

LOS DIBUJOS ANIMADOS Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL DE LA I.E.P. "RUBEN DARIO" DEL DISTRITO DE SANTA MARIA – HUAURA 2021

por Garcia Garvan Gladys Elsa

Fecha de entrega: 04-sep-2023 10:04a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2157628341

Nombre del archivo: BORRADOR_DIBUJOS_ANIMADOS_setiembre.pdf (563.61K)

Total de palabras: 10436

Total de caracteres: 61591

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN



BORRADOR DE TESIS

**LOS DIBUJOS ANIMADOS Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA
AGRESIVA DE LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL DE LA I.E.P.**

“RUBEN DARIO” DEL DISTRITO DE SANTA MARIA – HUAURA 2021.

PRESENTADO POR:

GLADYS ELSA GARCIA GARVAN

ASESOR:

Dra. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO DE

LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD

INICIAL Y ARTE.

HUACHO - PERÚ

2023



DEDICATORIA

A mi familia, que es motor y sentido de mi vida,
y que me acompaña y anima a alcanzar todos mis
propósitos.

..

..

AGRADECIMIENTO

A Dios y a mi familia a ellos que siempre me alentaron a lo
largo de mi carrera.

↓

INDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
³ INDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRAC.....	x
CAPITULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 DESCRIPCION DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	1
1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA.....	4
1.2.1 PROBLEMA GENERAL.....	4
1.2.2 PROBLEMAS ESPECIFICOS.....	4
1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	5
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	5
1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
1.5 DELIMITACION.....	6
¹⁰ CAPITULO II.....	8
MARCO TEORICO.....	8
2.1. ANTECEDENTES.....	8
2.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	8

2.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES	9
2.2 BASES TEORICAS	11
2.2.1 Dibujos animados	11
2.2.2 Comportamiento agresivo	20
2.3. ⁸ DEFINICIÓN DE TERMINOS BASICOS	29
2.5. FORMULACION DE HIPOTESIS	32
2.5.1 HIPÓTESIS GENERAL	32
2.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	33
CAPÍTULO III	34
METODOLOGÍA	34
3.1 DISEÑO METODOLÓGICO	34
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	35
3.2.1 POBLACIÓN	35
3.2.2 MUESTRA	35
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	35
3.4 Técnicas para el Procesamiento de la información	36
CAPITULO IV	37
RESULTADOS	37

4.2 Contratación de hipótesis	45
CAPÍTULO V:	50
DISCUSIÓN.....	50
CAPITULO VI:.....	51
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	51
6.1 Conclusiones	51
6.2 Recomendaciones.....	52
CAPITULO VII.....	53
FUENTES BIBLIOGRAFICOS	53
7.1 Bibliografía.....	53
7.2 Fuentes Electrónicas.....	54
ENCUESTA	56

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Su hijo ve dibujos animados?	69
Tabla 2 ¿Su hijo ve dibujos animados que contengan violencia?	70
Tabla 3 ¿Considera que ver dibujos animados afecta su conducta?	71
Tabla 4 ¿ Cuándo se molesta rompe objetos que están a su alrededor?	72
Tabla 5 ¿Uds. eligen los dibujos animados que ven?	73
Tabla 6 ¿Los han corregido cuando han visto que quieren imitar algún personaje de la televisión?	74
Tabla 7 ¿Pelea con sus compañeros en clase?.....	75
Tabla 8 ¿Disfruta cuando agrade a otros compañeros?.....	76
Tabla 9 ¿Se lastima físicamente?	77

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Su hijo ve dibujos animados	70
Figura 2 Su hijo ve dibujos animados que contengan violencia	71
Figura 3 ¿Considera que ver dibujos animados afecta su conducta	72
Figura 4 Cuando se molesta rompe objetos que están a su alrededor	73
Figura 5 Uds. eligen los dibujos animados que ven	74
Figura 6 Quieren imitar algún personaje de la televisión	75
Figura 7 Pelea con sus compañeros en clase	76
Figura 8 Disfruta cuando agrede a otros compañeros	77
Figura 9 Se lastima físicamente	78

RESUMEN

Objetivo: Establecer la existencia de relaciones entre los dibujos animados y la conducta agresiva de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021. **Materiales y Métodos:** El diseño establecido es correlacional, la población la integraron 30 padres de familia. **Resultados:** que el 53%(16 encuestados) indican que sus hijos solo a veces ven dibujos animados, un 33% (13 interrogados) han afirmado que casi siempre lo hacen, mientras un 13%(4 interrogados) han manifestado que casi nunca sus hijos ven dibujos animado. Asimismo, el 47%(14 encuestados) indican que sus hijos casi nunca ven dibujos animados que contengan violencia, un 40%(12 interrogados) han afirmado que a veces lo realizan, en tan un 13% (4 interrogados) han manifestado que casi siempre sus hijos ven dibujos animados que contengan violencia. **Conclusión:** las variables sometidas a procesamiento se relacionan de forma significativa respecto a los alumnos referidos, toda vez que obtuvieron valores de 17.280, y una significación de $p=0.001<0.05$ teniendo una significación alta. consecuentemente, la correlación de Spearman ha logrado una significación de $p=0.001<0.05$ lo cual tiene una representación muy aceptable.

Palabras claves: Dibujos animados, conducta agresiva física, emocional y psicológica

ABSTRACT

Objectives: To determine the relationships that exist between cartoons and the aggressive behavior of students of the Initial level of Santa María - Huaura 2021. **Materials and Methods:** The established design is correlational, the population is made up of 30 parents. **Results:** 53% (16 respondents) indicate that their children only sometimes watch cartoons, 33% (13 respondents) state that they almost always do so, while 13% (4 respondents) states that their children almost never watch cartoons. Likewise, 47% (14 respondents) indicates that their children almost never watch cartoons that contain violence, 40% (12 respondents) state that they sometimes do, while 13% (4 respondents) state that their children almost always watch cartoons that contain violence. **Conclusion:** Cartoons are significantly related to the aggressive behaviors of Initial level students of Santa María - Huaura 2021, because its chi-square value is 17,280, and its significance is $p=0.001<0.05$, having some high significances. Likewise, Spearman's correlation coefficient is $p=0.001<0.05$, which is an acceptable representation.

Keywords: Cartoons, physical, emotional and psychological aggressive behavior

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCION DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

No hay límite para el desarrollo humano, porque el ser humano no dejará de evolucionar desde el nacimiento hasta la muerte. Los sistemas de desarrollo están influenciados por los cambios en los individuos y grupos sociales provocados por la etapa socializadora, en el que resulta de mucha trascendencia acompañar a las personas desde una edad temprana. Durante la infancia, las personas comienzan a socializar con otras personas. Los principales actores de la socialización son quienes conforman el hogar, así como también los medios de comunicación y las escuelas, siendo el más relevante, la televisión y puede tener efectos tanto negativos como positivos según el tipo de programación y contenido. (Sánchez D., 2009).

La televisión se está convirtiendo paulatinamente en el medio de comunicación que mayor impacto tiene mucha incidencia en el comportamiento de las personas, influye grandemente en eso; El desarrollo de los infantes y jóvenes va de la mano con la expansión de espacios o programas de la televisión, y diversos autores han llegado a la conclusión de se puede apreciar la existencia de vínculos entre las referidas variables, lo cual está referido a los aspectos televisivos. ¿Qué instituciones participan en el análisis de las repercusiones de la televisión en el comportamiento de los niños, especialmente en los países desarrollados? ¿Si existe una conexión entre estos estudios? (Sandoval, 2006).

La violencia televisiva es actualmente un problema a nivel mundial ya que desencadena comportamientos agresivos de los infantes los cuales en la mayoría de los casos son espectadores de algunas series animadas que no son supervisados, toda vez que no son aptos para la salud mental de ellos en los que se muestran y ven al público comportamientos muy violentos. A los niños les encanta: guerras, apuñalamientos, palizas, asesinatos, tiroteos, lo cual existe en las series que ellos aprecian, sabemos que los niños copian lo que ven, por ello influye grandemente en su comportamiento ocasionando que sean más agresivos independientemente de su género, ubicación y entorno familiar, como también la situación económica. La gran parte de padres piensan que las caricaturas son divertidas pero irreales; sin embargo, los niños no tienen tal concepto porque no evalúan lo que deben ver sus niños, y piensan que todo lo que observan es real, imitando actos de violencia sin valorar lo real.

Una investigación realizada por Sánchez (2009) al respecto, el investigador encontró en su indagación que: los infantes que apreciaban las series animadas donde existe la violencia ha ocasionado que ellos sean más agresivos tendientes a exhibir un comportamiento más agresivo después de llegar al nivel escolar. En un artículo publicado en el *Jornales of Applied Develo mental Psicología*, los psicólogos de la Universidad de Iowa señalaron que encontraron más violencia en los dibujos animados que en los actores reales. al respecto en algunos países se ha cuestionado un sistema de clasificación basado en el número de espectadores solicitados, mientras que en el Reino Unido evalúa si el

contenido es apropiado para todas las edades y no utiliza clasificaciones.

En América Latina, varios estudios han concluido que las caricaturas violentas afectan el comportamiento de los niños. Al hacerlo, se ha señalado que se debe a la imitación, que la ausencia de los padres no les permite tener una guía que les ayude a discernir entre el bien y el mal.

