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario

Ven televisión los hijos



Fuente: Cuestionario

Análisis.- Los padres de familia encuestados responden en un 100% por la opción sí, la cual indica que miran televisión.

De acuerdo a esta respuesta se concluye que la totalidad de padres de familia aseguran que sus hijos/as si ven televisión en la casa. Comparando con la misma pregunta realizada a los niños se observa que un 87% responden que sí ven televisión. Y la pregunta 2 para maestras sobre la Influencia negativa de la televisión en los niños ellas responden que es negativa en un 100%.

### 3. ¿Cuántas horas diarias ve su niño/a televisión?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS f	PORCENTAJES %
TRES A CUATRO HORAS	42	76%
MÁS DE CINCO	7	13%
UNA A DOS HORAS	6	11%
NO VES TELEVISIÓN	0	0%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

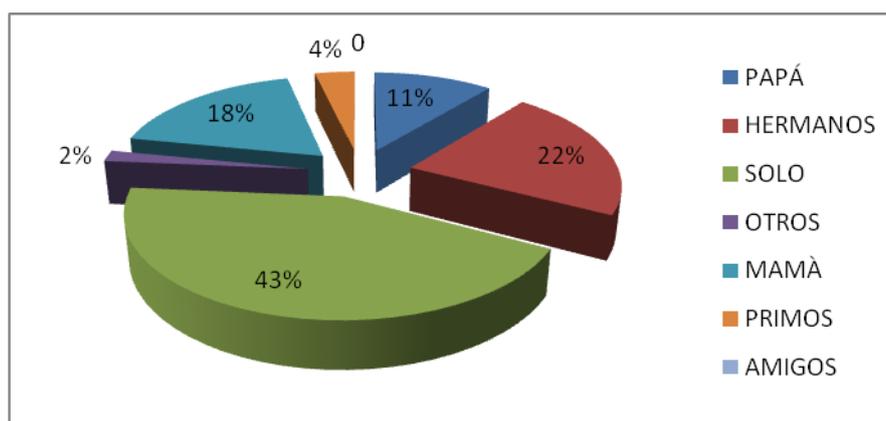
**Análisis.-** La muestra se manifiesta en un 76% por la alternativa de tres a cuatro horas, un 13% por la alternativa más de cinco, un 11% por la alternativa de una a dos horas.

En la actualidad, debido a la incesante búsqueda de estabilidad económica, padre y madre de familia se ven obligados a trabajar; esto ha convertido a la televisión en un instrumento de compañía para los niños. Es así como el control que ejercen los padres sobre los programas de televisión que ven sus hijos, se quebranta día a día. Los padres manifiestan que los niños ven TV. de 3 a 4 horas diarias y 39 niños de los 55 manifiestan la misma cantidad de horas dedicadas a ver TV.

#### 4. ¿Con quién ve la televisión su hijo?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS F	PORCENTAJES %
SOLO	24	43%
HERMANOS	12	22%
MAMÀ	10	18%
PAPÀ	6	11%
PRIMOS	2	4%
OTROS	1	2%
AMIGOS	0	0%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

Análisis.- Los padres de familia encuestados revelan que en un 11% de los niños ven la televisión con el papá, en un 22% ven con los hermanos, en un

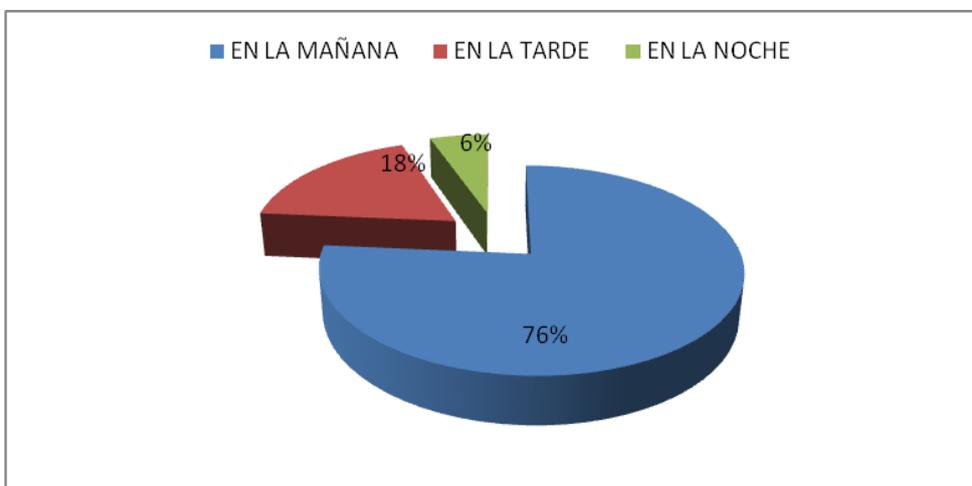
43% ven solos, en un 2% ven con los otros, en un 18% con la mamá, en un 4% con los primos.

La mayoría ven la televisión solos lo cual indica que ellos escogen sus programas favoritos desde su punto de vista. El 27% de los niños manifiesta que ve televisión con los hermanos.

### 5. ¿El fin de semana ve televisión su hijo?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS f	PORCENTAJES %
EN LA MAÑANA	42	76%
EN LA TARDE	10	18%
EN LA NOCHE	3	6%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** La muestra se manifiesta en un 76% por la alternativa en la mañana, en un 18% por la alternativa en la tarde y el 6% por la alternativa en la noche.

