

Influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de los niños de grado primero de la institución educativa técnica Antonio Nariño.

Elaborado por:

María del Carmen Pizza Mateus

Asesora:

Gloria Alexandra Rivera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela Ciencias de la Educación (ECEDU)

Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo

Ibagué

2021

RAE

Título de la investigación **Influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños de Grado Primero de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño**

<i>Modalidad de trabajo de grado</i>	<i>Proyecto de Investigación</i>
<i>Línea de investigación</i>	<p><i>Línea pedagogía, didáctica y currículo</i></p> <p><i>Esta línea pretende visibilizar modelos de aprendizaje autónomo desde la pedagogía desde los escenarios tradicionales y con un enfoque hacia las prácticas pedagógicas en ambientes virtuales de aprendizaje, tomando como referente las experiencias de redes de aprendizaje y las de las redes académicas utilizando los medios y mediaciones desarrollados en la modalidad de Educación a distancia, propuestos por la UNAD.</i></p> <p><i>Debido a su carácter transversal para la UNAD, la línea de Pedagogías Mediadas se constituye en un ámbito que aborda las diferentes perspectivas en las relaciones existentes entre el saber pedagógico y sus diversas connotaciones y formas de ser apropiado en los diversos escenarios educativos.</i></p>
<i>Autor</i>	<i>Pizza Mateus María del Carmen</i>
<i>Palabras clave</i>	<i>Dibujos animados, enseñanza, aprendizaje, educación, conocimientos, roles, innovación.</i>
<i>Descripción de la investigación</i>	<p><i>Documento que presenta los resultados del Proyecto Aplicado, bajo la asesoría de la tutora Gloria Alexandra Rivera.</i></p> <p><i>El documento da a conocer los resultados de la Influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la comunidad educativa, el enfoque de la investigación del presente proyecto es cualitativo bajo el tipo de investigación descriptiva con el diseño de revisión documental. Se toma el enfoque cualitativo, ya que se busca diagnosticar el conocimiento e influencia de los dibujos animados en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño.</i></p>

Fuentes 40 fuentes bibliográficas
Del Moral, María Esther 1994). *Influencia Psico-educativa de los dibujos animados en los niños*. Universidad Nacional. España

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=40789>

Del Moral, María Esther (1995) *Incidencia de los dibujos animados de televisión en el aprendizaje socio-cognitivo de los niños de primaria*. Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)

<https://reunir.unir.net/handle/123456789/7167>

Viñas, Mertxell (2002) La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia. Educational Psychology Review. Volumen 4.

Gutiérrez, Irene (2017) ¿Sabes los valores que los dibujos animados enseñan? Referencias:

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/6640>

Herrera, Luis Carlos (2017) Los dibujos animados: Herramienta para la educación. Universidad Católica Santa María La Antigua.

Referencias: www.educepeques/escuela-de.padres/poder_educativo-dibujos_animados.html

Bandura A. Walters R. (1987) Teoría de la socialización comunitaria
Recuperado de: www.lamenteesmaravillosa.com/aprendizaje-social-albert-bandura/

B.F. Skinner. Recuperado de: [https://www.psicologia-online.com/la-teoria-de-b-f-skinner-conductismo-y-condicionamiento-operante-](https://www.psicologia-online.com/la-teoria-de-b-f-skinner-conductismo-y-condicionamiento-operante-4155.html#:~:text=El%20conductismo%20es%20una%20rama,e%20an%C3%A1lisis%20de%20la%20misma.&text=Unos%20a%C3%B1os%20m%C3%A1s%20tarde%2C%20el,la%20psicolog%C3%ADa%3A%20el%20condicionamiento%20operante.)

4155.html#:~:text=El%20conductismo%20es%20una%20rama,e%20an%C3%A1lisis%20de%20la%20misma.&text=Unos%20a%C3%B1os%20m%C3%A1s%20tarde%2C%20el,la%20psicolog%C3%ADa%3A%20el%20condicionamiento%20operante.

Gutiérrez R. (1986) Psicología y aprendizaje de las ciencias. El Modelo de Ausubel. Recuperado de:

[file:///D:/informacion%20portatil%20acer/Downloads/50960-Texto%20del%20art%C3%ADculo-93179-1-10-20071029%20\(1\).pdf](file:///D:/informacion%20portatil%20acer/Downloads/50960-Texto%20del%20art%C3%ADculo-93179-1-10-20071029%20(1).pdf)

Carretero M. (1993) Introducción a la psicología cognitiva.

Recuperado de:

https://issuu.com/luisorbegoso/docs/introduccion_a_la_psicologia_cognitiva

Web del maestro (2019) 7 Dibujos animados muy tóxicos.
Recuperado de: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/7-dibujos-animados-muy-toxicos-no-recomendados-para-ninos/>

Wright J.C, Auston (1987) Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y la conducta infanto-juvenil. Recuperado de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062008000700012

Núñez, Maryche (2010) La educación con los dibujos animados. LinkedIn Corporation. Recuperado de: <https://spain.minilandeducational.com/family/6-dibujos-animados-educativos>

Zúñiga, Iván (2012) Influencia sociópata de los dibujos animados en los niños y adolescentes. Ciencia y tecnología. Recuperado de: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/archipielago/article/view/55914>

Peyró Patricia (2017) ¿Cómo afectan los dibujos animados a los niños? Recuperado de: <https://www.gestalt-terapia.es/como-afectan-los-dibujos-animados-a-los-ninos/>

Titan A.E. (2000). Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film993222.html>

Taylor y Bogdan (1984) Entrevista en profundidad. Recuperado de: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34912704/LECTURA_DE_EVERTSON.pdf?1411935543=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLECTURA_DE_EVERTSON.pdf&Expires=1604334233&Signature=TG5WdC9f5Gf7NZV8Fn0SE4xpSbWatcsuHuxr2JRp~H8KewKzEV5nSK46GKZVG6XxjFWT~EBeh~F7mU0YBsXBnr4e1rckgHptegs8XbEm3AvNjP0cG7u2R~Z24lbVdTIwnNhwxXufsDTf3EeR9qxR13cI0TAloze2hVBlcFVrXnzz-2~PhX0BNAPH5Z-6D8-

	<p>nfnLUQcFJyEurrCTwLoGICYIA1Mz70iDRwKkbOEbaGnRbSZ9Ac7IH2R3C2UNFmf4arAYtb6p2zGP6BS2t69sJwzvj4~B87HXMKdoqp5ZGQu8xGg93kf3vutWBjX-rlRIGa0SHN44oCxER10ib4NGKg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=192</p> <p>Power Max (2016) Influencia cultural y controversia de los Simpson. Recuperado de: https://es.blastingnews.com/showbiz-y-tv/2016/12/influencia-cultural-y-controversia-de-los-simpson-001325491.html#:~:text=En%20primer%20lugar%2C%20debido%20a,%C3%A9xito%20la%20mayor%20de%20las</p> <p>Benítez Alejandra (2013) La violencia de Tom y Jerry. Recuperado de: https://www.elmundo.es/elmundo/2013/01/27/valencia/1359290026.Html</p> <p>Palis Luz. ¿Cómo influyen los cuentos de princesas en los niños y niñas? https://www.aldia.co/cultura/como-influyen-los-cuentos-de-princesas-en-las-ninas-y-los-ninos</p>
Contenido	<p>Portada RAE. Resumen analítico del escrito Índice general Índice de tablas y figuras Introducción Justificación Definición del problema Objetivos Marco Teórico Aspectos Metodológicos Resultados Discusión Conclusiones y recomendaciones Referencias Anexos</p>
Metodología	<p>El presente trabajo corresponde a un proyecto de investigación, basado en una investigación descriptiva que parte de la recopilación y tabulación de datos referentes a la Influencia de los dibujos animados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del Grado primero de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño: basado en el enfoque cualitativo donde el investigador</p>

plantea un problema, observa los hechos y durante el proceso desarrolla una idea coherente para representar lo que observa.

El enfoque cualitativo se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados; donde el investigador utiliza técnicas como la observación, entrevistas. Este enfoque busca evaluar el desarrollo de los sucesos y comprender los fenómenos dentro de su contexto usual, se basa en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, documentos y demás fuentes

Con la investigación descriptiva se pretende describir los datos o resultados obtenidos durante la recolección de la información, se implementaron varias fases:

Fase 1. Identificación del problema. La Institución Educativa Técnica Antonio Nariño abre sus puertas a la comunidad en el año 2012.

Fase 2. Recolección de datos.

Fase 3. Analizados los datos, se establece la importancia, el gusto, la preferencia y la influencia que ejercen los dibujos animados en la vida de los niños y en sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

Fase 4. Con base a la información recolectada, se crea una propuesta pedagógica con base al gusto que manifiestan los niños por los dibujos animados que permitirá establecer la influencia de estos en los procesos de enseñanza-aprendizaje del Grado primero.

Fase 5. Implementación de actividades.

El objetivo es compartir y hacer extensiva la propuesta educativa a otros grados o instituciones que deseen fortalecer sus procesos de enseñanza-aprendizaje a través de los dibujos animados.

Conclusiones	<p>Los dibujos animados forman parte del desarrollo infantil de los niños en el Siglo XX, se pudo establecer que los niños miran en promedio 2 horas de televisión diaria y es así como su cerebro procesa imágenes, información e incluso actos de violencia, influyendo de manera positiva y negativa.</p> <p>A través de los diferentes medios de comunicación se pueden observar los dibujos animados, lo cual influye en nuevas formas de pensar y en la imitación de comportamientos variados; así como cumplen una función informativa, acompañan y divierten a los niños, generando impacto a nivel cognitivo, afectivo y conductual.</p> <p>Es importante señalar que los dibujos animados tienen un gran poder educativo, a través de las imágenes, el sonido y el movimiento, penetran en el subconsciente de los niños y por ello es indispensable utilizarlos de manera responsable y constatar que no todos generan influencia positiva.</p> <p>Actualmente la televisión y los diferentes dispositivos electrónicos son de fácil acceso para los niños y a través de ellos observan sus dibujos animados favoritos, algunos que muestran o enseñan valores y otros que muestran antivalores y comportamientos poco adecuados, factores dominantes en la conducta de los niños. Además de que la finalidad de los dibujos animados es enviar mensajes claros y entretener a la población infantil.</p> <p>Los dibujos animados son asequibles a todo niño de cualquier sexo o edad y permiten la estimulación del cerebro a través de su colorido y de lo que ven y les permite identificarse con los personajes. Es importante entender que los dibujos animados pueden ser adecuados e inadecuados para los niños, por ello es indispensable que los padres verifiquen los contenidos que los niños ven con frecuencia.</p>
--------------	---

Contenido

Introducción.....	11
Justificación.....	15
Definición del problema.....	18
Objetivos.....	21
Marco teórico.....	22
Resultados.....	40
Discusión.....	44
Conclusiones.....	47
Recomendaciones.....	51
Anexos.....	61
Lista de Anexos.....	64

Índice de tablas

Tabla 1. Dibujos animados con influencia negativa.....	23
Tabla 2 Dibujos animados con intención pedagógica.....	30
Tabla 3 Dibujos animados no aptos para niños.....	31
Tabla 4. Dibujos animados con influencia positiva en los niños.....	41
Tabla 5. Dibujos animados con influencia negativa en los niños.....	42

Introducción

La Institución Educativa Técnica Antonio Nariño se encuentra ubicada en el Sector de la Ceibita- Nazareth de la Ciudad de Ibagué; cuya población se encuentra ubicada en los estratos 1 y 2; se presenta una cultura que evidencia la poca prioridad que le dan al estudio en la Comunidad y su calidad de vida; donde los niños de Grado Primero de la Institución , cuyas edades oscilan entre los 5 y 7 años, reflejan el estudio como una obligación y no como una oportunidad de vida que podrá formarlos en pro de la sociedad y les proporcionará elementos para obtener un desarrollo integral.