La animación debe entenderse como programas de televisión que ofrecen una variedad de fondos y situaciones con el objetivo de distraer, entretener y educar a los niños. Sin embargo, cuando se presentan imágenes violentas o trágicas, hay un impacto significativo en el comportamiento y las actitudes de los niños o niñas. Cuando los niños ven esos programas donde impera la violencia, existe la posibilidad que imiten y reflexionen sobre aquello que ven, dado que la forma de comportarse y de expresarse reflejan lo que perciben en el medio televisivo.

El comportamiento agresivo por parte de los infantes crea grandes dificultades en el ámbito social. El ambiente en el hogar es un factor que contribuye a esto, otro factor es la falta de violencia o censura en la línea temporal de protección infantil del programa de televisión. Así, las caricaturas violentas eran se presentaban con más frecuencia en los varones, y los niños se comportaban de manera más agresiva.

Existe muchos estudios que han evidenciado que la agresión en los infantes es causada por una variedad de factores, como situaciones difíciles en los niños, abuso, violencia, negligencia, disfuncionalidad en el hogar tendientes emocionalmente

perturbadoras. El abuso en infantes está aumentando en nuestro país, con 21.600 incidentes violentos en 2017, un aumento del 25% respecto al año anterior. En encuestas familiares, el 31% de los padres y el 31% de las madres utilizan el castigo corporal para criarlos, y el 44% de infantes cree que los padres poseen el derecho a disciplinar a sus hijos. (Sousa, 2018).

Al respecto se observa que, estos infantes que corresponden a la ciudad de Huaura ocupan demasiado tiempo en apreciar estas series animadas en la televisión y los padres están de acuerdo y los consideran inofensivos sin ayudarlos a elegir una colección apropiada para su edad. Contenido violento como guerra, asesinato, patadas, disparos, apuñalamientos, golpes, y todas las acciones violentas que puedan existir, se sabe que ellos siempre suelen imitar las acciones de los actores de dibujos animados.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

1.2.1 PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María - Huaura 2021?

1.2.2 PROBLEMAS ESPECIFICOS

¿Cuál es la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva física de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María Huaura 2021?

¿Cuál es la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva verbal de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María-Huaura 2021?

¿Cuál es la relación que existe entre los dibujos animados violentos y la conducta agresiva psicológica de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María - Huaura 2021?

2 1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María - Huaura 2021.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Determinar la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva física de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María Huaura 2021.

Determinar la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva verbal de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María Huaura 2021.

⁶ Determinar la relación que existe entre los dibujos animados violentos y la conducta agresiva psicológica de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P.” Rubén Darío “del Distrito de ³ Santa María - Huaura 2021.

1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Teóricamente, este trabajo se basa en un enfoque filosófico pragmático, ya que las dos variables agresión y caricatura existen en la realidad cotidiana del hogar y el aula de la primera infancia. Desde una perspectiva científica, la agresión variable ha sido estudiada en disciplinas como la psicología, la psicología y la sociología. Y la cinematografía está trabajando en las conexiones con los dibujos animados. Escenas de violencia en dibujos animados. Estos programas de televisión son muy atractivos y entretenidos para los niños, ya que desarrollan conductas agresivas a través de la imitación y la influencia (Cusi, 2017). Por lo tanto, el propósito de estas indagaciones es evidenciar que las series con contenido violento están asociados con un comportamiento agresivo en niños de 5 años.

1.5. DELIMITACION

al respecto se han presentado muchas falencias para la obtención de información relacionada con la aplicación de la herramienta, ya que el estado de emergencia debido a la propagación del Covid-19 no permiten que las instituciones educativas asistan a clases y los cursos no terminarían pronto. para desarrollarse de forma remota.

Para solucionar este problema, la aplicación de la herramienta se coordinará y realizará vía telefónica e internet, siguiendo los lineamientos necesarios de una recolección objetiva de información que nos permitirá completar la información requerida para la consecución de este propósito.

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Vargas,(2017); El título de este estudio es "Efectos de la programación de dibujos animados en el comportamiento social de los alumnos en la ciudad de Carabobo- Venezuela"; este estudio se realizó tomando como objetivo general : establecer el análisis de todos los programas relacionados con los dibujos animados de la Corporación Nacional de Radiodifusión y su Nueva Social sobre el comportamiento de los alumnos de la Guacara de Carabobo, este estudio utilizó métodos cuantitativos y un diseño de estudio no experimental, ha sido definido al respecto como instrumento para la obtención de los resultados la encuesta. También se utilizó el instrumento hoja de observación para la determinación del comportamiento de los estudiantes. Conclusiones extraídas del estudio Sí, cuanto más violencia hay en la pintura, más probabilidades hay de que los niños sean violentos.

Bravo (2017); La encuesta, titulada "Incidencia de la programación agresiva de dibujos animados en el desarrollo emocional de bebés de 3 años de escuelas de finanzas mixtas de Valuarte de Duarte", se llevó a cabo en la ciudad de Guayaquil, Ecuador y se reporta de la siguiente manera: El objetivo general fue analizar

Investigando cómo el programa de animación afecta el desarrollo emocional de los pequeños infantes del colegio cofinanciado Valuarte de Duarte, la presente investigación utiliza un método cuantitativo de diseño de pruebas. La encuesta sirvió como herramienta para la obtención de los resultados. La hoja de observación también se utilizó para evaluar el comportamiento de los estudiantes. La encuesta concluyó que la totalidad de los infantes tenían dificultades para expresar sus sentimientos durante estos programas agresivos.

Mosquera, (2015); El título de este estudio es "El efecto de los medios de dibujos animados sobre el comportamiento violento entre los infantes más pequeños en escuelas mixtas urbanas". El estudio se realizó en Guayaquil, Ecuador, tomando como objetivo general de analizar el impacto de las caricaturas en los niños para reducir la violencia entre los niños, según el informe. Este estudio empleó un enfoque cuantitativo con un diseño de estudio no experimental. Se utilizaron encuestas como herramienta para el logro de los respectivos hallazgos y asimismo se utilizaron hojas de observación para establecer el comportamiento de los estudiantes. el estudio concluyó que las relaciones familiares eran problemáticas debido a los efectos negativos de la violencia y las caricaturas ofensivas hacia los padres.

2.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES

Reyes, (2017); El estudio actual se titula "Los superhéroes y su comportamiento cuando los bebés de 4 años crecen juntos en las guarderías del jardín". La encuesta se realizó en el municipio de Sullana, provincia de Piura, con el

objetivo general de identificar el comportamiento de los niños en su jardín. Los bebés veían en la cama el programa de superhéroes "Creciendo Juntos". La presente encuesta utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño de estudio no experimental. La encuesta ha empleado como herramienta para obtener los resultados de la encuesta, de igual forma, ha sido empleado el instrumento de las tarjetas de observación para la determinación del comportamiento de los estudiantes. El estudio concluyó que los dibujos animados de superhéroes tenían un impacto negativo en el comportamiento de los infantes porque esos comportamientos y el lenguaje que adoptaban no eran muy educativos.

Anton, (2017); El título de este estudio es "Los dibujos animados y su comportamiento agresivo en bebés de 5 años del I.E.P. Sr. Señor del Cautivo". El estudio se realizó tomando como objetivo general la determinación de la asociación entre las dos variables referidas respecto a los infantes de la I.E.P. de 5 años, correspondiente a la entidad. Señor del Cautivo, para desarrollar esta indagación de utilizó un enfoque cuantitativo, empleándose un diseño de investigación no experimental, utilizando una encuesta como herramienta para la obtención de los hallazgos, y utilizando el instrumento de tablas de observación para la determinación del comportamiento de los estudiantes, el estudio concluyó que los infantes de 5 años que participaron en la entidad. Cuanto más tiempo, más agresivo su comportamiento

Rojas (2017) Se elaboró un trabajo titulado "Caricaturas y comportamiento agresivo entre niños del tercer periodo en instituciones educativas del distrito de

Huancavelica N° 36005", proponiendo la siguiente estructura: Con el objetivo de hallar la determinación de la asociación ¹¹ de los dibujos animados violentos y el comportamiento agresivo en la tercera escuela primaria Posibles enlaces para identificar a los evaluadores. Se tuvo una muestra de 91 integrantes, el estudio es básico. Utilizándose para ello cuestionarios y escalas de observación como herramientas. Los resultados mostraron una correlación significativa entre las variables estudiadas, teniendo un 35,2% de los participantes un alto riesgo de consumir dibujos animados. Además, el 38,4% de los participantes exhibió agresión verbal y el 46,2% de los estudiantes exhibió agresión física.

5

2.2 BASES TEORICAS

2.2.1 Dibujos animados

Se trata de una experiencia cinematográfica que crea un efecto visual que convence al cerebro de que los elementos estáticos (como marionetas u objetos) tienen su propio movimiento. Utilizando técnicas de pintura a mano, cada pintura está hecha a mano. (Anton, Ccoto, & Carhuas, 2013).

Los elementos dinámicos de una caricatura se crean mediante el movimiento de un personaje u objeto (pintura) en etapas sucesivas, capturado por una cámara de cine, reconocido cuadro por cuadro y actuado sobre él para ensamblarlo. Puede entenderse como una estructura narrativa organizada por una continuidad de imágenes, a la que se le pueden añadir diálogo y sonido.