Esto cifras significa que la mayoría de los niños ven la televisión por la mañana en el fin de semana, puesto que es ese horario donde hay más programas infantiles y son accesibles.

### 6. ¿Su hijo ve televisión entre semana?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS f	PORCENTAJES %
EN LA TARDE	50	91%
EN LA NOCHE	5	9%
EN LA MAÑANA	0	0%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** La muestra se manifiesta en un 91% por la alternativa en la tarde, en un 9% por la alternativa en la noche.

Según estas cifras que emiten los padres de familia se concluye que la gran mayoría de los niños ven la televisión por la tarde entre semana, ya que los programas favoritos se presentan en ese horario. Pensando en que por las tardes los niños han concluido sus tareas escolares, las televisoras planifican su programación y les entregan “entretenimiento y distracción”.

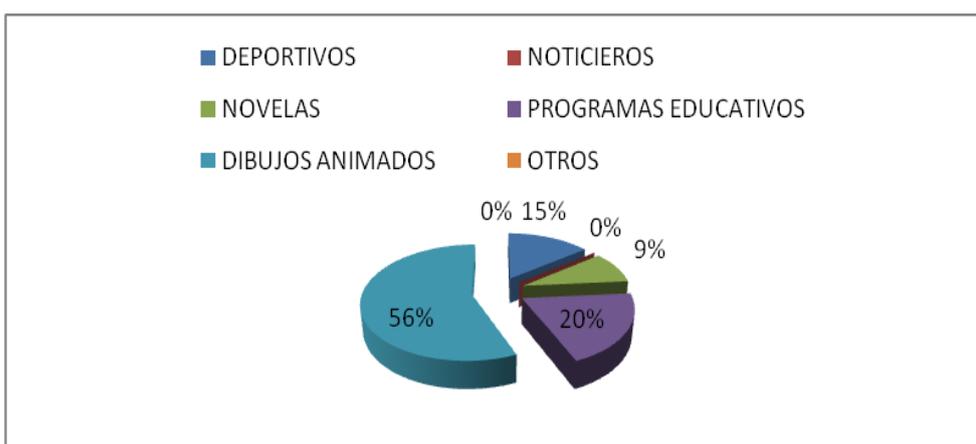
Se puede comprobar que los resultados de la encuesta de los niños si tiene una gran relación ya que expresa que el 84% de los niños ven televisión en la

tarde, el 11% en la noche y el 5% en la mañana.

### 7. ¿Qué tipo de programa ve su hijo en la televisión?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS f	PORCENTAJES %
DIBUJOS ANIMADOS	31	56%
PROGRMAS EDUCATIVOS	11	20%
DEPORTIVOS	8	15%
NOVELAS	5	9%
NOTICIEROS	0	0%
OTROS	0	0%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** Los investigados responden por dibujos animados en un 56%, por programas educativos en un 20%, deportivos en un 15%, por la opción novelas en un 9%,

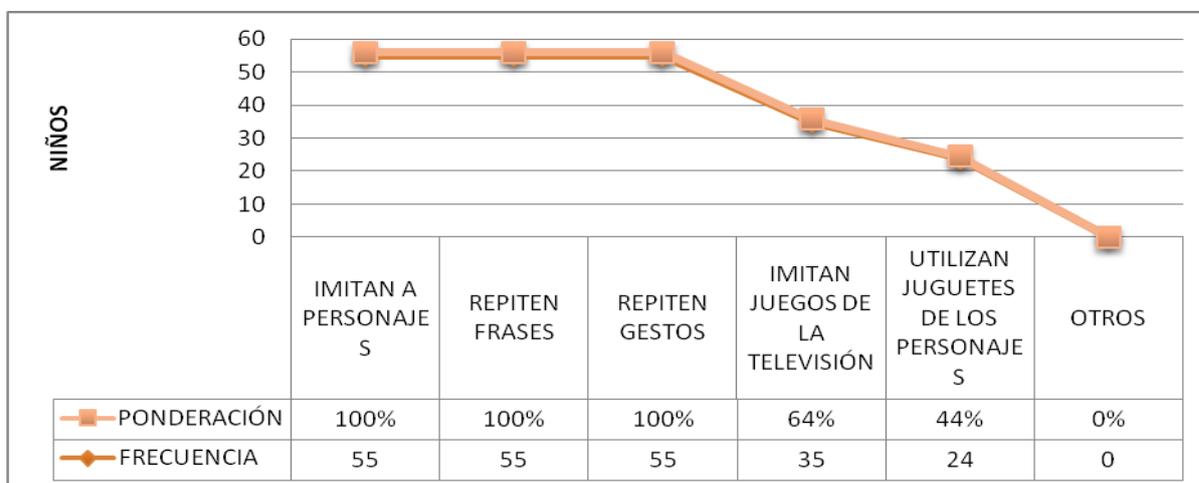
Estos datos reflejan que la mayoría de los niños ven dibujos animados, unos pocos de ellos resultan buenos para su formación en valores e incluso en el desarrollo de su creatividad, pero la gran mayoría presentan escenas donde hay agresión verbal, física y muchos anti valores, en menor cantidad programas educativos los cuales potencializan los aprendizajes.