Por lo anterior, se hace necesario indagar e investigar acerca del contexto en que viven y las competencias básicas de aprendizaje que lograrían fortalecer, donde me permite observar el déficit en los procesos lecto-escriturales en los estudiantes del Grado Primero y así mismo la dificultad para el seguimiento de instrucciones y las implicaciones que se presentan en diferentes procesos o actividades de las áreas del conocimiento. Del Moral (1994) afirma: La educación supone una intervención exterior en los procesos de adquisición de conocimientos, con el fin de orientarlos y hacerlos más efectivos y eficientes. El proceso de asimilación, de abstracción conceptual y de captación de los fenómenos que nos circundan a través de la simbolización, exige todo un desarrollo de los procesos cognitivos de internalización de los instrumentos de la cultura en donde se hallan inmersos.

Estos instrumentos culturales, entre los que cabe incluirse a la T.V., serán los que posibiliten a los niños y niñas desenvolverse dentro de su ámbito cultural y social. Con el desarrollo del presente proyecto se busca conocer y comprender la influencia de los “Dibujos animados” en los procesos de enseñanza-aprendizaje y ver de qué manera se estaban utilizando en las aulas o conocer porque no son utilizados como una nueva estrategia pedagógica.

La razón de ser del proyecto se basa en la necesidad de crear herramientas que apoyen los procesos de enseñanza, para motivar a los estudiantes a aprender de manera diferente dentro del aula y la forma como los “Dibujos animados” pueden aportar en los procesos cognitivos y fomentar el trabajo cooperativo, colaborativo y autónomo para adquirir aprendizajes significativos.

Con la ejecución del proyecto se busca conocer la preferencia que tienen los estudiantes con respecto a los dibujos animados, como los reconocen y si son conscientes del aporte que ellos hacen a sus vidas y a sus procesos educativos. Así mismo conocer la frecuencia en que los ven a través de diferentes medios de comunicación o dispositivos electrónicos y la forma como ayudan en sus deberes escolares.

Se busca tener unos resultados claros y precisos que lleven a realizar un diagnóstico de la influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, verificando si en la Institución se cuenta con la posibilidad de verlos e incluirlos de manera didáctica en las actividades que se realizan en el aula de clase. Del Moral (1995) afirma: El medio en el que se desenvuelven los niños incide radicalmente en sus procesos de aprendizaje; todos los elementos que interactúan constituyen unidades ricas capaces de facilitar y estimular nuevos aprendizajes. El medio televisivo por tanto posee un potencial, como generador de estímulos que pueden ser aprovechados en el desarrollo del niño, y de hecho ejerce una gran influencia sobre las prácticas de socialización. Se erige en una variable ambiental propiciadora de una gran actividad constructiva si se sabe reorientar la gran avalancha de estímulos que suscita, tarea que deberá abordarse desde el entorno educativo, escolar y familiar fundamentalmente.

El proyecto pretende integrar diferentes áreas del conocimiento y mejorar el proceso de seguimiento de instrucciones, permitiendo la adquisición de aprendizajes significativos a los

estudiantes, a través de actividades diferentes que les permitan identificar, conocer y apropiarse del rol de cada personaje de los dibujos animados e integrarlo en la realidad en la cual vive; dándose la oportunidad de aprender de manera diferente apoyándose en sus personajes favoritos e integrándolos a sus diferentes procesos educativos. Viñas Mertzell (2002) afirma: La animación mejora el aprendizaje cuando va acompañada de unas narrativas informales y ambas, narración y animación, se presentan de forma simultánea. Por otro lado, la música, los sonidos y el texto escrito parecen reducir el aprendizaje por distraer la mente del estudiante.

También el impacto es superior en el aprendizaje, cuando el objetivo de la animación es explicar un tema complejo que requiere de una profunda comprensión.

El proyecto se desarrollará en 3 fases, donde se pretende dar respuesta a la hipótesis que busca evidenciar la influencia que tienen los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Grado Primero de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño. Dichas fases son: 1°. Indagación con los niños acerca de los temas que les interesan y sobre los cuales desean profundizar a través de las diferentes áreas del conocimiento. 2°.

Creación de encuesta y ficha de observación para verificar la preferencia que tienen los niños por los dibujos animados y la respectiva tabulación de resultados. 3°. Creación y aplicación de actividades relacionadas con los dibujos animados que fortalecerán los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Grado Primero y la transversalidad con las diferentes áreas del conocimiento.

La curiosidad por aprender y las emociones que los dibujos animados provocan en los niños son elementos que bien fusionados pueden contribuir a un aprendizaje significativo, en donde la combinación de lenguaje fácil y rápido con imágenes ricas en colores ayuda a una dinámica educativa que atraiga la atención el público infantil. Por ello el aporte que nos hace

Gutiérrez (2017) afirma: Los dibujos animados son una herramienta habitual para la educación de los niños, es habitual que estos vean series animadas en su día a día. Las opiniones acerca de lo educativas que pueden ser son diversas, pero, ante todo, es importante saber que hay series que, aunque parezcan no enseñar nada, tienen un importante papel educativo que muchas veces no vemos.

Justificación

El proyecto de investigación “Influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza- aprendizaje de los niños de Grado Primero de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño; nace de la dificultad que se evidencia dentro del aula en los procesos instruccionales, busca conocer la preferencia que tienen los estudiantes con respecto a los dibujos animados, como los reconocen y si son conscientes del aporte que ellos hacen a sus vidas y a sus procesos educativos. Además de incluir los dibujos animados como una herramienta pedagógica por la aceptación y preferencia que tienen los niños por cada uno de ellos, teniendo en cuenta el contexto en que viven y las pocas posibilidades que tienen de adquirir un muñeco de esta categoría, pero que a su manera y con diferentes elementos del ambiente recrean a través de manualidades y con ayuda de sus familias. Como lo menciona el texto del repositorio de la UTP: La televisión es el medio más accesible para los niños, puesto que se encuentra disponible en la mayoría de los hogares y no requiere de habilidades muy complejas para recibir la información que ofrece. Oír y mirar (ni siquiera escuchar y observar) son las acciones que necesita realizar su receptor en busca de la promesa de entretenimiento y compañía fácil. Es decir, sólo con mantenerla encendida muchos espantan, o creen espantar, la soledad, por lo tanto, la televisión es el único medio que desempeña la función no sólo de informar o entretener, sino además tiene el valor agregado de generar tranquilidad generando compañía.

Con el proyecto se pretende fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, puesto que los estudiantes se sienten motivados por conocer de cerca todo aquello referente a sus dibujos animados preferidos; fortaleciendo procesos lecto-escriturales, seguimiento de instrucciones y las enseñanzas que estos nos dejan de acuerdo con su pensamiento y actuar. Cabe anotar que también se evaluará aquellos dibujos animados que

ejercen influencia negativa en nuestros niños, con su conducta no aportan contenidos educativos, se tendrán en cuenta aquellos que motivan a la adquisición de valores y permiten la vivencia de un rol de manera positiva.

Herrera (2017) afirma: La televisión entre los demás medios resalta, por su capacidad de incidir en el público. En ocasiones con valores socialmente aceptados y en otras, con una gran cantidad de antivalores y comportamientos no deseados en la conducta e interpretación social, es decir, juega un papel importante en la socialización del niño. Parte del contenido transmitido en televisión, son los populares dibujos animados, que consisten en figuras en movimiento compaginadas, con el fin de envía mensajes claros y entretener a la audiencia más joven.

Aunque existen criterios de selección, sobre el tipo de dibujos animados que deben observar y no deben observar los niños de acuerdo con su edad. El mensaje es transmitido masivamente a todo el público, abriendo el compás a estímulos no apropiados para la edad de los niños, influyéndolos de distintas maneras. En un mundo ideal, los adultos toman previsiones para condicionar que tipo de contenido observan, sin embargo, la realidad es otra. La exposición prolongada a los medios de comunicación de masas, como es la televisión ha creado una nueva especie. El homo sapiens, un ser caracterizado por la reflexión, por su capacidad para generar abstracciones, se está convirtiendo en un “homo videns”, una criatura que mira pero que no piensa, que ve, pero no entiende. A través de estas reflexiones se pretende advertir del papel de los medios en nuestra sociedad y como el mal uso de estos, transforma a la sociedad en objetos maleables e ignorantes.

Es importante señalar que, con la aplicación de este proyecto sobre dibujos animados, se pretende resolver ciertas inquietudes como:

¿Qué contenidos de dibujos animados ven nuestros niños?

¿Cómo intervienen los dibujos animados en el proceso enseñanza aprendizaje de nuestros niños?

¿Qué aprendizajes quedan en los niños después de ver dibujos animados?

Dando respuesta a estos interrogantes se podrá entender la influencia que causan los dibujos animados en los procesos enseñanza-aprendizaje de los niños, dando explicación de que elementos o aspectos intervienen en la adquisición de nuevos conocimientos.

Cabe anotar que los dibujos animados son interpretados como una narración realizada mediante una sucesión de imágenes que aparecen en pantalla, constituyen un recurso fácil y accesible para la mayoría de los niños del contexto; para transmitir una serie de valores culturales y educativos que se evidencian a través de diferentes medios de comunicación como videojuegos, computadores, celulares y la televisión que es uno de los mayores recursos de nuestra población en canales como Cartoon Network, Nickelodeon, Discovery Kids, Disney Chanel, canales de mayor preferencia de la población infantil.

Según artículo publicado en la página de educapeques; Los dibujos animados, se constituyen como medio transmisor por excelencia. Suponen una herramienta de gran atractivo, que agrupan imagen, sonido, movimiento. El poder de la imagen tiene una gran repercusión en los procesos cognitivos. Las imágenes llegan a la mente rápidamente, sin apenas necesidad de procesamiento e inundan el inconsciente. Los dibujos animados pueden llegar a tener un poder educativo más poderoso e intenso que otros recursos. Los niños se entretienen viendo dibujos y están asimilando valores culturales, sociales y educativos. La oferta de dibujos animados que podemos encontrar hoy en día es grande. Son muchos los canales que se dedican única y exclusivamente al público infantil.

Definición del problema

El proyecto de investigación sobre la influencia de los dibujos animados nace en la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño ubicado en la Comuna 7 del Barrio Nazareth -La Ceibita, donde los estudiantes no gozan de un nivel socioeconómico bueno y se adaptan a su contexto y a todo lo que este les ofrece. La población de estudio, los estudiantes de Grado 1º. de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño clasificados en su mayoría en los estratos 1 y 2 aman, imitan y desean ser como los dibujos animados de su preferencia; en los tiempos de descanso asumen roles de estos y de manera positiva muestran sus cualidades y virtudes. Aprovechando el interés que muestran los niños por estos personajes surgió en mí la idea de que estos apoyen a través de sus acciones, los procesos de enseñanza-aprendizaje, basados en actividades divertidas y lúdicas.