La caricatura se refiere al uso de material audiovisual a través del dibujo digital de diversos personajes animados con el objetivo de comunicar, entretener y atraer la atención del público a través de sus acciones, ya sean ficticias o reales. La gente presta especial atención a los niños pequeños para encontrarles contenido.

La animación es cualquier material audiovisual que incorpora técnicas de animación que utilizan cuadrículas para crear imágenes en movimiento que acompañan lo que sucede en la escena. (Reyes, 2013); es una técnica cinematográfica que permite el uso de elementos paralizantes como objetos, peluches, etc. Los títeres pueden entrenar sus movimientos y sirven para realizar animaciones cortas especialmente creadas para televisión, que están disponibles para su visualización.

Evolución de los dibujos animados.

Cualquier formulación importante es producto de un proceso que responde a algún contexto histórico-cultural que la determina. Cuando se habla de dibujos animados, primero hay que mencionar su predecesor: el dibujo animado o manga.

El comic: Una forma de comunicación escrita e icónica que consiste en una secuencia de imágenes, que a su vez representan las fases de una historia de acción, y que a menudo contiene elementos de escritura hablada. (Alvarado, 2017, p. 11).

Caricatura o viñeta: Una caricatura es una forma cómica de ver la vida cotidiana de los humanos. El dibujo de animación es una técnica de dibujar a mano cada

cuadro para crear una representación de imagen en movimiento de ahí la palabra "animación". Los dibujos animados son la representación más descubierta y mejor establecida de los medios cinematográficos para todas las edades.

Los primeros dibujos animados aparecieron en el siglo XX. Según Castro y Sánchez (1999), la animación nació en París y floreció y alcanzó su apogeo en Estados Unidos.

La animación es la forma más creativa de ramas tradicionales del arte como la pintura. Estos se mueven en orden lógico y conceptual. Debido a los avances tecnológicos, existen diferentes formas ¹⁵ de desarrollar este arte. Sin embargo, historiadores y estudiosos coinciden en que este arte se desarrolló en paralelo al desarrollo del arte humano.

Clasificación de dibujos animados

Con base en la investigación, se puede sistematizar de la siguiente manera.

Según su origen:

- i. Estados Unidos
- ii. japonés

Por género:

1. Divertido o humorístico: Muchas veces los animales son tema de conversación, pero también hay casos con individuos.
2. Acción: Amenaza alta, sea específico.

3. Superhéroes: Una combinación de dinamismo y dedicación.
4. Fantástico: Efemérides fantásticas. Los participantes deben dar su consentimiento a la invención.
5. Telenovelas: Son las historias más realistas que involucran actores.
6. Aventura: En los cómics de aventuras, las personas son las principales protagonistas.
7. Ciencia Ficción: Son bocetos de personas que aparecen como interlocutores imaginarios.

Según el contenido:

Formativo o didáctico:

La información que constituye el comportamiento comunicativo entre personajes, así como la forma de intercambiar información y los medios para lograr los fines, dependen de la consideración y el respeto a la dignidad humana.

Las caricaturas se vuelven instructivas cuando participan exitosamente en el proceso del progreso humano; así señala que la educación es un intento del ser humano de comprenderse a sí mismo en su existencia natural.

Cuando las caricaturas participan en el proceso de mejora de aprovechar el poder de la razón en lugar de recurrir a la agresión para resolver conflictos o impulsos irracionales para lograr metas, son educativas.

Violencia: los cómics que contienen contenido violento representan interacciones entre personajes en las que se utilizan diversas formas de control para lograr

objetivos, y la aceptación de estos estilos agresivos de resolución de problemas refuerza estos comportamientos agresivos. En estas imágenes se utilizan ataques físicos y verbales.

Para Bandura y Walters, los cómics proporcionan un modelo de la eficacia del comportamiento agresivo. En estas obras los personajes exhiben comportamientos válidos para la sociedad, es decir, consecuencias que valen la pena para ellos. De esta forma, los cómics muestran cómo lo que hacen les beneficia y es aceptado por la sociedad. Por ejemplo, parece tener dificultades para alcanzar o no objetivos encomiables a pesar de los métodos agresivos para lograrlos.

Dibujos animados y aprendizaje social

El desarrollo del aprendizaje social de los niños está relacionado con la maduración cerebral y biológica, así como con las condiciones de interacción en el entorno social.

Las investigaciones han demostrado que desde el nacimiento, las personas cambian sus relaciones con los demás con cambios en las habilidades motoras, del lenguaje y de regulación emocional que dependen completamente del entorno social en el que interactúan y de la aparición de un comportamiento agresivo, que es un comportamiento agresivo típico, para reducir. Los menores necesitan ser explorados y sobrevividos, adoptando las reglas de convivencia que utilizan los adultos cuando tratan directamente con menores. Con la implicación de las estructuras cerebrales, el niño absorbe información, la retiene y desarrolla inhibiciones frente a conductas agresivas. (Advance., 2016).

4 Clasificación de los dibujos animados

Actores animales.

Aparecieron por primera vez a finales del siglo XIX, cuando se utilizaron en el desarrollo de series de cómics y largometrajes; aquí se establecieron animales como personajes.

Estos personajes se caracterizan por representar aspectos animales, pero con una modificación antropomórfica, es decir, dándoles una forma humanoide, en la que se observa una fusión del comportamiento animal y humano. La dinámica de las personas que crean cómics con actores animales interactuando entre animales e incluso entre personajes animales y personajes humanos es interesante para el público.

Actor humano.

Su característica distintiva es la representación animada de personas que realizan acciones cómicas y divertidas. Como ejemplos de este tipo de actores podemos citar a Popeye, Los Picapiedra, Phineas y Ferb, etc. Gracias a este largometraje, las expresiones faciales y los personajes son más detallados, lo que se nota en "Blancanieves y los siete enanitos".

Objeto de acción.

Aparecieron por primera vez en 1907 gracias a la coreografía, quien montó un espectáculo en el que un tenedor se movía sobre una mesa.

Las caricaturas se clasifican según su calidad artística:

Fotografía.

Debido al dibujo realista logrado se pudo determinar una gran similitud

Pintura realista.

Representa fielmente lo que representa, saltándose detalles superficiales.

realidad, no modelos.

En comparación con el anterior, la actuación es menos real, se realiza mediante una

simplificación para hacerla menos real.

Caricatura de personas y animales.

Corresponde a la representación de animales y personas con rasgos faciales exagerados.

Caricatura de animales humanizados.

Son representaciones de animales, pero con rasgos humanos que les dan un aspecto antropomorfo.

Animación no representacional. Corresponden a zonas del orden de color y forma y crean una impresión general.

Además, en la clasificación de los cómics, existe una clasificación que depende del estándar de cada autor. Reyes, por ejemplo, introdujo esta clasificación por personaje u objeto; otros autores, como Amurria, han realizado la clasificación en función de la calidad artística; Sin embargo, las caricaturas generalmente solo

deben acreditarse con el propósito de animar y entretener a la audiencia.

El cómic como forma de expresión:

Al principio, el manga se consideró irrelevante para los estudios de impacto, ya que su público objetivo era únicamente el público joven. Sin embargo, a medida que los dibujos animados pronto se utilizaron en publicidad, terapia y entretenimiento, la gente gradualmente fue notando su influencia e influencia en la vida pública, estimulando el interés en sus investigaciones. En este momento, su oferta es tan importante como cualquier otra cosa que se muestre en las salas de cine y en la televisión. Es lo mismo que los personajes humanos porque también incluye drama, ficción, acción u otros géneros. Asimismo, provoca en el espectador los mismos sentimientos que una serie en la que actores en vivo ofrecen escenas sentimentales, divertidas o llenas de adrenalina. Su éxito se debe en gran medida a las infinitas posibilidades que ofrece la animación, ya que es más capaz de captar la atención del espectador. Además, con la animación es posible realizar acciones que no serían posibles con actores reales. Aquí es donde la fantasía se desarrolla en todo su esplendor. Debido al éxito de la caricatura, se desarrollaron y vendieron varios productos exclusivos en el mercado internacional. Además, el éxito también genera mayores beneficios a través de la producción de videojuegos o la cooperación publicitaria.

Cualidades del personaje animado

Atractivo Los contenidos que presentan los dibujos animados son variados y combinados según los gustos de todos los espectadores, es por eso que este gusto se

crea con el fin de lograr atractivo atrayendo ⁴ cada vez más seguidores.

Contenido

La variedad de contenido garantiza que se cree un manga diferente para todos.

Violencia

En general, este tipo de juegos tiene más probabilidades de llamar la atención entre los niños de entre 6 y 8 años, como lo demuestra la forma en que se hacen pasar por un luchador o portan un arma frente a los demás.

Deseo sexual,

A pesar de toda la censura actualmente vigente para este tipo de escenas, todavía aparecen referencias a dichas escenas en los dibujos animados, ya que a menudo presentan a hombres y mujeres musculosos de gran calidad.

Mundo real

La mayoría de los dibujos animados están ambientados en un entorno histórico o actual específico, y los protagonistas son personas que quieren luchar contra el mal y quienes lo crean.