### 8. ¿Cuál o cuáles de las siguientes actitudes, demuestran los niños/as

**en la casa?**

RESPUESTA	F	PORCENTAJES %
IMITAN A PERSONAJES	55	100%
REPITEN FRASES	55	100%
REPITEN GESTOS	55	100%
IMITAN JUEGOS DE LA TELEVISIÓN	35	64%
UTILIZAN JUGUETES DE LOS PERSONAJES	24	44%
OTROS	0	0%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.**- La muestra de padres de familia se manifiesta en un 100% que sus hijos imitan a personajes, repiten frases, repiten gestos, en un 64% imitan juegos de la televisión, en un 44% utilizan juguetes de los personajes.

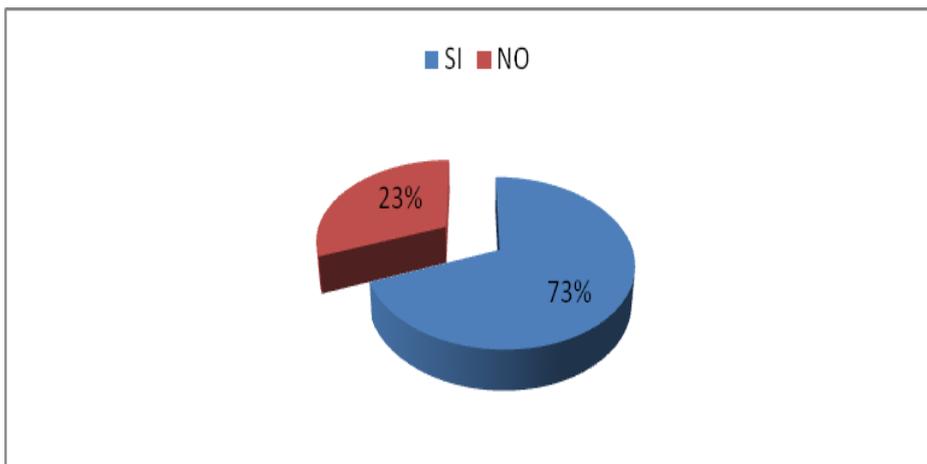
Este resultado indica que los niños de la muestra en su totalidad tienden a imitar a los personajes de la televisión (quieren hacer todo lo que su personaje ideal lo hace, así sea imposible).

**9. ¿Tiene computador en su casa?**

RESPUESTAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
------------	-------------	-------------

	<b>f</b>	<b>%</b>
SI	40	73%
NO	15	27%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** Los investigados se inclinan en un 73% por sí y en un 23% por la opción no.

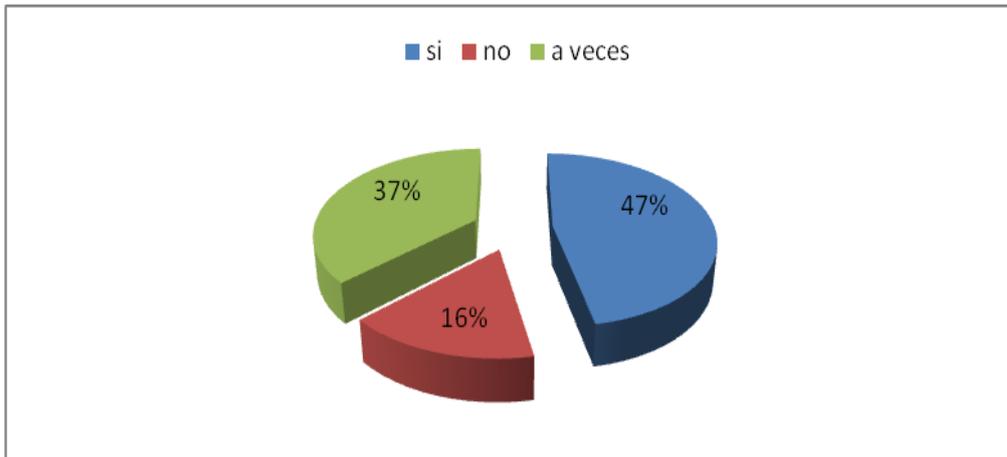
Esto significa que la mayoría de padres de familia si tienen computadora en la casa de los cuales es un hecho que el hijo juega y maneja este medio y un porcentaje menor de padres de familia no tienen computadora en la casa, ya que no ven en este medio una herramienta esencial de trabajo.

#### 10. ¿Su niño/a juega video juegos?

<b>RESPUESTAS</b>	<b>FRECUENCIAS F</b>	<b>PORCENTAJES %</b>
SI	26	47%

A VECES	20	37%
NO	9	16%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** La muestra se manifiesta en un 47% por si, en un 37% a veces. Esto significa que la mayoría de niños si juegan continuamente videos juegos, y en menor número de niños juegan pero no muy frecuente.