Cabe señalar que el proyecto sobre la influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, surge de la necesidad de reforzar en los estudiantes las competencias lecto-escriturales (lectura, escritura, producción textual, comunicativa), lo cual les permitirá tener un buen desempeño en las diferentes áreas del conocimiento. El proyecto sobre la influencia de los dibujos animados busca:

- Fortalecer los procesos lecto-escriturales desde las diferentes áreas del conocimiento.
- Adquirir valores positivos a través del conocimiento de diferentes comics o dibujos animados.
- Colocar al estudiante ante situaciones- problema las cuales debe resolver con el mayor asertividad posible y apoyados en las enseñanzas de sus comics o dibujos animados.
- Respetar la diversidad a través del reconocimiento de las características de algunos dibujos animados.

El proyecto se ejecutará con los 40 estudiantes del Grado 1º, cuyas edades oscilan entre los 5 y 7 años con quienes se evidencia la falta de acompañamiento y compromiso por parte de los padres en lo que tiene que ver con sus procesos escolares, recargan toda la obligación en los docentes, cuando la responsabilidad recae en ellos.

La dinámica del proyecto se basa en el conocimiento de los dibujos animados que prefieren los estudiantes, sus roles y todas aquellas características humanas que los hacen ser ejemplos para imitar y que de alguna manera aportan en el diario vivir de ellos.

El objetivo principal del proyecto es permitir que los niños a través de los dibujos animados logren aprendizajes significativos y vivencien algunos roles o situaciones que los caracteriza de manera que puedan apoyar su proceso de enseñanza.

La viabilidad del proyecto se basa en la adquisición de bases sólidas en el proceso enseñanza- aprendizaje, de manera que los estudiantes sean capaces de interactuar y aportar ideas desde todas las áreas del conocimiento; a través de diversas actividades se busca situar al estudiante en situaciones de la vida real. Colombia es un país donde la mayoría de los niños ven televisión y sus programas preferidos son los dibujos animados. Los dibujos animados se han convertido en el medio de comunicación masivo que llega a todos los estratos de nuestra sociedad, como una forma de entretenimiento y de información que integra imágenes y voz.

Como lo menciona un artículo de la página de educapeques El valor educativo de los dibujos animados puede sernos de gran utilidad si empleamos esta herramienta siendo conscientes de su poder. Pero, también este valor educativo puede ser un peligroso recurso, cuando lo desestimamos y lo entendemos como un mero entretenimiento. El valor educativo de los dibujos animados es indiscutible y por lo tanto es nuestra labor, emplear este valor y utilizar este recurso de manera responsable para favorecer y potenciar la educación de nuestros niños.

Por ello es importante tener en cuenta las siguientes pautas para aprovechar el valor educativo de los dibujos animados:

-Conoce las diferentes ofertas de dibujos animados, y sus contenidos. Mira los dibujos animados y selecciona aquellos que sean adecuados para la edad y nivel de desarrollo de los niños.

-Busca aquellos dibujos que transmitan contenidos didácticos y valores con los que estés de acuerdo (amistad, generosidad, respeto, solidaridad, familia, etc.)

-No selecciones aquellos dibujos, que actúen como no quieres que lo hagan tus hijos, aunque puedan parecer más divertidos. Los niños pequeños aún no tienen criterio para diferenciar formas de actuar.

-A medida que vayan creciendo, puedes incluir estos dibujos animados, pero siéntate con el niño y explícale que, aunque sea divertido no es la manera de actuar. Ayúdale a desarrollar su sentido crítico y diferenciar una caricatura de la realidad (en muchas ocasiones los dibujos, presentan caricaturas para captar la atención, a modo de crítica, etc.)

-Emplea los dibujos como herramienta con valor educativo con moderación. Es un entretenimiento que educa. Controla las horas que los niños pasan delante del televisor. Fomenta la práctica de otras actividades, como la lectura, el deporte, los juegos, etc.

Pregunta problema: ¿Cómo los dibujos animados generan aprendizajes significativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños de Grado Primero (1°) de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño?

Objetivos

Identificar la influencia que ejercen los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños de Grado Primero de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño como una estrategia que apoye los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos específicos

Reconocer la preferencia que tienen los niños por los diferentes dibujos animados que observan.

Determinar la influencia positiva y negativa que ejercen los dibujos animados en los niños de grado primero

Crear propuesta sobre los dibujos animados que contribuyan al proceso enseñanza-aprendizaje de los niños de primero.

Marco teórico

Los dibujos animados siempre han sido la atracción de grandes y chicos a través de los diferentes medios de comunicación quienes tienen la capacidad de incidir en el público de todas las edades. Algunos autores han planteado acerca de su influencia positiva y negativa en los niños.

Bandura, A. y Walters, R. (1987) Según la teoría de socialización comunitaria (Erickson, es entre los 2 y 6 años cuando se perfilan los sentimientos preferenciales hacia la madre, padre, familiares y otras personas significativas. A través de este proceso el niño adquiere habilidades y formas de comportarse en la sociedad. Es a partir de los 4 a 5 años, que se establecen los hábitos permanentes y las características emocionales, jugando un papel decisivo la imitación y la identificación. Con esto, se refiere a pautas de conducta y actitudes de las personas que los rodean, esto llega a ocurrir incluso de manera inconsciente.”

Por lo tanto, en la actualidad debemos hablar de una educación (alfabetización) mediática como instrumento para potenciar una educación en valores que desarrolle una actitud crítica en los alumnos en torno a los dibujos animados y a la información que reciben a través de los medios, que les permita concebir una escala de valores personal y útil para enfrentarse a la sociedad en el futuro. Donde los niños recurren a ver dibujos animados para satisfacer sus necesidades de distracción, reducir tensiones y como medio para obtener información. Además de las motivaciones personales, se podría agregar un factor situacional externo al niño.

Bandura considera a la personalidad como una interacción entre cosas, el ambiente, el comportamiento y los 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 se introduce la imaginación en particular, deja de ser un conductista estricto y empieza a acercarse a

los cognitivistas. De hecho, usualmente es considerado el padre del movimiento cognitivo. El añadido de imaginación y lenguaje permite a Bandura teorizar mucho más efectivamente, por ejemplo, B.F Skinner con respecto a dos cosas que muchas personas consideran “el núcleo fuerte” de la especie humana: el aprendizaje por observación (modelado) y la autorregulación.

Bandura A, considera a la personalidad como una interacción entre tres “cosas”: el ambiente, el comportamiento y los 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 cognitivistas. De hecho, usualmente es considerado el padre del movimiento cognitivo. La mezcla de imaginación y lenguaje 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 autorregulación.

Gutiérrez, R. (1986) Ausubel y su teoría de la asimilación en contexto de instrucción ya que ha realizado un importantísimo aporte a los educadores a partir de su teoría, centrada en el aprendizaje producido en el contexto educativo, ya que su preocupación se centra en las situaciones de asimilación por instrucción. • Formación y asimilación de conceptos, que se producen por descubrimiento. • Diferenciación de conceptos, por aprendizaje receptivo y significativo. • Integración reconciliadora, cuando se esclarecen las jerarquías y los significados. La estructura cognitiva se considera como un sistema jerárquico de conceptos, que son representaciones que el individuo se hace de la experiencia sensorial. Ausubel habla de tres etapas en el procesamiento de la información, que fundamenta en los principios de diferenciación progresiva del sistema nervioso (su teoría es de base organicista cognitiva). Este autor considera

que una persona puede tener un aprendizaje significativo dependiendo de cómo el maestro imparta sus conocimientos porque de allí ellos pueden emitir un criterio acorde a tema.

Ausubel y su teoría de la asimilación en contexto de instrucción ya que ha realizado un importante aporte a los educadores a partir de su teoría, centrada en el aprendizaje producido en el contexto educativo, ya que su preocupación se centra en las situaciones de asimilación por instrucción.

- Formación y asimilación de conceptos que se producen por descubrimiento.
- Diferenciación de conceptos que se producen por descubrimiento.
- Diferenciación de conceptos por aprendizaje receptivo y significativo.
- Integración reconciliadora cuando se esclarecen las jerarquías y los significados.

La estructura cognitiva se considera como un sistema jerárquico de conceptos que son representaciones que el individuo se hace de la experiencia sensorial. Ausubel habla de tres etapas en el procesamiento de la información que fundamenta en el principio de diferenciación progresiva del sistema nervioso (su teoría es de base organicista cognitiva). Este autor considera que una persona puede tener aprendizaje significativo dependiendo de cómo el maestro imparte sus conocimientos de allí ellos pueden emitir un criterio acorde al tema.

Carretero M. (1993) Conductismo. El aprendizaje conductista mira al desarrollo en función de la cantidad de contenidos que puede aprender una persona, y pone en énfasis en la memorización, mecanizaciones y asociaciones, más que la comprensión. Constructivismo: “El constructivismo es un enfoque que plantea que tanto con el aprendizaje, como el desarrollo humano son procesos que se construyen. Ausubel. - “Plantea que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información”.

Aubert, Pierre (1987) ⁵ Pierre. - “La agresión es una conducta social aprendida” Es decir

que los individuos, son capaces de aprender a comportarse mediante los modelos de imitación. Aubert, Pierre 1987) Vygotsky. - El aprendizaje precede al desarrollo. Entre el aprendizaje y el desarrollo existe una relación de tipo dialéctica. Una enseñanza adecuada contribuye a desarrollar zonas de desarrollo próximo.

Wright JC, Auston A, (2008) La televisión es una ventana al mundo que les permite a los niños desarrollar una gran sensibilidad y conocimiento, como por ejemplo por la ecología, el mundo animal, desarrollar habilidades, destrezas y la formación de valores. Es parte integral de nuestra sociedad, y no solamente es informativa, sino que también entretiene y permite además entregar educación ya sea directa o indirecta en diversas áreas incluyendo temas de salud, la televisión es un “entretenimiento” seguro sin riesgo de accidente y permite a los padres realizar otras labores con tranquilidad.

Los dibujos animados han sido un elemento básico del desarrollo infantil desde el comienzo del siglo 20, la mayoría de los niños pequeños miran un promedio de dos horas de televisión por día. Mientras están viendo dibujos animados, el cerebro de los niños procesa las imágenes gráficas, información educativa y actos violentos. Estos factores estimulantes de cerebro producen tanto efectos positivos como negativos en el desarrollo del niño. Los dibujos animados tienen una gran influencia en los niños esta sea positiva o negativa dependiendo de lo que ven, y los padres deben poner un control sobre el contenido de las cosas que sus hijos ven en televisión ya que, puede llegar a ser un mal ejemplo el que sus hijos aprendan más que todos los menores de edad ya que su criterio no está formado y todo lo que ven tratan de imitar.