Elegante

A través de la imaginación de la persona que hizo la escena de la animación, se gana al público al observar cuidadosamente habilidades ⁴ que no se pueden utilizar en el mundo real. Esto permite a los niños fantasear como si estuvieran en un programa o película.

Comedia,

Asimismo, en la animación también se consideran otros géneros como la comedia,

permitiendo al espectador vivir momentos amenos y divertidos mientras observa las escenas.

Consumir

Proviene de diferentes públicos aplaudiendo la escena que se está representando.

Actualmente, el consumo incluye no sólo ver escenas, sino también adquirir ⁴ productos exclusivos en el mercado, gracias al éxito de la caricatura.

El cómic y su impacto en el aprendizaje:

Una caricatura con contenido bien presentado puede verse como un incentivo para que su audiencia (en este caso, los niños) aprenda a través de sus escenas.

El aprendizaje de los niños mediante la visualización de dibujos animados es generalmente ineficiente y perjudicial, ya que el tiempo que dedican a ver escenas lo dedican a ⁴ actividades al aire libre. Por tanto, sostienen que su transmisión retrasa el proceso de aprendizaje.

Otros autores sostienen que la serie animada en realidad tiene un impacto positivo en el estudiante porque puede aprender a través de la información que recibe, y que para que el efecto de aprendizaje sea más efectivo, es necesario que exista un horario que el menor debe seguir.

2.2.2 Comportamiento agresivo

Según Reyes, (2017) ¹ la conducta agresiva se caracteriza por confusión, ambigüedad, indefinición y confusión. ¹ La agresión es violencia que causa daño verbal, físico o psicológico. Comportamientos como golpear, hacer berrinches y

burlarse se consideran agresivos y se clasifican como comportamientos de influencia social; algunos también se conocen como comportamientos antisociales; Problemas derivados de la falta de comunicación

La agresión en el sentido etimológico proviene de palabras etimológicas: el verbo "ad" significa "hacer", el verbo "gradior" significa ir o ir, "ito" significa una relación activa y la palabra "papá" significa calidad. Si bien la agresión es una respuesta a través de una actitud violenta, se relaciona con la palabra agresión, que hace referencia a la tendencia a atacar, atacar, atacar.

Este concepto proviene de las ciencias de la vida y lo vincula a la pulsión sexual y la territorialidad, cuyo patrón de actividad puede manifestarse en intensidades variables que van desde la agresión verbal hasta la física (Pérez & Merino, 2008).

Teoría del comportamiento agresivo

Según la clasificación de Mosquea, (2015) las teorías se basan en lo que explica la conducta agresiva y se dividen en dos tipos: teorías activas o biológicas y teorías ambientales.

Teorías Activas o biológicas

La fuente de la agresión es un impulso interno; este grupo incluye teorías de la etología, que ven los impulsos agresivos como reacciones a estímulos específicos, y el psicoanálisis, que supone que los niños nacen con instintos agresivos que siguen sus propios instintos agresivos para expresarse. Este tipo de disfunciones fisiológicas son causadas por traumatismos, malos cuidados, retraso en la maduración o desarrollo de defectos; tienen diversas causas, como B. Problemas

durante el embarazo por caídas y medicamentos, problemas durante el parto por falta de oxígeno o falta de oxígeno, etc. Problemas durante el parto por desnutrición e infecciones. Algunos expertos afirman que un niño nace con un trastorno biológico de conducta que hace que sufra esos trastornos. Incluso cuando existe un trastorno biológico, no hay forma de determinar si el problema es causado por una anomalía psicológica o simplemente está relacionado con ella de alguna manera desconocida.

Teoría etológica

La teoría surgió de un intento de extrapolar entre el comportamiento animal y el comportamiento humano, viendo la agresión como una respuesta innata que surge de impulsos inconscientes que se adaptan biológicamente y evolucionan a medida que la especie evoluciona y evoluciona; además de esto, hay otra conclusión: La agresión es la forma de supervivencia de los seres humanos y las especies. La teoría no distingue entre agresión y violencia porque tiene en cuenta impulsos de naturaleza biológica.

Teoría Psicoanalítica

Al respecto, ha considerado que la agresión es un comportamiento instintivo que surge en respuesta a ciertos obstáculos u obstáculos. Cuando las personas liberan su tensión interior, pueden alcanzar un estado de relajación, de lo contrario producen agresión. De esta forma, se generaliza la teoría de que la agresión surge de la esencia misma del ser y se manifiesta como una influencia negativa del entorno o de la sociedad, es decir, como una condición humana.

1 Teoría de la personalidad

Esta teoría apoya que el comportamiento violento surge de la falta de autocontrol, déficits cognitivos e impulsividad y que, por lo tanto, los factores personales contribuyen al comportamiento agresivo. 9 En la teoría de Eysenck, creía que altos niveles de neuroticismo y psicosis significaban comportamiento violento.

1 Teoría de la frustración

Propuesta por Miller y Dollard en 1938, la teoría se basa en la idea de que el comportamiento agresivo es el resultado de la frustración causada por la agresión y el bloqueo de objetivos. Según Aguado Días M. en 2002, los niños de preescolar y preescolar suelen presentar depresión y violencia en la escuela. En este caso, los factores externos afectan al individuo y, si no se controlan, pueden manifestarse como violencia en el entorno externo.

Teoría de la señal

Según Berkowitz, fundador de la Teoría de la Activación y la Frustración, desarrollada entre 1962 y 1996, creo que la frustración surge no por retirar algo sino por una necesidad personal de poseer algo; se dice que la ira es una variable intermedia entre la frustración y la agresión, que se produce cuando Los niveles de activación emocional son altos.

Teoría genética

En ese sentido, ha sostenido que la agresión es el resultado de síndromes

patológicos (como anomalías cromosómicas **XYY**) o procesos hormonales y bioquímicos (como los niveles de norepinefrina y testosterona). Comportamiento genético que enfatiza el comportamiento agresivo y violento.

Teorías reactivas o ambientales

La teoría se basa en la agresión que emana del entorno del sujeto, es decir, una respuesta violenta a los acontecimientos del entorno. Este grupo incluye teorías del aprendizaje social y teorías de la impulsividad, que describen la agresión como una respuesta a una situación frustrante que, si se corrige brutalmente, puede empeorar y desencadenar más agresión. La imitación es una característica esencial del comportamiento agresivo adquirido, lo que explica por qué los hijos de padres agresivos muestran un comportamiento antisocial.

Teoría del aprendizaje social

La teoría de Bandura, planteada en 1976, afirma que la conducta agresiva es resultado de la imitación y la observación; La imitación depende de la recompensa que uno recibe, y recibir una recompensa aumenta la probabilidad de ser imitado y viceversa. La tolerancia de los padres puede afectar la agresión de un niño, incluso cuando el niño está elogiando. Una situación similar ha ocurrido entre sus compañeros en la escuela, lo que significa que seguirán teniendo este comportamiento.

Teoría de la interacción social

Esta teoría sostiene que el entorno influye en el comportamiento de una persona, de modo que el entorno hogareño y escolar es la base de los problemas de conducta.

Falta de socialización familiar, especialmente vínculo entre padres e hijos, y rechazo de los pares que aumentan la probabilidad de que el niño u otras personas cometan actos violentos.

1 Teoría sociológica

Esta teoría sostiene que la violencia es el resultado de las características políticas, económicas y culturales de las sociedades. Las 47 causas principales del comportamiento están relacionadas con factores como las dificultades del desarrollo intelectual, la marginación, la pobreza y la explotación. Desde esta perspectiva, ilustra la importancia del comportamiento humano.

1 Clasificación de la agresividad

Para Boss (1961), la conducta agresiva se clasifica en dos tipos: física y verbal:

Física. –

El ataque físico se define como atacar a un ser vivo con el propio cuerpo u objeto. Se caracteriza por infligir daño físico al oponente (Carrasco & González, Conceptual Issues of Aggression: Definición e Interpretación Modelo, 2006). El comportamiento agresivo puede resultar de una agresión verbal. Este tipo de agresión implica agresión psicológica e incluye: patear, pellizcar, golpear objetos, empujar, agarrar, tirar del cabello.

Verbal

La agresión verbal se define como agresión que utiliza palabras hirientes, incluidas amenazas, rechazo e insultos (Carrasco & Gonzáles, Conceptual Aspects of Aggression: A Definición and Interpretive Model, 2006):

La agresión verbal incluye actos de habla como ¹amenazas, insultos, acusaciones, palabras groseras, apodos o nombres, calumnias, comentarios falsos, acusaciones y gritos.

Psicológica

Cuando hay factores psicológicos presentes que contribuyen a la pérdida de apetito, insomnio y control de esfínteres, y varios tipos de abuso, estos pueden incluir comportamiento extremo (agresivo o pasivo), ansiedad excesiva, problemas del habla o tartamudez, o dificultad para jugar con otros niños o adultos jóvenes

Factores que influyen en la agresividad

Cuando se trata de ¹factores que influyen en la agresión de los niños, en ella influyen una serie de factores que incluyen el entorno social, la familia, la escuela y los medios televisivos;

Medio social

El entorno social entre los factores que afectan el comportamiento agresivo ¹de los niños significa que el comportamiento de los niños se adquiere a través de interrelaciones sociales y adquiere un contenido de valor cultural diferente. En el proceso, los niños refinan sus comportamientos negativos o positivos (Martínez, 2007).