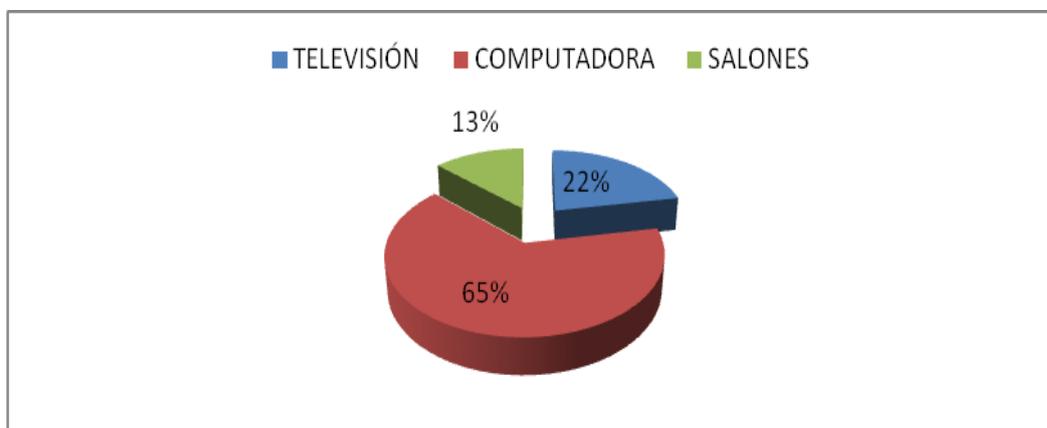
Muchos videos juegos pueden ayudar a incrementar en los niños ciertas capacidades pero otros, tienen un alto grado de violencia que definitivamente no es saludable, sin embargo son los que más llaman la atención de los pequeños (como se verá más adelante).

#### 11. ¿En dónde juega video juegos su hijo?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS f	PORCENTAJES %
EN LA COMPUTADORA	30	65%
EN LA TELEVISIÓN	10	22%
EN LOS SALONES	6	13%

TOTAL	46	100%
-------	----	------

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** El 65% de padres de familia investigados responden por la computadora, un 22% por la televisión y un 13% por la televisión. De esta respuesta se deduce que la mayoría de los niños tienen acceso a las computadoras y por ende a los videos juegos.

Se puede hacer una comparación con las respuestas de la entrevista de los niños y verificamos que las dos encuestas tienen aproximadamente los mismos resultados.

## 12. ¿Qué tipo de video juegos prefiere su hijo?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS F	PORCENTAJES %
PELEAS	27	59%
COMPETENCIA	14	31%
AVENTURA	5	10%
OTRAS	0	0%

TOTAL	46	100%
-------	----	------

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** La muestra se manifiesta en un 59% por peleas, en un 31% por competencia, en un 10% por la opción aventura.

Esto significa que la mayoría de niños tiene favoritismo por jugar video juegos de peleas, donde los niños aprenden siempre a reñir ,utilizando su fuerza o vocabulario soez para poder vencer y tener conductas agresivas, lo cual afecta en sus relaciones interpersonales.

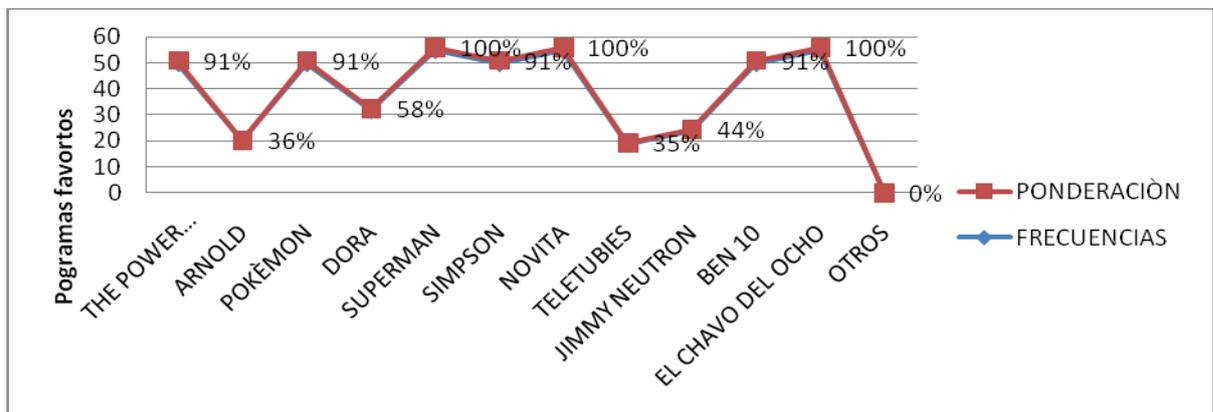
También presentan preferencia en menor porcentaje por los videos juegos de competencia en los cuales si se puede brindar un soporte efectivo en la formación de la personalidad de un niño, siempre y cuando se la entienda como sano y leal.

### 13. ¿Cuál es/son el/los programa/s favorito/s del niño/a?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS F	PORCENTAJES %
EL CHAVO DEL OCHO	55	100%
SUPERMAN	55	100%
NOVITA	55	100%

POKÈMON	50	91%
SIMPSON	50	91%
THE POWER RANGERS	50	91%
BEN 10	50	91%
DORA	32	58%
JIMMY NEUTRON	24	44%
ARNOLD	20	36%
TELETUBIES	19	35%
OTROS	0	0%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** Los investigados responden por the Power Rangers en un 91%, Arnold 36%, por Pokémon 91% , por Dora en un 58% , y Superman en un 100%, por los Simpson en un 91%, por Novita en un 100%, por Teletubies en un 35%, por Jimmy Neutron en un 44%, Ben 10 en un 91%, el chavo del ocho 100%.