En primer lugar, los dibujos animados atraen por los colores y los sonidos. Los niños desde una temprana edad se sienten “llamados” por esos movimientos en el televisor, atención que sigue siendo atraída poderosamente durante sus primeros años. A su vez, el contenido y su

manera animada de presentarse, hace que los pequeños puedan seguirlos durante horas y horas sin aburrirse. Núñez, Maryche (2010) afirma: En la vida de nuestros hijos controlamos hasta el más mínimo detalle para que todo sea perfecto. La educación, la alimentación, la salud... ¿y el entretenimiento? Este ocupa una parte fundamental del tiempo de nuestros pequeños y en ocasiones no reparamos en que es imprescindible para fomentar las habilidades naturales de nuestros hijos. La televisión es, sin duda, una de las fórmulas de entretenimiento más recurridas en nuestro tiempo. Siempre se ha cuestionado su utilización como herramienta educativa, aunque existen series de dibujos animados que pueden ser muy útiles para que los niños incorporen diferentes aprendizajes en su vida. Por ello, hemos realizado una selección de los mejores dibujos animados educativos.

Por otro lado, los dibujos animados tienen fama de educativos y en alguna medida lo son, sin embargo, la naturaleza de esta educación no es tan clara, ya que en muchos abunda la violencia. Es así como podemos aclarar que algunos dibujos animados son educativos para los niños como:

Pocoyó. Narra las aventuras de un niño de 4 años que está descubriendo e interactuando con el mundo. La serie está pensada para niños de entre 1 y 4 años que están enfrentándose por primera vez a las mismas situaciones que el protagonista de la serie. Estos dibujos estimulan la creatividad y la imaginación de sus seguidores, ya que su forma máxima de vida es “aprender riendo”. La fiesta de palabras: Bailey, Franny, Kip y Lulú son los cuatro animales protagonistas de esta divertida serie de Netflix. En ella, nuestros personajes cantan, bailan y juegan al tiempo que van aprendiendo nuevas palabras que celebran en la fiesta de las palabras. Una fórmula implacable para que nuestros niños aprendan nuevo vocabulario de forma animada.

La doctora juguetes: Esta serie narra la historia de doc, una niña de 6 años que tiene el

poder de comunicarse con sus juguetes. Gracias a su estetoscopio mágico, puede conocer sus problemas y curarlos. A través de estos dibujos animados los niños pueden aprender diferentes valores como la empatía, la responsabilidad e incluso algunas emociones. Una serie perfecta para combinar con otros juegos para trabajar las emociones en casa

Caillou: Es un niño de 4 años que vive en una clásica familia americana. La serie está basada en los libros homónimos de la escritora Christine L'Heureux y la ilustradora Hélène Desputeaux de 1987. A través de las relaciones familiares, en Caillou vemos la importancia del respeto y la responsabilidad en el hogar.

Dora la exploradora: Se ha convertido en uno de los dibujos favoritos de los padres por la facilidad con la que enseña palabras en inglés a los más pequeños de la casa. Dora es una niña que viaja con su mono a través de su mapa para conocer los rincones más recónditos del mundo. Un sin fin de aventuras para divertirse al mismo tiempo que aprenden un nuevo idioma.

Peg+Gato: Una serie dirigida a niños de entre 3 y 5 años para inculcarles la curiosidad por las matemáticas y ayudarles a desarrollar nuevos métodos creativos para resolver los problemas a los que se enfrentan en su vida diaria. Este programa está protagonizado por un gato y una niña llamada Peg, la cual aprende a contar con la ayuda de los juegos que le propone su amigo animal. Además, esta serie cuenta con juegos didácticos para niños a través de la web.

Sin embargo, aunque las series animadas pueden ser un recurso educativo muy fácil de asimilar por los niños, no se debe abusar de las horas de exposición a la televisión ya que fomenta la incomunicación y el sedentarismo. Las asociaciones pediátricas recomiendan que los niños no consuman más de dos horas de televisión al día y que debe combinarse con otras fórmulas de entretenimiento como los juguetes educativos o el juego al aire libre.

Además de que algunos dibujos animados enseñan desde las diferentes áreas del

conocimiento:

Sid the Science Kid alienta la curiosidad de los niños acerca del mundo que les rodea y promueve la búsqueda de respuestas a través de la exploración. Este programa de dibujos animados de PBS. Kids presenta los conceptos básicos del estudio científico, pero los niños estarán tan ocupados disfrutando las canciones y el humor de este programa que quizás ni se den cuenta de que están aprendiendo.

Magic School Bus Rides Again es una nueva versión o “reboot” de la popular serie de los años 90 The Magic School Bus, inspirada en la serie de libros del mismo nombre. Esta serie animada de Netflix sigue a los personajes principales, los niños de una clase, en un paseo mágico con su maestra, Miss Frizzle, para aprender sobre conceptos de ciencias de una manera práctica. La clase se entretiene al conocer los diferentes aspectos del mundo natural, desde amplios ecosistemas hasta los habitantes más pequeños de islas remotas. El autobús no solo se adapta a las necesidades del día, sino que también tiene la capacidad de cambiar los tamaños y las formas de los niños, lo que crea algunos escenarios cómicos y una perspectiva única para que los niños aprendan.

Team Umizoomi les fascinará a los niños más pequeños. Esta serie animada de Nick Jr. introduce conceptos matemáticos básicos como contar, medir y reconocer patrones. El formato interactivo del programa mantendrá a los niños entusiasmados en querer ayudar a los personajes a resolver los problemas que encuentren, mientras desarrollan habilidades como el reconocimiento de figuras geométricas y la identificación de colores. Más allá de reforzar las habilidades básicas de conteo y reconocimiento de números, Team Umizoomi lleva el contenido más allá al introducir conceptos más complejos como la relación espacial y la geometría, y todo a un nivel que los niños en edad preescolar captarán fácilmente.

Cyberchase mezcla la fantasía con la resolución de problemas. En cada episodio animado de este show de PBS, se introduce una habilidad de la vida real, por ejemplo, cómo leer un mapa o cómo usar operaciones inversas. Cada nueva aventura depende de las habilidades de los personajes para resolver problemas, mientras que cada capítulo también invita a los niños a resolverlo por sí mismos. Al final de cada capítulo de esta serie de dibujos animados, se incluye un episodio de 5 minutos titulado "For Real" que muestra a una persona real resolviendo problemas utilizando las habilidades que se enseñaron durante el programa.

Super Why! es una atractiva serie animada de PBS Kids que no solo alienta a los niños a ampliar sus habilidades de lectura y escritura temprana a través de juegos interactivos de lectura, juegos de palabras y ortografía, Super WHY! también establece comparaciones entre las lecciones de cuentos clásicos como Los tres cerditos y presenta problemas del mundo real con los que los niños se relacionarán fácilmente. La moraleja de cada cuento también les recuerda a los niños que muchos problemas pueden resolverse mediante la comunicación y la compasión.

WordWorld es una divertida serie animada de PBS Kids que presenta las formas y los sonidos de las letras y da un buen inicio en el camino hacia la alfabetización de los niños de preescolar. Una variedad de personajes graciosos muestra cómo las letras se combinan para formar palabras. Los personajes a menudo deletrean palabras en voz alta a medida que las letras aparecen en la pantalla, y mientras los niños se familiarizan con el alfabeto, se les anima a hacer lo mismo. Es ideal para el nivel de aprendizaje de niños de preescolar, pero también entretendrá a los niños de primaria ya que refuerza el conocimiento de letras, sonidos y palabras simples.

Como lo plantea Zúñiga (1973) Los medios de comunicación de masas han adquirido gran importancia en el presente siglo. De ellos, el de mayor impacto y alcance es la televisión. En los niños y adolescentes, el mirar televisión es uno de los pasatiempos más importantes y de

mayor influencia. La miran un promedio de 22 a 25 horas semanales. En los preescolares esa cifra llega a un promedio de 54 horas por semana, lo que significa de 7 a 8 horas diarias. Para el momento en que se gradúan del colegio habrán pasado más tiempo mirando televisión que en la sala de clase. La televisión puede entretener, informar y acompañar a los niños, pero también puede influenciarlos de manera indeseable. El tiempo dedicado a ese medio de comunicación es a veces tan elevado, que aparentemente queda poco tiempo para comer, ir a la escuela o dormir. Esto se debe a que los niños ven televisión mientras almuerzan o cenan, mientras leen un libro o hacen sus tareas. Es la televisión (TV), más que cualquier otro medio, la que proporciona una base común de información en las primeras fases de socialización del niño. Los niños recurren a la TV para satisfacer sus necesidades de distracción, reducir las tensiones y obtener información.

Este medio de comunicación es el instrumento que mejor adapta su función a la formación de valores y modos de vida. La TV transmite y forma estereotipos sociales en los cuales se presentan –directa o indirectamente– mensajes que conforman una actitud, siendo esta influencia mayor en los niños, quienes son moldeados en muchos aspectos por estos mensajes televisivos.

La televisión presenta estímulos audiovisuales, los cuales son más efectivos que los visuales y auditivos por sí solos. Ella se impone sobre los otros medios de comunicación por penetrar en el hogar, en la vida diaria y llegar a formar parte del cúmulo de hábitos de cualquier hombre de nuestra época.

Es indudable que la TV es una fuente efectiva para la creación y formación de actitudes en los niños, ya que desde temprana edad son sometidos a su influencia sin poseer otro tipo de información. La observación de la realidad adquiere un significado especialmente agudo, si nos referimos a los menores entre los dos y seis años, que es cuando en ellos se perfilan los

sentimientos preferenciales hacia la madre, padre, familiares y otras personas significativas; a través de este proceso el niño adquiere habilidades y formas de comportarse en la sociedad.

Es a partir de los cuatro a cinco años que se establecen los hábitos permanentes y las características emocionales, jugando un papel decisivo a través de la imitación y la identificación. Entendemos por identificación la adopción de pautas de conducta y actitudes de sus padres y otras personas significativas para él: maestros, familiares o bien algún personaje de la TV; esto ocurre en forma inconsciente.

En tanto que la imitación es consciente. Por todo lo anterior, surge la necesidad de ahondar en los efectos de la TV –y específicamente de la violencia televisiva– en la generación de conductas agresivas en el niño, aprendidas por imitación. Como resultado de la repetición de violencia en los medios de comunicación de masas hay un decremento en la sensibilidad emocional del niño ante ella. Por otra parte, hay un incremento en la capacidad de ser violento o agresivo con otros.

Todos hemos visto desde nuestra niñez, las clásicas películas de Disney, como, por ejemplo: La Cenicienta (una joven discriminada), Pinocho (un niño de palo que no tiene mamá, sólo Papá Gepeto), Pocahontas (una indígena que no tiene madre), El Rey León (sin mamá, solo papá), La Sirenita (no tiene mamá), Aladino (la princesa Jazmín no tiene mamá). En el 80% de sus películas, los protagonistas no tienen mamá... ¿qué le pasa a la figura materna de Disney?, es por esto que se habla de que estas series de dibujos animados no ejercen influencia positiva en nuestros niños.

Peyró Patricia (2017) afirma: Hay una tendencia defensiva por parte de muchos padres, a considerar que los dibujos animados “no tienen nada de malo” y dar por supuesto que “están supervisados por un equipo de psicólogos y guionistas especializados”, y que por ello carecen de

peligro alguno para sus hijos. Sin embargo, la práctica demuestra que la violencia en los dibujos animados (al igual que en muchos programas de televisión que un niño nunca debería ver) es tan frecuente como preocupante.