Familia

Este factor es el factor más importante para que el niño gane experiencia. La familia está formada por las interrelaciones del mundo interior, en las que sus pensamientos, fantasías e ideas afectan su entorno hogareño, del mismo modo ¹ que los pensamientos, fantasías e ideas de los padres afectan a sus hijos. Dado que la familia es un elemento activo, se desarrolla constantemente desde lo inferior hacia lo superior.

El papel más importante que tienen ¹ los padres para con sus hijos es actuar como guía o modelo a seguir para el niño, dependiendo de su género. Las niñas son madres y los niños son padres. De hecho, los niños se moldean en las actitudes, deseos y actitudes de sus padres. En resumen, se puede decir que los padres son la autoridad más importante que influye ¹ en la socialización de los niños. En la mayoría de los casos, los padres quieren que sus hijos se porten bien, sean obedientes, capaces de distinguir el bien del mal sin hacer nada y que no intenten ganarse el respeto sino que lo vean como un derecho.

¹ Escuela

La educación se ocupa de la formación del hombre, de todo lo que hace, siente y piensa desde su nacimiento hasta su muerte. Por tanto, la escuela es una institución colectiva donde estudiantes y profesores tienen como objetivo servir los intereses, servicios y necesidades ¹ de la comunidad. La escuela cumple el papel puente de educación moral, reconoce la vida del niño y mantiene inalterada su esencia.

1 Consecuencias de la agresividad en los niños

En este contexto, Quicíos (2016) afirma que las consecuencias de la agresión infantil pueden causar problemas no solo para el propio niño sino también para la sociedad que lo rodea, como el entorno escolar o familiar (p. 2). El motivo del nombramiento es el siguiente:

Si no se aborda el comportamiento agresivo, puede terminar siendo rechazado y rechazado por los demás, lo que reduce la autoestima, conduce a un comportamiento sospechoso y solitario y a una falta de oportunidades para hacer amigos y desarrollar relaciones con los demás.

Los niños con estos problemas son propensos a comportarse mal, lo que con el tiempo puede resultar negativo y perturbador.

Por sus acciones, esa persona podría haber sido víctima de otro ataque.

Los niños tienden a adoptar actitudes agresivas relacionadas con los problemas de fracaso escolar.

En adolescentes y adultos, si no se corrigen, desarrollan conductas antisociales, baja autoestima y escasa capacidad para resolver problemas.

Campañas para desviar y prevenir la agresión infantil

¹ Las actividades destinadas a reducir y prevenir la agresión infantil son las siguientes:

Reunirse con los niños para discutir las posibles consecuencias de lo que han aprendido sobre el comportamiento agresivo y ofrecerles consejos sobre cómo tratar a sus compañeros, como actitudes de ayuda, compartir y agradecimiento.

Crea reglas de pared para niños con murales.

Cuenta historias con un mensaje positivo y ofrezca formas alternativas de resolver problemas pacíficamente y evitar conflictos radicales.

¹ Utilice la aplicación de puntos para otorgar puntos extra cuando los niños exhiban comportamientos deseados, de modo que puedan intercambiar puntos por recompensas como libros de cuentos y juguetes.

El comportamiento agresivo se puede reducir mediante dinámicas como la dinámica cooperativa, la dinámica de las tortugas y la empatía grupal.

Mediación adecuada en situaciones de conflicto, aconsejando no reaccionar de forma negativa o violenta y justificando las posibles repercusiones.

(pág. 4)

²¹

2.3. DEFINICIÓN DE TERMINOS BASICOS

Agresión.

Este es un comportamiento negativo que hace que las personas se sientan ostentosas y ofensivas en las redes sociales y trata de dañar y perturbar su entorno social. Se

caracteriza por su comportamiento nocivo y socialmente se entiende como agresivo.

Agresividad:

Todos ellos son impulsos negativos con la agresión en su núcleo, que se forman en la personalidad del individuo, adoptan un patrón que los distribuye a medida que crecen y aceptan la agresión ⁵ como si fuera normal en la vida.

Animación:

Es el arte de crear imágenes en movimiento, y también el arte de crear escenas imaginativas, permitiendo que las imágenes creadas se desarrollen en escenas de acuerdo con las necesidades de la animación.

Asertividad:

Se entiende como la capacidad humana de comunicarse bajo el control de las propias emociones, la llamada autorregulación, con el objetivo de actuar de acuerdo con los valores de la propia ⁵ personalidad y respetando los valores de los demás.

Comunica:

Es una expresión en la que los humanos se expresan libremente en una variedad de situaciones, canales y lenguajes. La expresión verbal puede ser tanto positiva como negativa ya que permite a las personas expresar sus pensamientos de acuerdo con los sentimientos y conceptos que quieren expresar.

Escucha

Este es el proceso mediante el cual las personas adquieren y comprenden información transmitida verbalmente, lo que implica un uso intensivo de los sentidos del oído y la percepción.

Impulsividad.

El acto de expresar impulsividad está relacionado con la incapacidad de detenerse hasta ser capaz de actuar. La impulsividad es el acto de emprender y realizar una actividad o acción sin análisis, sin conocer las consecuencias (ya sean positivas o negativas).

Respeto.

Estos son los principales valores que todo ser humano debería tener. Porque este valor expresa respeto y reserva hacia el hombre, es un acto de respeto que el hombre muestra siempre a lo largo de su vida, y refleja su buena imagen y comprensión del hombre. de diferente valor

Valores:

Éste es el principio que la gente tiene presente cuando trata con la sociedad. Los valores son virtudes abstractas plasmadas en las cualidades y actitudes que desarrollan las personas.

2.4. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Dibujos animados	⁹ Dibujos animados violentos en televisión Dibujos animados violentos en DVD Dibujos animados violentos en Videojuegos	
Conducta agresiva	Agresividad física Agresividad verbal Agresividad psicológica	

2.5. FORMULACION DE HIPOTESIS

² 2.5.1 HIPÓTESIS GENERAL

Los dibujos animados se relacionan significativamente con la conducta agresiva de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María - Huaura 2021.

² 2.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

Los dibujos animados se relacionan significativamente con la conducta agresivafísica de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María Huaura 2021.

Los dibujos animados se relacionan significativamente con la conducta agresivaverbal de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María Huaura 2021.

¹ Los dibujos animados se relacionan significativamente violentos y la conducta agresivapsicológica de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María - Huaura 2021.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

Según (Carrasco, S., 2006), el diseño de estudio "es no experimental en el sentido de que la variable independiente no está sujeta a **manipulación intencional y no existe un grupo de control sino un grupo experimental**". (pág. 71)

Según (Carrasco, S., 2006), las transacciones correlacionadas son un diseño no experimental. "Analiza y examina la relación entre los hechos y los fenómenos (variables) del mundo real para revelar el alcance de la influencia o ausencia". Entre otras cosas, intentamos determinar **el grado de relación entre las variables en estudio.**" (p. 73).

TIPO DE LA INVESTIGACIÓN

La **investigación es una explicación causal** en el sentido de que aprendemos qué **causa la existencia y la naturaleza del hecho o fenómeno** que se investiga o estudia. Asimismo (Carrasco, S., 2006) "examina **la relación recíproca y continua de todos los hechos de la realidad y busca dar una explicación objetiva, real o científica a lo desconocido. Supongamos que existe más de una variable**". (p. 42)

ENFOQUE

Este estudio es de naturaleza no experimental y se basa en un enfoque cualitativo.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.2.1 POBLACIÓN.

Una población es un conjunto de sujetos o elementos que comparten una o más características comunes en un momento y lugar determinado y serán objeto de estudio.

Los sujetos de este estudio incluyeron a 30 estudiantes de primaria del IEP 2021 Rubén Darío del distrito de Santa María Huaura

3.2.2 MUESTRA

La muestra estuvo compuesta por 30 estudiantes de primaria de la referida entidad de educación

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Según (Morles, 1999), una habilidad es "un conjunto de procedimientos o actividades estructuradas utilizadas para observar hechos reales, recopilar datos o analizar evidencia". (página 56). Dadas las características de este estudio, las

encuestas fueron la técnica más efectiva.

Las técnicas y herramientas de recopilación de datos utilizadas en este estudio incluyeron:

Técnica de inspección: Trate de aceptar resultados variables. (Mirabal, 1992) define la investigación como "el arte de identificar y modular sistemáticamente, directamente o mediante herramientas, los fenómenos y el comportamiento de individuos o grupos de individuos para obtener conocimiento científico".

. (p. 123)

3

3.4 Técnicas para el Procesamiento de la información.

La versión 19 de SSPS se utiliza para obtener valores de postura y medidas relacionadas por separado. Analizar e interpretar resultados basándose en la correlación.