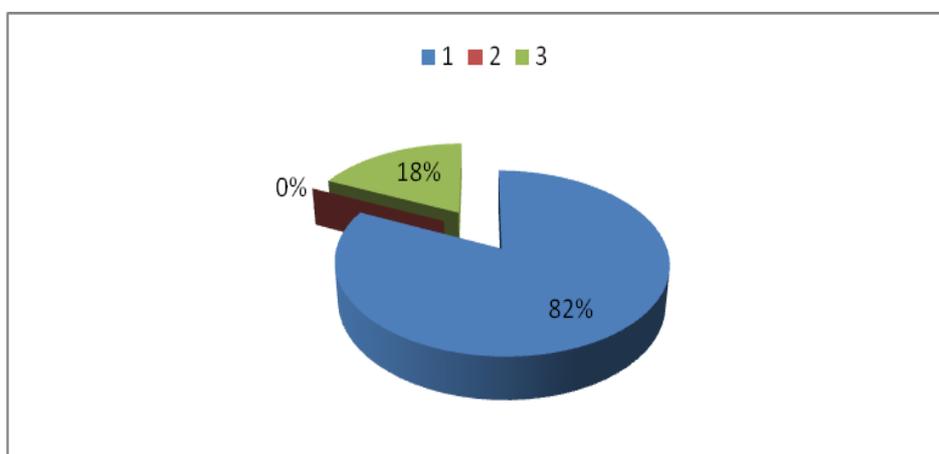
Según estos resultados se puede concluir que todos los niños de la muestra

ven diariamente a estos personajes y su preferencia es por los temas relacionados con superhéroes.

**14.¿Le pide su hijo que le compre todas las novedades que se publicitan en los programas de televisión?**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>FRECUENCIAS F</b>	<b>PORCENTAJES %</b>
SIEMPRE	45	82%
A VECES	10	18%
NUNCA	0	0%
TOTAL	55	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

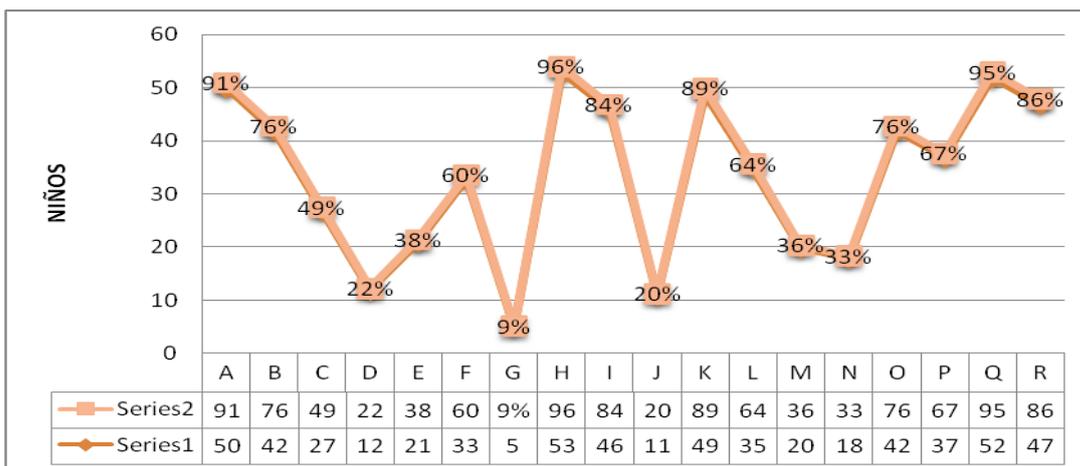
**Análisis.-** De los encuestados el 82% se manifiesta por siempre y el 18% por a veces.

Esto significa que la mayoría de niños siempre pide a sus padres que le compren las novedades que salen en la televisión, es decir tiene mucha influencia la publicidad de la televisión en los infantes, por lo cual los niños quieren tener los mismos juguetes de los personajes y un mínimo porcentaje pide a veces que lo compren.

**15.¿Qué aprende su hijo después de ver la televisión y video juegos?**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>F</b>	<b>PORCENTAJES</b>
A. Amar a tus papitos	50	91%
B .Querer a los demás	42	76%
C .Respetar las cosas de tus amigos	27	49%
D. Respetar reglas	12	22%
E. Brindar de tu lonchera a tus compañeros	21	38%
F. Prestar los juguetes a tus hermanos	33	60%
G. Ayudar a tu mami en los quehaceres de la casa	5	9%
H. Gritar a tus papitos	53	96%
I. Disculpar a tus hermanos después de una pelea	46	84%
J. A decir lo que tú piensas	11	20%
K. A resolver cosas difíciles	49	89%
L .Esperar con tranquilidad hasta que te toque tú turno	35	64%
M. Pegar a tus compañeros	20	36%
N. No compartir tus juguetes con tus amigos	18	33%
O. Burlarte de los demás	42	76%
P .No decir la verdad	37	67%
Q. Querer ser siempre el primero	52	95%
R. Decir malas palabras	47	86%

Fuente: Cuestionario.