Un tiempo excesivo del niño ante la pantalla de TV o el monitor del ordenador puede enseñarle que el modo de resolver ciertos problemas en la vida real es hacer las cosas tal cual actúan los superhéroes y aquellas actuaciones fantásticas que el niño asimila como superpoderes. La identificación con protagonistas de los dibujos lleva consigo una mimetización tal que les impele, ya no a vestir como sus referentes (pijamas, disfraces...) sino actuar bajo la consigna de “lo que puede hacer mi héroe también lo puedo hacer yo”.

Una excesiva exposición al visionado de dibujos animados puede ser fuente de ansiedad en el niño, mermar su capacidad creativa, fomentar la agresividad y alentarle a buscar emociones y sensaciones potencialmente peligrosas para su integridad física y su salud mental.

Emocionalmente, lo que le llega al niño a través de la pantalla no suelen ser sensaciones positivas y productivas (pese a la aparente gratificación que les suponer disfrutar con las aventuras de sus héroes), sino más bien sentimientos del tipo pena o rabia, intensos sobre todo cuando finaliza un episodio y el niño se ve forzado a regresar al mundo real y afrontar sus obligaciones de cada día. Llama la atención que la tendencia natural de los niños cuando se juntan no es la de sentarse a ver dibujos en televisión sino más bien jugar llevando a cabo actividades colaborativas. Lo habitual es que la televisión se disfrute más en solitario y que cuando se incorporan uno o más iguales, se prescindan de la tele y para iniciar un juego participativo en lugar de compartir pasivamente los dibujos animados como único foco de atención. Es muy probable que cuando un niño ve demasiada televisión en su entorno doméstico, le cueste interactuar con sus compañeros en la escuela y que presente problemas de aprendizaje,

debido a que las horas dedicadas a ver televisión se restan a las de la lectura, el estudio o cualquier otra actividad que ejercite la mente y la creatividad.

Los dibujos animados predisponen a una pasividad cognitiva que merma la habilidad para concentrarse e incorporar nuevos contenidos al bagaje de conocimientos del niño. Es función de los padres supervisar y reducir el tiempo que el niño está delante de la pantalla, incentivándole a que acometa actividades menos pasivas e interiorizar que los personajes a los que admira no son seres reales. Como afirma Papa Yamila (2017) No todos los dibujos animados son educativos, en algunos abunda la violencia, por ello Un visionado continuo, exclusivo y excesivo de los dibujos animados es lo más peligroso. No obstante, encontramos también dibujos animados que ejercen influencia negativa en los niños, entre ellos encontramos:

Tabla 1. Dibujos animados con influencia negativa

<i>Programa</i>	<i>Influencia Negativa</i>
<i>Dragon Ball</i>	<i>Muestra violencia en casi todas Las escenas, no es recomendable para los niños pequeños.</i>
<i>Super Los Simpson</i>	<i>Muestra cosas sobre el sexo, las drogas, la corrupción, burlas a las normas establecidas.</i>
<i>South Park</i>	<i>Promueve los insultos, la violencia y tiene mensajes políticos que poco le interesan a los niños</i>
<i>Dragón Ball Z</i>	<i>Cargados de violencia y conductas antisociales, muestra agresividad, incorporando armas de fuego, situaciones bélicas, víctimas sangrientas.</i>
<i>Bob Esponja</i>	<i>No sólo por su humor negro —imposible de entender a estas edades— sino por las ideas absurdas que propone y llevan a cabo los protagonistas</i>

Nota: Autoría propia

La tabla muestra algunos personajes de dibujos animados que ejercen influencia negativa en los niños y no son recomendables para ellos.

En la actualidad, el futuro de los dibujos animados discurre estrechamente unido a los avances en el campo de las nuevas tecnologías, que permiten crear mundos fantásticos cada vez más apartados de la realidad, como la espectacular *Titán A.E.* (2000), una película de ciencia-ficción ambientada en un futuro en el que la Tierra ha sido destruida. Este tipo de argumentos, de temática cada vez más adulta, parece ser también una constante en la evolución del cine de animación. En 2001 el director Hironobu Sakaguchi realizó *Final fantasy: la fuerza interior*, una película creada íntegramente por ordenador y protagonizada por actores virtuales de apariencia humana (*vactors*) que supuso un hito en la historia de la animación foto realista.

Es evidente que la televisión y los dispositivos electrónicos son los medios de comunicación latente y efectiva para que los niños a temprana edad sientan su influencia, sin tener otro tipo de información.

Los dibujos animados pueden ser definidos como los programas realizados mediante la sucesión de imágenes, tradicionalmente a través de una técnica de animación que consiste en dibujar imágenes en secuencia, para representarlas en movimiento. En el caso de la televisión, las caricaturas o dibujos animados son creaciones en los que se presenta una serie de situaciones fantásticas o cercanas a la realidad; donde los personajes pueden ir desde animales, objetos, personas o incluso seres fantásticos e imaginarios.

“Entre la animación hay una amplia gama, desde los dibujos animados para los más pequeños, hasta series de animación generalistas para toda la familia, e incluso exclusivamente para adultos, que son con frecuencia visionados también por los menores.

Los dibujos animados tienden a mostrar un mundo de fantasía, que en muchos casos no

tiene ninguna relación o semejanza con el mundo real; lo que puede servir como una forma de escape o evasión de la realidad para los televidentes.

Este mundo de fantasía es lo que puede ser uno de los motivos de éxito en muchas de los dibujos animados, ya que los televidentes pueden sentirse reflejados o identificados con las situaciones presentadas o con algunos de los elementos que se muestran; debido a la tendencia de elementos reales con ficticios.

“Recíprocamente, todo lo que edifica la fantasía influye en los sentimientos del niño, y aunque esa construcción no concuerde con la realidad, los sentimientos son efectivamente vividos por él. Por ejemplo, al entrar a oscuras a su habitación, el niño puede imaginar que una tela que cuelga es un hombre extraño o un bandido que penetró ocultamente a la casa. La imagen del bandido, fruto de la fantasía, es irreal, pero el miedo que siente el pequeño es completamente efectivo porque las formas imaginadas lo asustan. Lo mismo le sucede frente a cualquier representación fantástica, aunque no sea fruto de su imaginación. Esto nos explica por qué le causan impresión tan honda los dibujos animados y situaciones ficticias creadas por los realizadores de caricaturas.

Aspectos metodológicos

El enfoque de la investigación del presente proyecto es el cualitativo bajo el tipo de investigación descriptiva con el diseño de revisión documental. Se toma el enfoque cualitativo, ya que se busca diagnosticar el conocimiento e influencia de los dibujos animados en el proceso enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, es necesario conocer cuáles son las competencias a nivel escolar de los estudiantes, cómo están los estudiantes en el gusto, preferencia e identificación de los dibujos animados y conocer que herramientas usan para visualizarlos.

Enfoque Cualitativo

El enfoque cualitativo proporciona una metodología de investigación que permite comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven (Taylor y Bodgan, 1984).

Algunas de las características del enfoque cualitativo se listan a continuación:

- Investigaciones centradas en los sujetos
- Proceso de indagación es inductivo
- El investigador interactúa con los participantes y los datos.

La clasificación de la investigación cualitativa se basa en los estudios descriptivos y los estudios interpretativos, para este proyecto se centran en los estudios descriptivos.

Investigación Descriptiva

Con la investigación descriptiva se pretende describir los datos o documentos obtenidos durante la recopilación de información, de tal forma que se llegue a entender de qué forma la población se ve afectada o no, cómo se sienten ellos y que piensan respecto al caso de estudio.

Para este proceso la recopilación de datos se realiza a través de:

- Observación participante.
- Entrevistas a profundidad.

Con la finalidad de observar, escuchar, comparar, escribir respecto a las conductas observadas, que llevarán al desarrollo del planteamiento del problema.

Población

El Mega Colegio – Antonio Nariño del sector del salado en la ciudad de Ibagué, es un colegio oficial que está compuesta por alrededor de 1420 estudiantes, cuenta con un plantel docente de 50 Docentes. La población serán 40 estudiantes del Mega colegio el salado en la

ciudad de Ibagué Tolima, del curso primero de primaria, en un rango de edad de 5 a 7 años.

Muestra

En el Nivel Primero cuenta con 120 estudiantes, se seleccionará una muestra de 10 estudiantes con los cuales se llevará a cabo la recolección de información.

Características de los participantes

Los estudiantes niños y niñas del Mega colegio el salado de Ibagué, tienen edades entre los 5 y 7 años, a los cuales se les instruye todas las áreas del aprendizaje; pertenecientes a los sectores aledaños del colegio de estrato socio económico 1 y 2.

Instrumentos recolección información

Observación Participante. Con la observación se pretende comprender y descubrir cuál es la incidencia de los dibujos animados en el proceso enseñanza-aprendizaje. Esta observación según Taylor y Bodgan (1984), involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el escenario social, ambiente o contexto, dónde se recopilan datos de modo sistemático y no intrusivo.

Para iniciar el observador, debe mantener una interacción social normal, que la muestra se sienta cómoda con la presencia. Es claro que el observador ha de asumir su rol y no perder de vista su compromiso y que no debe alterar las rutinas o hábitos de los involucrados.

El observador ha de formular algunas preguntas para que los estudiantes hablen sobre las clases, sin forzar a responder. Además de usar un lenguaje claro entre los estudiantes y el observador y mantener siempre una escucha activa.

El observador deberá apuntar puntualmente lo evidenciado, y evitar sólo registrar información negativa o faltante, o generalizar prejuiciosamente. Todas las anotaciones han de ser simples, pero describiendo con hechos la situación observada.

Entrevista a profundidad. Taylor y Bogdan (1984), entienden la entrevista a profundidad como reiterados encuentros cara a cara entre el entrevistador y los informantes, dirigidos a la comprensión que tienen los informantes respecto a sus situaciones, tal y como las expresan con sus propias palabras.

Debe tenerse en cuenta la aceptación del estudiante a participar en la entrevista, además de contar con un guion para dirigir la misma a buen término. Es importante tener un espacio tranquilo en el cual el estudiante entrevistado se sienta cómodo y concertar el tiempo de la misma, está no ha de ser muy extensa.

El entrevistador ha de estar listo con lápiz o lapicero, la guía de preguntas y un cuaderno de notas. El entrevistador debe de mantener siempre una actitud respetuosa y abierta, con un lenguaje claro, evitar los tecnicismos, al terminar agradecer al estudiante entrevistado, sin cerrar por completo la conversación.