CAPITULO IV

RESULTADOS

Tabla 1 ¿Su hijo ve dibujos animados?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1. Nunca	0	0
2. Casi nunca	4	13
3. A veces	16	53
4. Casi siempre	10	33
5. Siempre	0	0
TOTAL	30	100

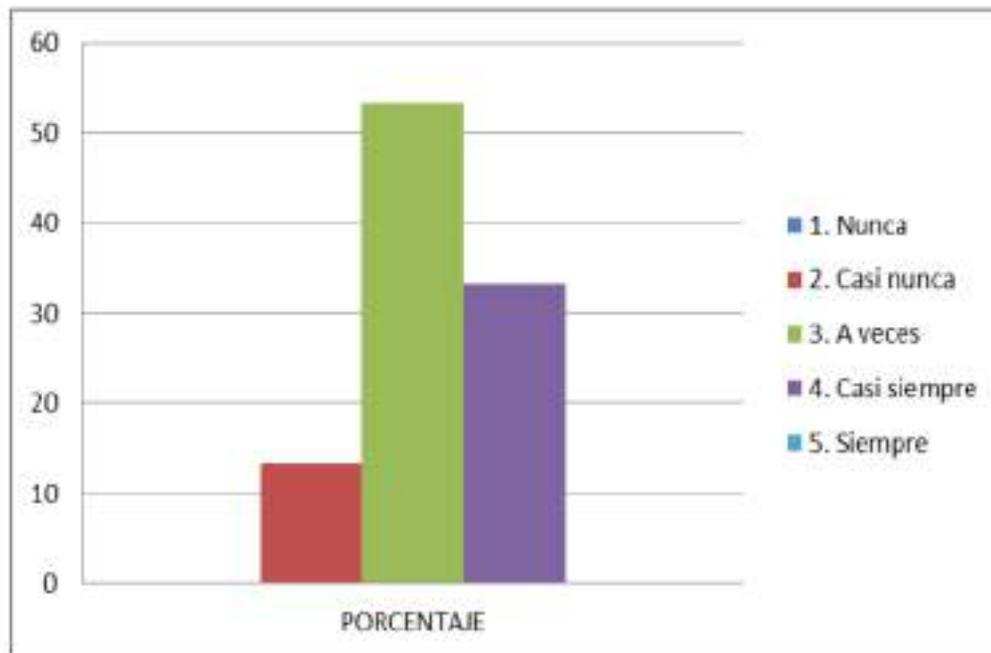


Figura 1 Su hijo ve dibujos animados

Fig.1 se visualiza que el 53%(16 encuestados) indican que sus hijos solo a veces ven

dibujos animados, un 33%(13 encuestados) afirman que casi siempre lo hacen, mientras un 13%(4 encuestados) manifiesta que casi nunca sus hijos ven dibujos animados.

Tabla 2 ¿Su hijo ve dibujos animados que contengan violencia?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1. Nunca	0	0
2. Casi nunca	14	47
3. A veces	12	40
4. Casi siempre	4	13
5. Siempre	0	0
TOTAL	30	100

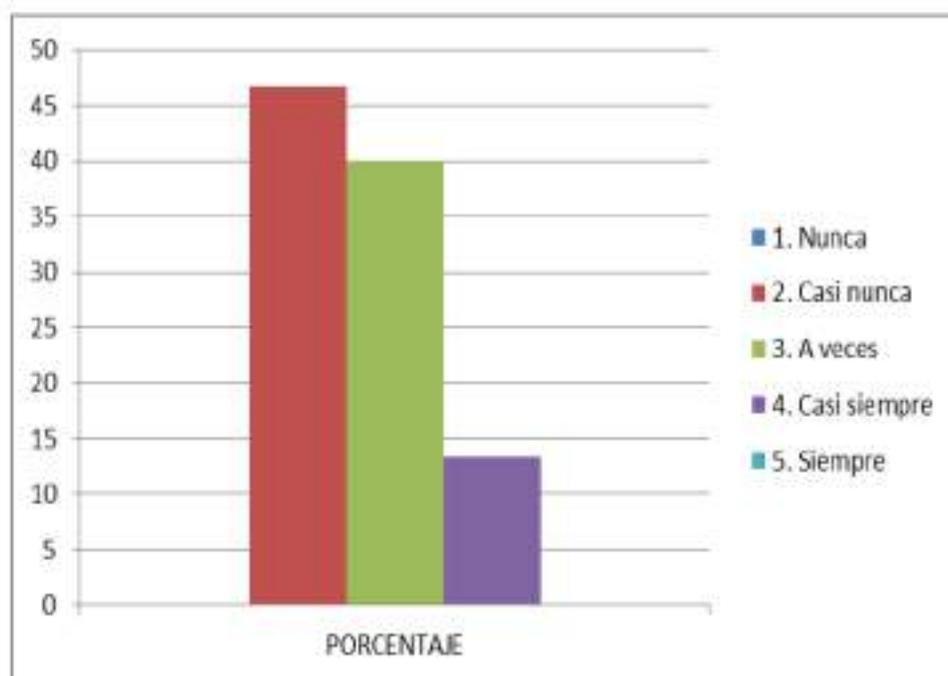


Figura 2 Su hijo ve dibujos animados que contengan violencia

Fig.2 se visualiza que el 47%(14 encuestados) indican que sus hijos casi nunca ven dibujos

animados que contengan violencia, un 40%(12 encuestados) afirman que a veces lo hacen, mientras un 13%(4 encuestados) manifiesta que casi siempre sus hijos ven dibujos animados que contengan violencia.

Tabla 3 ¿Considera que ver dibujos animados afecta su conducta?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1. Nunca	0	0
2. Casi nunca	6	20
3. A veces	24	80
4. Casi siempre	0	0
5. Siempre	0	0
TOTAL	30	100

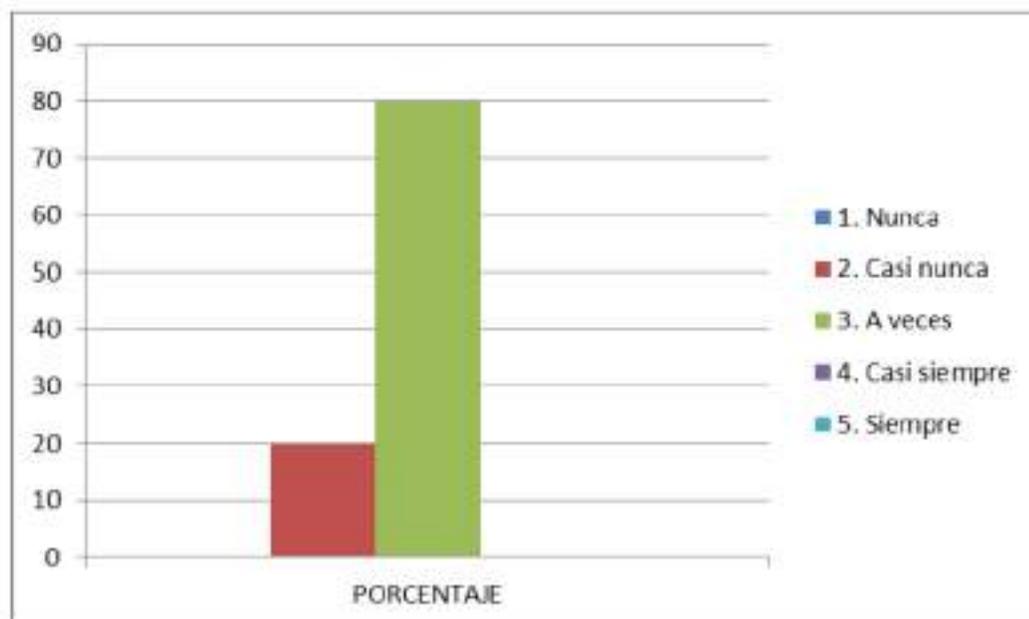


Figura 3 ¿Considera que ver dibujos animados afecta su conducta

Fig.3 se visualiza que el 80%(24 encuestados) consideran que ver ciertos dibujos

animados algunas veces afectan la conducta de sus hijos y un 20%(6 encuestados) afirman que casi nunca sienten que afecten.

Tabla 4 ¿Cuándo se molesta rompe objetos que están a su alrededor?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1. Nunca	4	13
2. Casi nunca	19	63
3. A veces	7	23
4. Casi siempre	0	0
5. Siempre	0	0
TOTAL	30	100

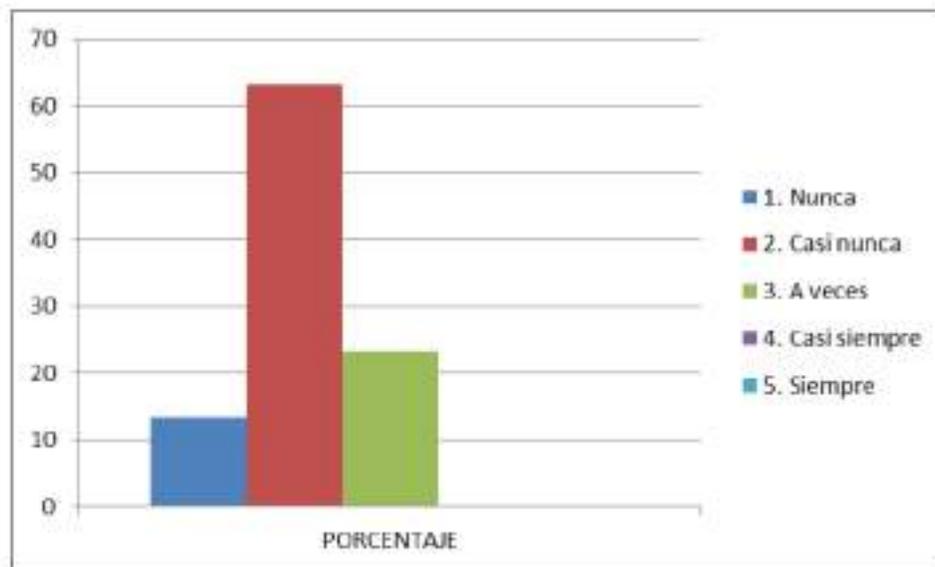


Figura 4 Cuándo se molesta rompe objetos que están a su alrededor

Fig.4 se visualiza que el 63%(19 encuestados) indican que sus hijos casi nunca cuándo se molestan rompen objetos que están a su alrededor, un 23%(7 encuestados) afirman que a veces si lo hacen, mientras un 13%(4 encuestados) manifiesta nunca hacerlo.