Fuente: Cuestionario

Análisis.- La muestra se manifiesta en un 91% por A, en un 76% por B, en un 49% por C, en un 22% por D, en un 38% por E, en un 60% por la F, en un 9% por G, en un 96% por H, en un 84% por la I, en un 20% por J, en un 89% por K, en un 64% por L, en un 36% por M, en un 33% por N, en un 76% por O, en un 67% por P, en un 95% por Q, en un 86% por la letra R.

Estas respuestas permiten concluir que los niños ven cosas positivas en los programas que miran en la televisión, como amar a sus padres, respetar las cosas de los demás, respetar las reglas; esto porque los héroes a los que admiran, en sus luchas diarias, ponen de manifiesto estos valores.

Pero también se puede decir que enseñan a los niños a responder a sus padres, a pelear con sus amigos para siempre ser el primero, les quita su creatividad y les hace pasivos. En la encuesta de los niños se observa que el 96% aprenden a decir lo que piensan, el 95% quieren ser los primeros, y el 91% dicen que aprenden a amar a los padres. Las maestras responden en un 100% que los niños se burlan de los demás, no compartir los juguetes con los amigos en un 86%, no decir la verdad de igual forma en un 86% y querer ser los primeros también en un 86%.

#### 4.1.2. CUESTIONARIO PARA LAS MAESTRAS

##### 1. ¿Los niños imitan algún personaje de la televisión?

RESPUESTAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	F	%
SIEMPRE	7	100%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

Análisis.- La muestra indica que un 100% imitan esta cifra es alarmante, indica que todos los niños imitan a los personajes de la televisión; y no solo allí, sino en todos los aspectos de la vida. Los (las) maestras, al permanecer gran cantidad de tiempo con los niños, pueden observar cambios significativos en la personalidad de los mismos luego de mirar por un período determinado de tiempo un programa de televisión específico.

**2. ¿Cree usted que la televisión influye en los valores y actitudes de los niños/as?**

RESPUESTAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	F	%
SIEMPRE	7	100%

A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.**- Los investigados indican que un 100% influye.

Es decir que estos resultados nos revelan que siempre la televisión influye negativamente en la formación de valores de los niños. Por ello, es necesario que las televisoras adecuen su programación para propiciar la correcta formación de los infantes.

En la actualidad y en muchos programas de televisión se puede observar su clasificación. Los de tipo A son los que se pueden ver en familia pero muchas veces, esta clasificación puede ser errónea. Por ello, la observancia de los padres de familia sigue siendo primordial

**3. ¿Los niños/as conversan entre ellos, acerca de los programas de televisión o video juegos?**

RESPUESTAS	FRECUENCIAS F	PORCENTAJE %
SIEMPRE	7	100%
A VECES	0	0%

NUNCA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.**- La muestra indica que un 100% conversan.

De esta respuesta se deduce que todos los niños siempre conversan de los programas y los personajes de la televisión. Las conversaciones de los niños se basan en la observación de su entorno. Están ligadas íntimamente a lo que viven a diario.

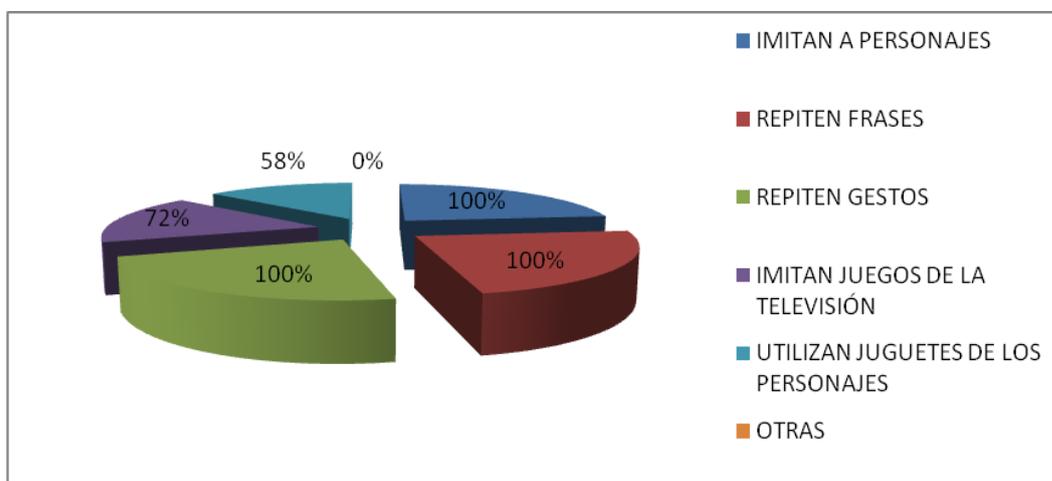
Cuando llegan a casa y terminan sus tareas escolares, su principal distracción es la televisión, por ello, resulta natural que al día siguiente, conversen con sus amiguitos (quienes comparten sus preferencias) sobre lo que vieron.