Resultados

De acuerdo con la investigación realizada se pudo establecer la influencia positiva que ejercen algunos dibujos animados a nuestros niños, a continuación, te los presentamos:

Tabla 2 Dibujos animados con intención pedagógica

Programa	Intención Pedagógica	Edades
Saari	Fomenta valores como el respeto y la amistad.	2 – 4 años
Pequeño Bill	Fomenta el respeto a la diversidad y la aceptación.	5 – 7 años
Peppa Pig	Fomenta la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas	2 - 5 años
Caillou	Fomenta la curiosidad y el deseo por aprender.	3 – 8 años
Dora la exploradora	Fomenta la visión y la metodología; invita a pensar.	Todas las edades
Mickey Mouse	Fomenta la amistad y el trabajo en equipo.	Todas las edades
Aventuras con los cracs	Fomentan el cuidado y el amor por la naturaleza y la amistad	3-8 años
Oveja Shaun	Fomenta el buen trato, el juego y la diversión	3 – 5 años
Pocoyo	Fomenta el amor por la naturaleza y por descubrir el mundo que nos rodea	2 – 5 años

Nota: Autoría Propia

La tabla muestra una breve descripción de aquellos dibujos animados que tienen intención pedagógica, son educativos para los niños y ejercen una influencia positiva sobre ellos.

Así mismo se logró establecer que existen dibujos animados que no son aptos para la población infantil, estos son:

Tabla 3 Dibujos animados no aptos para niños

Programa	Contenido No Apto Para Niños	Edades
Los Simpson	Promueven las burlas a las normas, no se evidencian valores familiares y muestran contenidos de sexo (Power Max 2016) Las razones van desde representar acciones que dañan la moral a niños y adolescentes, a enseñar conductas socialmente poco aceptadas, como la rebeldía y poco interés de Bart en la escuela, o de maltrato infantil.	15 años en adelante
Tom y Jerry	Promueven la violencia y la envidia, (Benítez Alejandra 2013) hecho de que las acciones violentas estén protagonizadas y recibidas por personajes con apariencia humana, al igual que no tengan el rol tan definido (ni buenos ni malos), se convierte en un estímulo peligroso para los niños, ya que podrían identificarse con ellos, por el hecho de apreciar la violencia de un modo más real.	10 – 12 años

Princesas Barbie	<p>Promueven la vanidad, la bulimia y la perfección que no existe.</p> <p>(Palis Luz) afirma que estas historias de princesas, que parecen “inofensivas”, afectan a las niñas en su autoestima. Explica que estas quieren vestir bien, ser delgadas, bonitas, linda cabellera y otros atributos físicos. “Siguen afectando a la adolescente y luego a la mujer, que sueña con una boda de princesas, creando un idealismo mágico.</p>	10 – 12 años
South Park	<p>Promueve la violencia y los insultos.</p> <p>(Martínez Nick 2019) Con su lenguaje vulgar, muestra al mundo cómo hablan los niños cuando están lejos de una figura paterna autoritaria.</p>	10 – 12 años
Dragon Ball Z	<p>Promueve la violencia y las conductas antisociales</p> <p>(Martínez Antonio 2018) Muestra la falta de piedad hacia el enemigo, la compasión es desterrada de los corazones de los villanos del argumento y en ocasiones, se muestran diversiones innecesarias como el exterminio de un planeta entero junto con todos sus habitantes</p>	10 – 15 años
Naruto	<p>Promueve la violencia</p> <p>(Web del maestro 2019) Es una serie que, ha sufrido censura en diversos canales debido a su violencia, por lo que se sugiere ver con supervisión.</p>	10 – 15 años
Las chicas superpoderosas	<p>Promueven el deseo de poder, incitan a las peleas y se evidencia poco dialogo</p> <p>(Web del maestro 2019) En estos dibujos animados se exagera el deseo de poder de sus protagonistas, mantienen peleas en lugar de utilizar el dialogo y no aportan moralejas.</p>	7 – 10 años

El mundo Gumball	increíble de	Promueven la agresión verbal, muestra discriminación (Hipertextual 2017) Esta serie, con todos sus colores y apariencia, hace críticas duras a casi todo: a la televisión, a la sociedad, a las modas, a la familia, al sistema educativo.	10 - 12 años
Padres familia	de	(Trejo Lariza 2019) Contiene temas que los menores no deberían ver y escuchar, como la violencia explícita, lenguaje ofensivo. Pues a simple vista parece un programa familiar, algo muy lejos de la realidad.	14 años

Nota: Autoría propia

La tabla muestra aquellos dibujos animados que no son aptos para los niños, presentando antivalores y la influencia negativa que ejercen sobre los niños, incitándolos a tener comportamientos y actitudes inadecuadas.

Discusión

En la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño abre sus puertas a la comunidad en el año 2012 y desde sus inicios los estudiantes han presentado dificultad en sus procesos de enseñanza- aprendizaje, así como en los procesos de seguimiento de instrucciones desde las diferentes áreas del conocimiento, lo cual se ve reflejado a medida que pasan de nivel o grado. Por ello se toma la decisión de fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y hacer énfasis en los procesos lecto-escriturales y el seguimiento de instrucciones desde el grado primero. Se genera la propuesta de crear actividades encaminadas a la preferencia y gusto que manifiestan los niños por los dibujos animados, como una alternativa para apoyar los procesos enseñanza-aprendizaje y generar aprendizajes significativos.

Es importante señalar que “Erickson en su teoría de socialización comunitaria afirma que a partir de los 4 o 5 años, se establecen las características emocionales jugando un papel decisivo la imitación y la identificación”; por ello los dibujos animados forman parte del gusto de los niños, los imitan y se encuentran identificados con ellos, apropiándose de sus conductas.

Para Ausubel y su teoría de asimilación en contexto de instrucción, considera que una persona puede tener aprendizaje significativo dependiendo de la forma como aprende y se puede señalar que algunos dibujos animados presentan contenidos educativos que pueden generar aprendizaje en los niños.

Por tanto, podemos evidenciar que algunos dibujos animados fomentan valores y aprendizajes significativos en los niños y enseñan desde las diferentes áreas del conocimiento, fomentando la curiosidad, el interés y las ganas de aprender.

También es cierto que existen en los diferentes medios de comunicación dibujos animados que ejercen influencia negativa en nuestros niños como es el caso de los Simpson,

South Park y Dragón Ball Z que fomentan la violencia, el irrespeto a las normas y las conductas antisociales.

Con la aplicación de la influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje y luego de evidenciar el deseo de aprendizaje de los estudiantes y del propio docente, se podría llegar a indicar que los dibujos animados constituyen una gran estrategia, son un eje fundamental en la innovación del conocimiento. Otros estudios demuestran no solo los beneficios del uso de los dibujos en los procesos enseñanza-aprendizaje en el aula, sino que, de hecho, han encontrado que algunos estudiantes del grado primero consideran que los dibujos animados les enseñan cosas importantes.

En general, los resultados obtenidos en esta investigación revelan que los estudiantes de Grado primero perciben los dibujos animados como elementos que les enseñan y a su vez valoran la utilidad de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así mismo prefieren estos recursos en lugar de aquellos tradicionales (lápiz, papel, libros de texto, etc.). Por lo tanto, se evidencia que el centro educativo privado cumple con los requisitos de la Ley General de Educación (1994)- Artículo 1°. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

Así también se puede inferir que los estudiantes perciben como favorable las nuevas políticas innovadoras que esta Institución educativa ha implementado en cuanto a la utilización de los dibujos animados como herramientas poderosas en el proceso de aprendizaje - enseñanza.

Por lo tanto, sería interesante el surgimiento de nuevas investigaciones que permitan el estudio de nuevos aspectos relacionados con la influencia de los dibujos animados en el proceso de aprendizaje en este mismo centro educativo, a fin de realizar estudios profundos acerca de su

efectividad para lograr el manejo óptimo de dichas estrategias que hoy por hoy son tan necesarias en los nuevos paradigmas educativos.

Un artículo publicado en la página uni-ball sobre dibujos animados abre el debate sobre los niños y la televisión, generalmente porque los contenidos han avanzado a pasos agigantados y no todos los adultos han sabido subirse a los cambios. Existe entre las generaciones más antiguas el pensamiento que cualquier dibujo animado es para los niños como, por ejemplo, las inocentes y simples temáticas de “Los Picapiedras” y “Bugs Bunny”.

Entre tantas declaraciones de series “perjudiciales” para los hijos, es difícil saber qué es lo realmente recomendable. Los puntos para tener en cuenta a la hora de valorar una serie son los siguientes:

-Lo primero que se debe conocer es que los dibujos animados de hoy tienen públicos diversos.

Por ejemplo, hay series que están pensadas para preescolares, otras para adolescentes e incluso para adultos.

-Lo segundo es que el estilo de los personajes también ha cambiado: han pasado de ser reales a más osados e irónicos.

-El tercer punto a tener en cuenta es que los guiones de los dibujos animados son más inteligentes y profundos, y están pensados para que sean vistos en familia: muchos programas tienen un sutil sentido oculto que los adultos entienden de forma diferente a los hijos.

Un estudio realizado por la Kaiser Family Foundation determinó que el 43% de los niños menores de 2 años ve la televisión a diario. Los expertos dicen que, aunque sea recomendable reducir la cantidad de horas que ven televisión, tampoco es bueno alejarlos demasiado de la pequeña pantalla porque termina limitando su contacto social.

Conclusiones

El proyecto de investigación “Influencia de los dibujos animados en los procesos de aprendizaje de los niños de Grado primero de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño”, dio respuesta a la pregunta problema, puesto que a través de los dibujos animados se lograron aprendizajes significativos y se logró realizar transversalización desde las diferentes áreas del aprendizaje. Donde los niños lograron apropiarse de algunos roles positivos y entender aquellos que no aportan significativamente a sus vidas.

Los docentes están dispuestos a incluir en el aula el proyecto sobre la influencia de los dibujos animados en el proceso enseñanza-aprendizaje, pues ven que en ellos hay un aliado importante para permitirle al estudiante llevar a su nivel de comprensión el proceso de aprendizaje, además que el estudiante siente motivación y llega a estar muy presente en cada temática propuesta, pues se interesa en la misma y desea seguir adquiriendo conocimiento.

Los dibujos animados tomando en cuenta su imagen, objetivos, el desarrollo y los conceptos que transmiten, se pueden clasificar en:

-Contenido positivo: Se les considera a los dibujos animados que presentan conceptos reales, mensajes afirmativos, buenas costumbres y responden al conocimiento práctico y útil con relación a los estándares de la sociedad.

-Contenido de aprendizaje académico: Enfocado en la difusión de mensajes que van acorde con los procesos de aprendizaje escolar y los planes de estudio universales como son el abecedario, los números, palabras, problemas matemáticos y de lógica entre otros.

-Contenido de aprendizaje moral: Enfocado en la difusión de mensajes positivos a través de ejemplo. Dibujos animados que presentan buenas costumbres y enseñan valores siguiendo modelos básicos de la convivencia en familia, el compañerismo, la amistad y el buena actuar.

-Contenido negativo: Se les considera a los dibujos animados que perpetúan las malas costumbres, comportamientos inadecuados, mensajes ambiguos y van en contra de los estatutos sociales de la actualidad.

-Contenidos de comportamiento violento: Dibujos animados en los que se observan situaciones con altos contenidos de violencia, confrontación entre las personas, uso de armas y la presencia de sangre que perpetúan ejemplos negativos y erróneos.

-Contenido de lenguaje y conceptos inadecuados: Dibujos animados en los que el mensaje y contenido están cargados de antivalores y costumbres, además de mostrar conceptos y acciones no aptas para los jóvenes. Utilizan un lenguaje soez e inadecuado.