Tabla 5 ¿Uds. eligen los dibujos animados que ven?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1. Nunca	0	0
2. Casi nunca	0	0
3. A veces	13	43
4. Casi siempre	17	57
5. Siempre	0	0
TOTAL	30	100

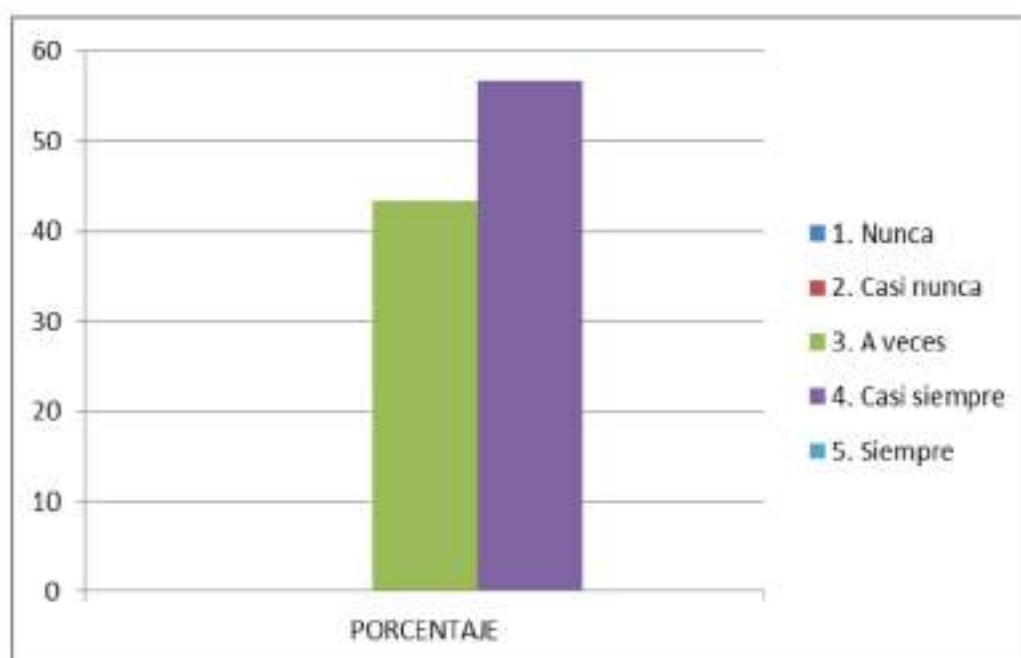


Figura 5 Uds. eligen los dibujos animados que ven

Fig.5 se visualiza que el 57%(17 encuestados) indican que ellos casi siempre son los que eligen que dibujos animados ven sus hijos, y un 43%(13 encuestados) afirman que solo a veces lo hacen.

Tabla 6 ¿Los han corregido cuando han visto que quieren imitar algún personaje de la televisión?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1. Nunca	0	0
2. Casi nunca	7	23
3. A veces	23	77
4. Casi siempre	0	0
5. Siempre	0	0
TOTAL	30	100

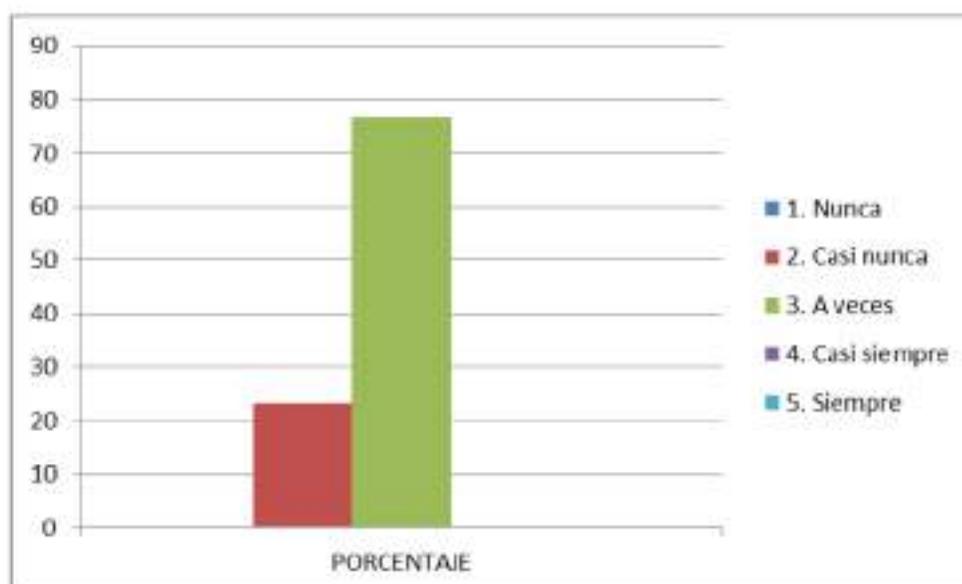


Figura 6 Quiéren imitar algún personaje de la televisión

Fig.6 se visualiza que el 77%(23 encuestados) indican que solo a veces los corrigen cuando han visto que quieren imitar algún personaje de la televisión, y un 23%(7 encuestados) afirman que casi nunca lo hacen.

Tabla 7 ¿Su hijo pelea con sus compañeros en clase?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1. Nunca	6	20
2. Casi nunca	18	60
3. A veces	6	20
4. Casi siempre	0	0
5. Siempre	0	0
TOTAL	30	100

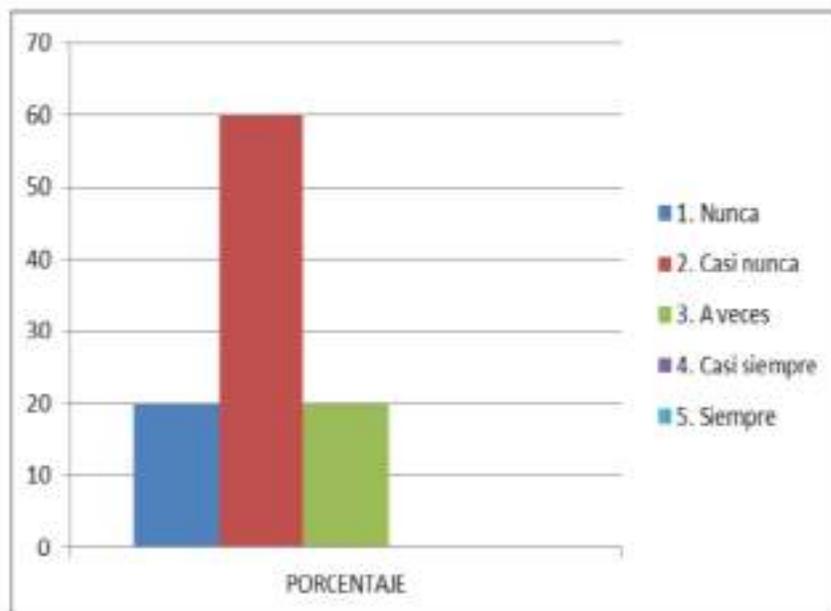


Figura 7 Pelea con sus compañeros en clase

Fig.7 se visualiza que el 60%(18 encuestados) indican que sus hijos casi nunca se pelean con sus compañeros de clase, un 20%(6 encuestados) afirman que a veces si lo hacen, mientras un 20%(6 encuestados) manifiesta nunca hacerlo.