**4. ¿Cuál o cuáles de las siguientes actitudes, demuestran los niños/as en el aula?**

RESPUESTAS	F	PORCENTAJES
IMITAN A PERSONAJES	7	100%
REPITEN FRASES	7	100%
REPITEN GESTOS	7	100%
IMITAN JUEGOS DE LA TELEVISIÓN	5	72%
UTILIZAN JUGUETES DE LOS	4	58%

PERSONAJES		
OTRAS	0	0%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

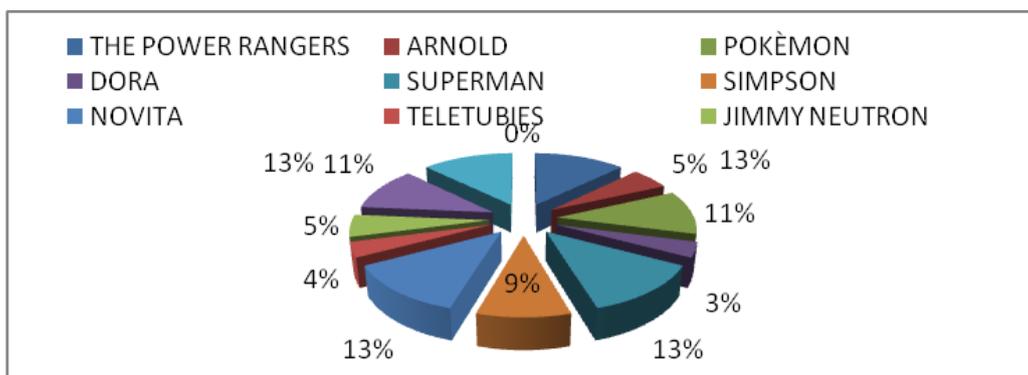
**Análisis.-** Los encuestados responden en un 100% que los niños imitan personajes, repiten frases y gestos, en un 72% imitan juegos y en un 58% utilizan juguetes.

Se puede inferir con claridad que todos los niños en algún momento imitan, repiten frases y gestos a los personajes de los programas televisivos, también la gran mayoría imitan juegos que observan de la televisión y más de un cincuenta por ciento utilizan juguetes que se publicitan en los programas.

#### 5. ¿Cuál o cuáles son los programas favoritos que ven los niños/as?

PREGUNTAS	FRECUENCIAS f	PORCENTAJE %
THE POWER RANGERS	7	100%
SUPERMAN	7	100%
NOVITA	7	100%
EL CHAVO DEL OCHO	7	100%
POKÉMON	6	86%
BEN 10	6	86%
SIMPSON	5	72%
ARNOLD	3	43%
JIMMY NEUTRON	3	43%
DORA	2	29%
TELETUBIES	2	29%
OTROS	0	0%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

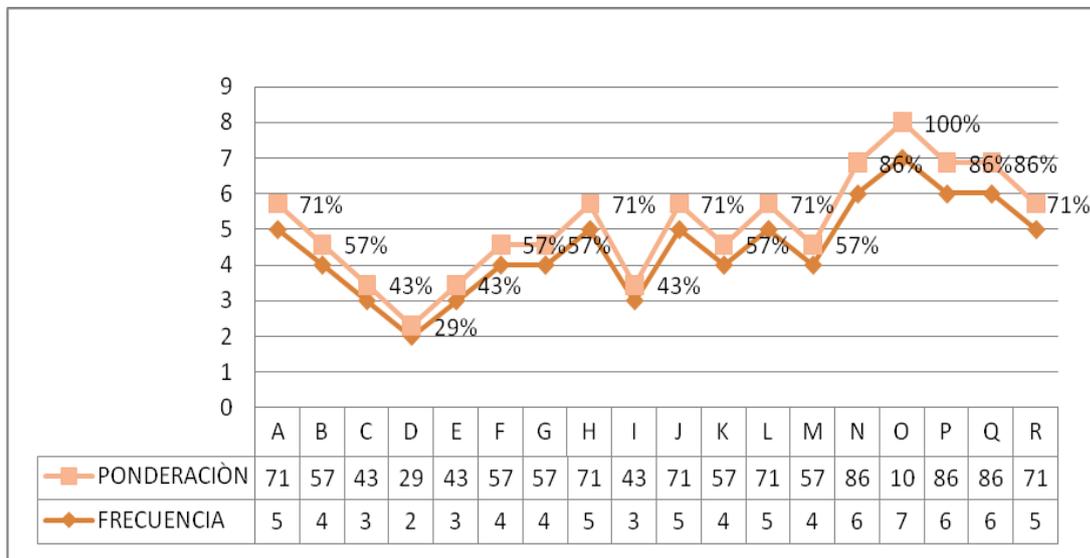
Análisis.- Los investigados responden por the Power Rangers en un 100%, por Arnaldo 43%, Pokémon 86%, por Dora en un 29%, por Superman 100%, por Simpson en un 72%, por Novita en un 100%, por Teletubies en un 22%, por la opción Jimmy Neutron en un 43%, por la opción Ben 10 en un 86%, y por la opción el Chavo del Ocho en un 100%. Se concluye que todos los niños de la muestra ven diariamente a estos personajes. Nota: ver interpretación de la tabla N° 26 de la encuesta de los padres, debido que los resultados indican casi los mismos datos.