Por ello es importante que las familias guíe a los niños para que vean televisión y se conviertan en espectadores activos, reflexivos y críticos. Aquí presentamos algunas recomendaciones para la familia:

Seleccionar los programas que verán los niños de acuerdo con su edad.

Controlar el tiempo en que los niños verán sus dibujos animados, según su edad.

No es recomendable que los niños menores de dos años vean la televisión solos.

No solo ver televisión es aconsejable y dejar de lado actividades diferentes como la lectura, los juegos, el deporte y el tiempo en familia.

No debemos hacer comentarios y críticas sobre los programas de dibujos animados.
prevenir a los niños acerca de los efectos de la publicidad.

No dejar a los niños solos frente al televisión, siempre debe haber supervisión de un adulto responsable.

No es aconsejable ver televisión durante las comidas.

Abusar de la televisión, ejerce influencia negativa en el desempeño académico de los

niños.

Los padres deben tener en cuenta que son ejemplo para sus hijos, por tanto, no deben poner en evidencia sus hábitos televisivos, porque serán adoptados por los niños.

Elegir y permitir que los niños vean dibujo animados con contenidos educativos y que les aporten en su proceso

No permitir y apagar la televisión si se considera que los contenidos no son aptos para niños.

No exponer a los niños a programas con violencia explícita: telenovelas, noticieros, dramas que pueden afectar las emociones de los niños.

Generar charlas con los niños de acuerdo con los dibujos animados que ven juntos.

Resaltar los valores y lo positivo que ofrecen algunos programas de dibujos animados.

Relacionar algunos contenidos de los programas de dibujos animados con situaciones cotidianas a nivel familiar o escolar.

Comparar con los niños algunos valores familiares y personales con lo que se observa en los programas de dibujos animados.

Explicar a los niños el papel que juegan los avisos publicitarios durante el tiempo que dura el programa de dibujos animados que están observando.

Si los niños no logran ver su programa de dibujos animados favorito y educativo Grabar programas de calidad para verlos en otro momento.

No es aconsejable que los niños vean sus programas de dibujos animados, donde su personaje favorito está sufriendo o atravesando alguna crisis.

Ahora bien, Zuleyvic A. (2019) afirma que: Los dibujos animados nos brindan la posibilidad de pasar un rato agradable, compartir un interés y abrir las puertas a la confianza para

reforzar los lazos afectivos. Compartir un rato de abundantes risas y de la complicidad que surge al ver dibujos animados, les brindará a ambos una sensación de armonía que, en otras palabras, se traduce como bienestar común. Ambos estarán de mejor humor y disposición, lo cual es producto del tiempo compartido.

Recomendaciones

Incrementar el uso de los dibujos animados como recursos audiovisuales que generen en el estudiante interés en el aprendizaje.

Enfocar las clases a metodologías de enseñanza prácticas, donde el estudiante sea el eje formador de su proceso educativo, aprovechando el gusto que tiene por diferentes dibujos animados.

Desarrollar en los alumnos el sentido de aprendizaje autónomo, que estos puedan autogestionarse y sentir la necesidad de continuar con su proceso educativo fuera de los salones de clase, brindándoles las herramientas necesarias para ello y permitiendo que adquieran aprendizajes significativos a partir de los dibujos animados.

La propuesta “Influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños de Grado primero de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño de la ciudad de Ibagué, en su propuesta pedagógica recomienda algunos dibujos animados que son educativos para los niños. Así mismo invita a los padres de familia a hacer acompañamiento a los niños y supervisar algunos contenidos de dibujos animados que no ejercen influencia positiva. Por ello te invitamos a tener en cuenta las siguientes sugerencias:

Tabla 4. Dibujos animados con influencia positiva en los niños

Programa	Influencia Positiva en los niños
Pocoyo	Estimula la creatividad de los niños con su frase “Aprender riendo”
Oveja Shaun	Enseña el concepto de roles y jerarquía; promueve la justicia y todo lo resuelve con inteligencia.
Wonder pets	Enseña la importancia del trabajo en equipo y el valor de la amistad.
Caillou	Enseña el valor de la familia y siempre está motivado a aprender.
Peppa Pig	Enseña valores familiares y está cargada de humor.
Pequeño Bill	Enseña valores y está cargado de diversidad cultural.
Doctora Juguetes	Enseña valores la empatía, la responsabilidad e incluso algunas emociones

Nota: Autoría propia

La tabla muestra los programas de dibujos animados recomendados para nuestros niños que presentan contenidos educativos y enseñanzas.

Tabla 5. Dibujos animados con influencia negativa en los niños

Programa	Influencia Negativa en los niños
Los Simpson	Transmiten contenidos sobre sexo, drogas, corrupción, incumplimiento de las normas, no muestran valores de formación integral.
South Park	Promueve los insultos, la violencia y tiene mensajes políticos que poco les interesan a los niños
Dragón Ball Z	Transmiten violencia y conductas antisociales, muestran agresividad con armas de fuego, situaciones bélicas, víctimas sangrientas.
Futurama	Estos dibujos son obra del mismo creador de Los Simpson, por lo tanto, sigue la línea dirigida para los jóvenes y adultos
Bob esponja	En estos programas no existen castigos por mala conducta, pensamiento o ideas de los personajes: se les perdonan muchas cosas.

Nota: Autoría propia

La tabla presenta una breve descripción de aquellos dibujos animados que no son aptos para los niños, puesto que presentan antivalores y sus conductas no son las adecuadas para desenvolverse con los demás.

Es importante tomar en cuenta las recomendaciones dadas por Zúñiga (2012) afirma que la televisión socializa de modo no intencional y sistemático. Enseña de manera sutil ejerciendo control sobre lo que está enseñando. De ella se aprenden por imitación los modelos de comportamiento que exhibe. La televisión presenta estímulos audiovisuales, los cuales son más efectivos que los visuales y auditivos por sí solos. Ella se impone sobre los otros medios de comunicación por penetrar en el hogar, en la vida diaria y llegar a formar parte del cúmulo de hábitos de cualquier hombre de nuestra época. Es indudable que la televisión es una fuente efectiva para la creación y formación de actitudes en los niños, ya que desde temprana edad son sometidos a su influencia sin poseer otro tipo de información.

La observación de la realidad adquiere un significado especialmente agudo, si nos referimos a los menores entre los dos y seis años, que es cuando en ellos se perfilan los sentimientos preferenciales hacia la madre, padre, familiares y otras personas significativas; a través de este proceso el niño adquiere habilidades y formas de comportarse en la sociedad. Es a partir de los cuatro a cinco años de edad que se establecen los hábitos permanentes y las características emocionales, jugando un papel decisivo a través de la imitación y la identificación. Entendemos por identificación la adopción de pautas de conducta y actitudes de sus padres y otras personas significativas para él: maestros, familiares o bien algún personaje de la televisión; esto ocurre en forma inconsciente. En tanto que la imitación es consciente. Por todo lo anterior, surge la necesidad de ahondar en los efectos de la televisión y específicamente de la violencia televisiva– en la generación de conductas agresivas en el niño, aprendidas por

imitación. Como resultado de la repetición de violencia en los medios de comunicación de masas hay un decremento en la sensibilidad emocional del niño ante ella. Por otra parte, hay un incremento en la capacidad de ser violento o agresivo con otros.

Referencias

Asociación Universidad Privada Bautista J (2010) Influencia de dibujos animados en los niños.

<https://www.monografias.com/docs/Influencia-de-la-series-animadas-en-los-P3SG3FTPCDG2Y>

Aprendiendo con Julia (2018) 5 Series de dibujos animados educativos que hay que ver (Visitado

el 21-01-2019). <https://aprendiendoconjulia.com/2018/02/5-series-dibujos-animados-educativas-ver/>

Congreso de la república de Colombia. Ley 115 de febrero 8 de 1994 Artículo 1°.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Del Moral, M (2015) Entornos personales de aprendizaje. Universidad de Oviedo. Vol.8. N° 1

pág. 42-57. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5262108>

Del Moral, M (2015) Incidencia de los dibujos animados de televisión en el aprendizaje Socio-cognitivo de los niños de primaria. N° 202. Pág. 1-29.

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7167/202-delmoral.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Domínguez, Lucia (2010) El desafío que plantean los dibujos animados a las educadoras de Párvulos. Revista Investigaciones en Educación, 10(2): 89-104.

<http://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/educacion/article/view/1011/877>

Encarnación, M (2018) Seis dibujos animados para apoyar el aprendizaje académico. Estados

Unidos (Visitado el 02-02-2019). <https://www.commonsemmedia.org/espanol/blog/6-dibujos-animados-para-apoyar-el-20aprendizaje-acad%C3%A9mico>

Equipo Ordesa (2015) ¿A partir de qué edad pueden los niños ver dibujos animados los niños?

<https://www.clubfamilias.com/es/edad-ver-dibujos>

- Faros, S (2016) Dibujos animados: ¿Pueden favorecer la obesidad infantil? Barcelona Hospital Sant Joan Déu (Visitado el 05-05-2019) <https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/dibujos-animados-pueden-favorecer-obesidad-infantil>
- Fernández, P (2017) Como afectan los dibujos animados a nuestros hijos <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/television/como-afectan-los-dibujos-animados-a-nuestros-hijos/>
- Forbes (2018) Los dibujos animados también dan lecciones de negocios. <https://forbes.es/empresas/40730/los-dibujos-animados-tambien-dan-lecciones-de-negocios/>
- García, F (2019) Las mejores series de dibujos animados para niños. <https://eresmama.com/las-mejores-series-de-dibujos-animados-para-ninos/>
- Giraldo L; Mosquera L y Roa A. (2016) Relación de los dibujos animados en el proceso de aprendizaje por redescubrimiento de los niños del grado cuarto de la Institución Suroriental. En Pereira. [Trabajo de grado de la universidad Tecnológica de Colombia]. Repositorio institucional Universidad Tecnológica de Colombia. <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/6640>
- Herrera, L (2017) Los dibujos animados herramientas para la educación. Influencia de los dibujados animados en los niños. https://www.researchgate.net/publication/319551296_Los_Dibujos_Animados_herramienta_para_la_educacion
- Hipertextual (2017) El increíble mundo de Gumball. <https://hipertextual.com/2017/06/increible-mundo-gumball-serie>
- Meritxell, V (2002) La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia. Academy

- Totemguard. <https://www.totemguard.com/aulatotem/2012/05/la-animacion-como-ayuda-en-el-aprendizaje-multimedia/>
- Merino, M (2015) 4 Ventajas de ver dibujos animados. <https://okdiario.com/bebes/ventajas-ver-dibujos-animados-2708404>
- Moral, M (1994) Influencia Psico-educativa de los dibujos animados en los niños de primaria <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=40789>
- Mornhinweg, G (2017) Los dibujos animados: herramienta para la educación. Educación, la ciencia y la cultura. https://www.researchgate.net/publication/319551296_Los_Dibujos_Animados_herramienta_para_la_educacion
- Papa, Yamila (2017) Los efectos psicológicos de los dibujos animados negativos. <https://lamenteesmaravillosa.com/los-efectos-psicologicos-negativos-de-los-dibujos-animados/>
- Pujol, M (2005) Lo dibujos animados como recurso de transmisión de los valores Educativos y culturales. Huelva- España. Grupo comunicar. <https://recyt.fecyt.es/index.php/comunicar/article/view/25862>
- Rodríguez, O (2020) Las mejores series educativas animadas para niños en Amazon Prime Video. https://www.elconfidencial.com/television/2020-03-12/series-educativas-animadas-amazon-prime-video_2482708/
- Rival, H (2012) Los dibujos animados y su influencia en el contexto conductual y sexual de Los niños y adolescentes. [Trabajo, Universidad de los Lagos]. Slideshare. <https://es.slideshare.net/donepe/los-dibujos-animados-y-su-influencia-en-el-contexto-conductual-y-sexual-de-los-nios-y-adolescentes-en-chile>

Sánchez, Á (2015) El poder educativo de los dibujos animados.