**6. ¿Qué aprenden los niños/as después de ver el programa favorito de la televisión y los videos juegos?**

PREGUNTAS	f	PROCENTAJE
A. Amar a tus papitos	5	71%
B. Querer a los demás	4	57%
C. Respetar las cosas de tus amigos	3	43%
D. Respetar las reglas	2	29%
E. Brindar tu lonchera	3	43%
F. Prestar los juguetes a tus hermanos	4	57%
G. Ayudar a tu mami en los quehaceres de la casa	4	57%
H. Gritar a tus papas	5	71%

I. Disculpar a tus hermanos después de una pelea	3	43%
J. A decir lo que tú piensas	5	71%
K. A resolver cosas difíciles	4	57%
L. Esperar con tranquilidad hasta que te toque tú turno	5	71%
M. Pegar a tus compañeros	4	57%
N. No compartir tus juguetes con tus amigos	6	86%
O. Burlarte de los demás	7	100%
P. No decir la verdad	6	86%
Q. Querer ser siempre el primero	6	86%
R. Decir palabras soeces	5	71%

Fuente: Cuestionario



Fuente: Cuestionario

**Análisis.-** En la encuesta se observa un 71% responde en Amar a tus papitos por la opción A, en un 56% por la opción B, en un 43% por la opción C, en un

29% por la opción D, en un 43% por la opción E, en un 57% por la opción F, en un 57% por la opción G, en un 71% por la opción H, en un 43% por la opción I, en un 71% por la opción J, en un 57% por la opción K, en un 71% por la opción L, en un 86% por la opción M, en un 100% por la opción N, en un 86% por la opción O, en un 86% por la opción P, en un 71% por la opción Q, en un 86% por la letra R.

Nota: la interpretación de cuadros relacionados a ésta pregunta arrojan casi los mismos resultados éstas respuestas permiten concluir que los niños ven acciones positivas en los programas que miran, como amar a sus padres, respetar las cosas de los demás, respetar las reglas; esto porque los héroes a los que admiran en sus luchas diarias, ponen de manifiesto estos valores. Pero lamentablemente se observa que presentan muchos antivalores y comportamientos inadecuados para el desarrollo de la personalidad de los niños, como por ejemplo cuando los personajes gritan, golpean y ofenden a los demás amigos, cuando responden a sus padres y quieren hacer lo que ellos piensan, sin importarles la opinión de nadie a lo cual se pierde el respeto por los demás.

## **CAPÍTULO V**

## 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1. CONCLUSIONES

- ❖ El factor más importante que influye en los programas televisivos y video juegos, y que afectan a los valores y actitudes de los niños de 4 a 5 años de edad en los centros infantiles: Integral Nuevo Horizontes, Escuela Emerson, Unidad Educativa San Sebastián de la parroquia de Pifo, es la falta de tiempo de los padres, a quienes impide dar más atención a sus hijos, para ver programas de televisión selectos.
- ❖ Una mayoría de infantes ven solos la Televisión; no tienen vigilancia de una persona adulta, por este motivo, los niños ven indiscriminadamente, programas que pueden ser contraproducentes para su desarrollo de actitudes y valores.
- ❖ Los niños ven de tres a cuatro horas diarias, es decir que la mayoría de los infantes encuestados pasa la tarde completa, frente al televisor por lo cual vuelve pasivo al niño, descuida sus actividades escolares y disminuye sus capacidades recreativas y sociales que tendría al compartir este tiempo con otros niños de su edad.
- ❖ Los programas televisivos favoritos de los niños son: el Chavo de 8, Superman, Novita y Pokémon; pero a demás, los infantes prefieren los videojuegos de lucha, competencia y aventura; e inclusive, la mayoría

de los niños expresan, que jugar en la computadora es más entretenido que en el televisor.

- ❖ Un grupo de niños investigados, manifiesta que los salones de juego son la mejor opción para compartir este entretenimiento con los amigos.
- ❖ Los infantes ven acciones positivas en los programas, como amar a sus padres, respetar las cosas de los demás, respetar reglas; porque los héroes, ponen de manifiesto estos valores. Además ven muchos anti valores y comportamientos inadecuados para el desarrollo de la personalidad, por ejemplo, ver a los personajes que lanzan gritos, que golpean y ofenden a los demás; que responden iracundamente a sus padres y hacen lo que quieren, sin importar la opinión de los demás.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

- ❖ Seleccionar, por parte de los padres, los programas de televisión y videojuegos que imparten valores para sus hijos y que estén en relación con su edad; por ejemplo el repertorio de temas del Chavo de 8, Superman, Novita y Pokémon que proyecten valores y actitudes que orienten la formación de la personalidad.
- ❖ Las educadoras deben destacar los aspectos positivos que aprenden los niños de la televisión y Videojuegos, como amar a los padres, resolver problemas, otros.

- ❖ Los padres deben elaborar un horario de actividades en casa, para organizar el tiempo libre de sus hijos y proponer actividades formativas a través de la recreación.
  
- ❖ Las maestras, deben analizar los programas de televisión y videojuegos, de carácter formativo, para realizar actividades con los niños, para destacar la práctica de valores; por ejemplo la dramatización de un valor.
  
- ❖ Ejecutar la propuesta de actividades, que constan en el Manual de Orientación para maestras, en el uso de programas televisivos y video juegos, elaborado por la investigadora.

**HOJA DE LEGALIZACION DE FIRMAS**

**ELABORADO POR  
MYRIAM ALEXANDRA OLMEDO RÍOS**

---

Myriam Alexandra Olmedo Ríos

**DIRECTOR DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN  
EDUCACIÓN INFANTIL**

---

Mayor Iván Robayo Msc

**DELEGADO UNIDAD DE ADMISION Y REGISTRO**

---

Abg. Carlos Orozco

Sangolquí, 11 de noviembre del 2010