<https://www.educepeques.com/escuela-de-padres/poder-educativo-dibujos-animados.html>

Todos papás contigo (2020) ¿Cómo saber si un dibujo animado es adecuado para un niño?

<https://www.todopapas.com/bebe/estimulacion/dibujos-animados-para-bebes-y-ninos-4217>

Tugatocurioso.com (2020) Dibujos animados educativos para contribuir a la educación de los

niños. <https://www.tugatocurioso.com/dibujos-animados-educativos-para-contribuir-a-la-educacion-de-tus-ninos/>

Trejo L (2019) ¿Qué series de televisión no son aptas para los niños? Visitado el 20 de junio del

2020. <https://blog.laminasyaceros.com/blog/qu%C3%A9-series-de-televisi%C3%B3n-no-son-aptas-para-ni%C3%B1os>

Web del maestro CMF (2019). Muchos Padres desconocen que estos dibujos animados son

“tóxicos” no recomendados para niños en vacaciones de cuarentena. Consultado el 04 de abril 2020. <https://webdelmaestrocmf.com/porta/7-dibujos-animados-muy-toxicos-no-recomendados-para-ninos/>

Zúñiga, I. (2012) Influencia sociópata de los dibujos animados en niños y adolescentes. Vol. 20. N°

76. Pág. 21-24. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/archipelago/article/view/55914>

Zuleyvic A. (2019) 7 beneficios de ver dibujos animados con tus hijos [https://eresmama.com/7-](https://eresmama.com/7-beneficios-de-ver-dibujos-animados-con-tus-hijos/)

[beneficios-de-ver-dibujos-animados-con-tus-hijos/](https://eresmama.com/7-beneficios-de-ver-dibujos-animados-con-tus-hijos/)

Anexos

Entrevista profundidad	
Nombre entrevistador	
Temática	
Estimado Entrevistado. La presente entrevista tiene como fin conocer que influencia tienen los dibujos animados en su quehacer educativo y personal. La idea es conocer sus opiniones para realizar un diagnóstico de la influencia de estos. Es importante conocer sus opiniones para poder realizar un análisis completo. Cabe aclarar que la información es confidencial y solo será usada sólo para la realización del proyecto, las opiniones serán anónimas. Agradecemos su disposición y tiempo.	
Estudiante / Grupo	Respuestas
1. ¿Cuáles son los dibujos animados preferidos?	
2. ¿Qué tipo de dibujos animados prefieres? Argumenta tu respuesta.	
a. Agresivo e intolerante	
b. Tierno	
c. Amistoso	
d. Con poderes especiales	
3. ¿Con que frecuencia ves dibujos animados?	
a. 1 o 2 horas diarias	
b. 2 veces a la semana	
c. 1 vez a la semana	
d. Todos los fines de semana	
4. Selecciona el dibujo animado que más te gusta y argumenta tu respuesta.	
a. Superhéroes	
b. Princesas	
c. Simpson	
d. Héroe en pijama	
¿Algún otro comentario por agregar?	

Intención de la encuesta. Identificar cuáles son los dibujos animados que prefieren los niños de Grado primero de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño; las características de estos que prefieren, la frecuencia en que los ven el tipo que prefieren.

Fase 3. La encuesta se aplicó en la fase 3, como parte de la recolección de datos. Para la toma de datos, los observadores manejaron la siguiente ficha.

Formato Observación			
Fecha (AAAA-MM-DD)		Tiempo Observación (Horas, minutos)	
Grupo		Observador	
Situación observada (contexto)			
<i>Describe el contexto en el que se encuentra.</i>			
Hora	Descripción	Interpretación(que ve, que pregunta)	
Descripción General de actividad		<i>Describe en general que encontró en la observación</i>	
<i>Aspectos Críticos – Siempre tener en cuenta estos aspectos durante la observación.</i>			

Aspecto	Descripción
Actitud de los estudiantes al inicio de la clase	
Los estudiantes cuentan con el material necesario para la clase	
Cuenta con herramientas informáticas (computador, Tablet, proyector)	
Realiza un sondeo para ver las dificultades de los estudiantes	
Mantiene activo el compromiso de los estudiantes	
Las actividades grupales fomentan el aprendizaje colaborativo.	
La participación de los estudiantes es constante	
Utiliza trabajo en equipo	
Utiliza herramientas digitales	
Presenta vídeos, audios de apoyo en la clase	
Presenta actividades que involucren la dinámica y la interacción.	

Lista de Anexos

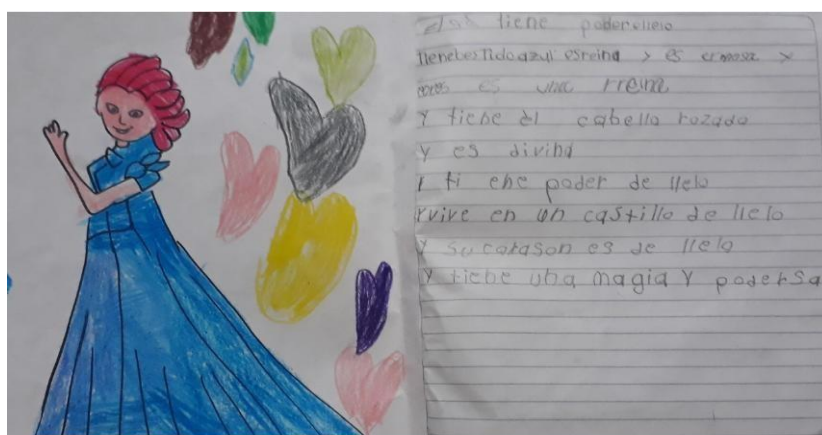
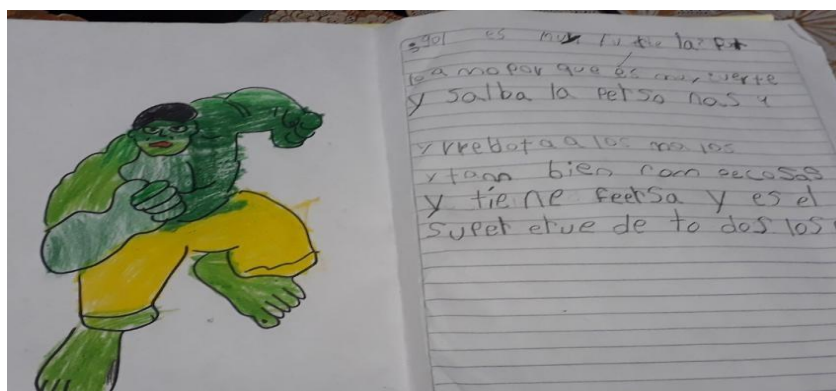
Anexo 1. ¿Cuál es tu dibujo animado preferido?.....	58
Anexo 2. Escribo lo que sabes del dibujo animado	58
Anexo 3. Organiza las letras y adivina el personaje de los dibujos animados	59
Anexo 4. Observo y realizo la actividad de comprensión lectora.....	59
Anexo 5. Resolución de problemas.....	60
Anexo 6. Responde las preguntas sobre el dibujo animado	60

Anexos

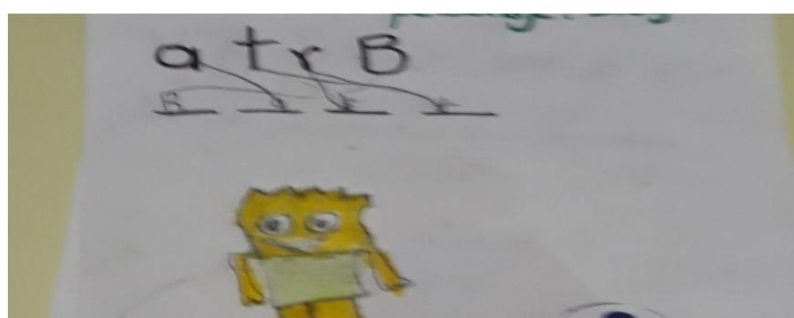
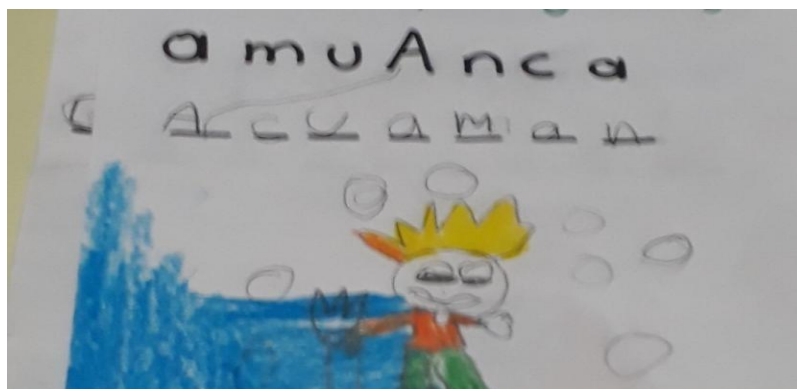
Anexo 1 ¿Cuál es tu dibujo animado preferido?



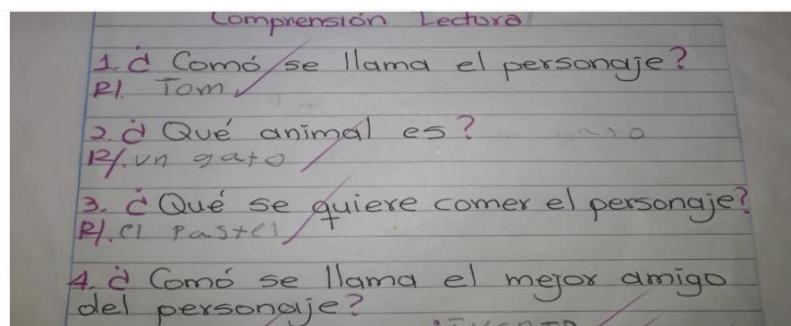
Anexo 2 Escribo lo que sabes del dibujo animado



Anexo 3 Organiza las letras y adivina el personaje de los dibujos animados



Anexo 4 Observo y realizo la actividad de comprensión lectora



Anexo 5 Resolución de problemas

RESOLUCION DE CONFLICTOS. Una araña esta sin casa y necesitamos construirle una. ¿Qué superhéroe me puede ayudar?

Anexo 6 Responde las preguntas sobre el dibujo animado