Tabla 8 ¿Su hijo disfruta cuando agrede a otros compañeros?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1. Nunca	5	17
2. Casi nunca	12	40
3. A veces	13	43
4. Casi siempre	0	0
5. Siempre	0	0
TOTAL	30	100

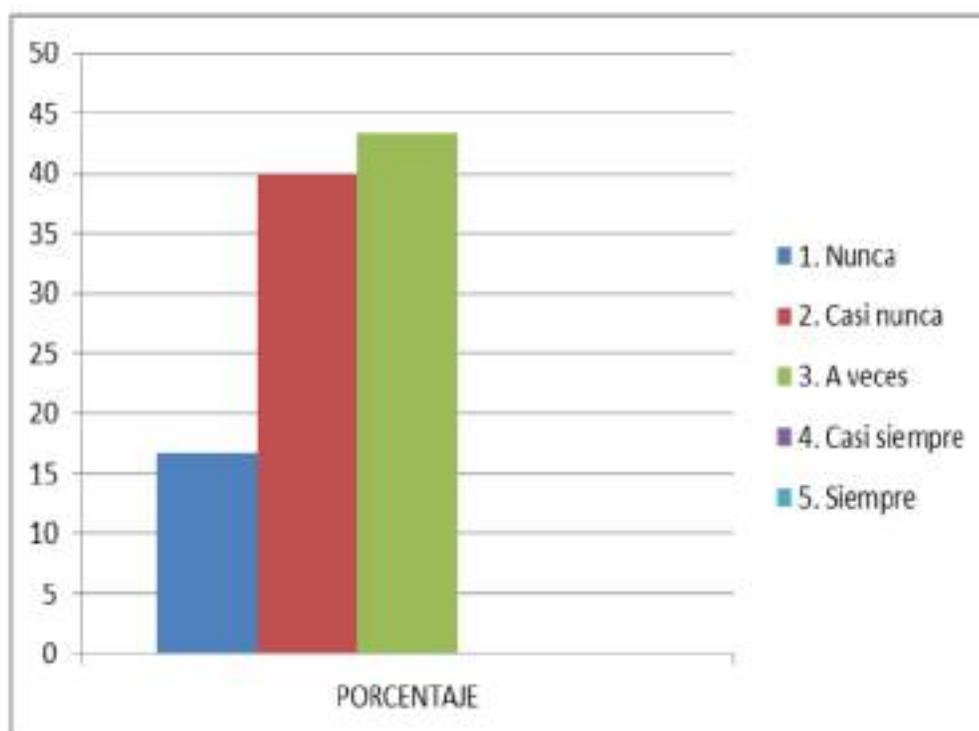


Figura 8 Disfruta cuando agrede a otros compañeros

Fig.8 se visualiza que el 43%(13 encuestados) indica que sienten que sus hijos solo a veces disfrutan cuando agreden a otros compañeros de clase, un 40%(12 encuestados) afirman que casi nunca lo hacen, mientras un 17%(5 encuestados) manifiesta nunca

hacerlo.

Tabla 9 ¿Su hijo se auto lastima físicamente?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1. Nunca	11	37
2. Casi nunca	14	47
3. A veces	5	17
4. Casi siempre	0	0
5. Siempre	0	0
TOTAL	30	100

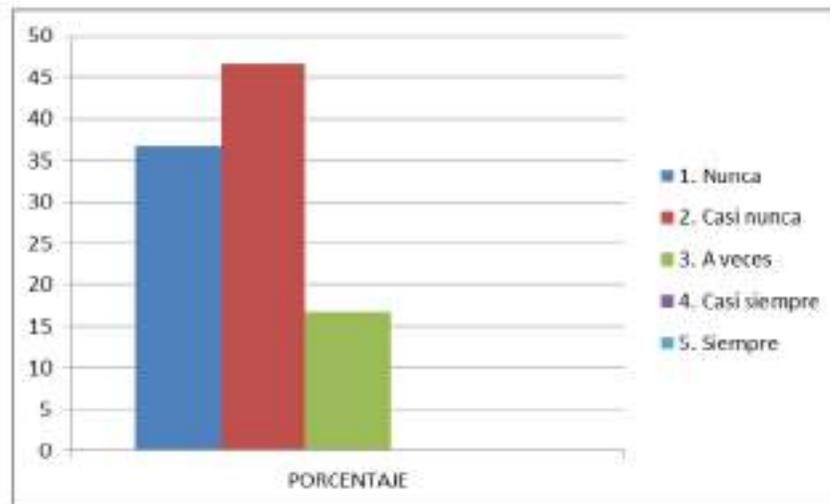


Figura 9 Se lastima físicamente

Fig.9 se visualiza que el 47%(14 encuestados) indica que sus hijos casi nunca se auto lastiman físicamente, un 37%(11 encuestados) afirman que nunca lo hacen, mientras un 17%(5 encuestados) manifiesta que a veces si lo hacen.

2 4.2 Contrastación de hipótesis

Prueba de la HipótesisjGeneral2

H₀: Los dibujos animados **no se relacionan significativamente con la conducta agresiva.**

de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María - Huaura 2021.

H₁: Los dibujos animados se relacionan significativamente con la conducta agresiva de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María - Huaura 2021.

Estadístico para contrastar la hipótesis.

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado Pearson	de 17,280 ³	1	,001
Correlación Spearman	de ,242 ³	1	,001
Asociación lineal por lineal	10,324 ⁶	2	,001
N de casos válidos	30		

¹ Los dibujos animados si se relacionan significativamente con la conducta agresiva de los alumnos de nivel Inicial en la referida institución – Huaura 2021., toda vez que se ha logrado valores de 17.280, ² y una significancia de $p=0.001 < 0.05$ contando para ello una significación superior. Asimismo, de igual forma, la correlación de Spearman ha logrado una significación de $p=0.001 < 0.05$ ² en ese sentido cuenta con representaciones muy aceptable.

Primera Hipótesis Específica

H₀: Los dibujos animados no se relacionan significativamente con la conducta agresiva física de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María Huaura 2021.

H₁: Los dibujos animados se relacionan significativamente con la conducta agresiva física de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María Huaura 2021.

Estadístico para contrastar la hipótesis.

	Valor1	Df1	Significación pasintótica (bilateral)
Chi cuadrado Pearson	de 32,827 ^a	1	,001
Correlación Spearman	de 0,251	1	,000
Asociación lineal por lineal	2,423	2	,001
N de casos válidos ³	30		

De acuerdo a lo evidenciado precedentemente, existe vínculos significativos con las variables especificadas, toda vez que se ha logrado valores de 32,827, y significancia de $p=0,001 < 0,05$ considerándose en ese caso como superior altamente de igual forma, la correlación de Spearman de 0,251, logro presentándose en ese caso una significación $p=0,001 < 0,05$ considerándose con una representación muy aceptable.

Segunda Hipótesis Específica

H₀: Los dibujos animados no está relacionada significativamente con la conducta

agresiva verbal de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María-Huaura 2021.

1 **Hi:** Los dibujos animados se relacionan significativamente con la conducta agresiva verbal de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María-Huaura 2021.

Estadístico para contrastar la hipótesis

	Valor0	dj7	Significación asintótica8 (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	18,271 ^a	2	,001
Correlación de Spearman	de 0,763	2	,001
Asociación lineal	28,271	1	,001
N de casos válidos	30		

1 Los dibujos animados no se relacionan de forma significativa con la conducta agresiva verbal de los alumnos referidos en este estudio, toda vez que se ha logrado valores de 18,271 y una significancia de $p=0,001 < 0,05$ obteniéndose para ello una significación alta. De igual forma, la correlación de Spearman de 0,763, conduna significancia de $p=0,001 < 0,05$ lo cual tiene una **2** representación muy aceptable.

Tercera Hipótesis Específica

Ho: Los dibujos animados tiene relación significativamente violentos y la conducta agresiva psicológica de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María - Huaura 2021.

H1: Los dibujos animados tiene relación significativamente violentos y la conducta agresiva psicológica de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P." Rubén Darío "del Distrito de Santa María - Huaura 2021.

Estadístico para contrastar la hipótesis.

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	31,434 ^a	1	,001
correlación de Spearman	0,311	1	,001
Asociación lineal por lineal	27,342	0	,001
N de casos válidos	30		

Al respecto, se evidencia en concordancia a los hallazgos que figura en el cuadro precedente, que las variables procesadas tienen relación. Toda vez que se a logrado un valor de 31,434, y una significación de $p=0,001 < 0,05$ considerándose con una significación alta. De igual forma, la correlación de Spearman de 0,311, a logrado una significación $p=0,000 < 0,05$ lo cual tiene una representación muy aceptable.

CAPÍTULO V:

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Es posible concluir de los resultados de este estudio que las variables sí tienen una lógica para su investigación, toda vez que se obtuvieron los hallazgos evidenciados por otros investigadores, los cuales se detallan a continuación:

Un estudio de Bravo (2017) concluyó que la gran parte de los infantes presentan dificultades en la expresión de sus sentimientos debido al contenido indecente de estos programas. Mosquera (2015) también concluyó que existen problemas entre padres por el deterioro de las relaciones familiares por el impacto negativo de las caricaturas violentas y agresivas. De manera similar, Reyes (2017) concluyó que las caricaturas de superhéroes pueden impactar negativamente en la manera de comportarse de los niños debido a sus actitudes y lenguaje no educativos. De manera similar, Anton (2017) concluyó que cuanto más agresivo era la forma de comportarse de los niños de cinco años que recibían I.E.P, más tiempo se habituaban a ver dibujos animados con contenido ofensivo. Finalmente, Rojas (2017) encontró una asociación significativa entre las variables del estudio, estando el 35,2% de los participantes del estudio expuestos a altos niveles de consumo de dibujos animados. De igual forma, el 38,4% de quienes participan exhibió agresión verbal y el 46,2% de los estudiantes exhibió agresión física.

2 CAPITULO VI:

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Estas caricaturas se relacionaron significativamente con la conducta agresiva de los estudiantes en la referida entidad. Porque recibe un valor de 17.280 y la significancia es alta con $p=0.001<0.05$. De igual forma, la correlación de Spearman alcanzó una significancia de $p=0.001<0.05$, lo que es un indicador de mucha aceptación.

Estas caricaturas se han relacionado significativamente con la agresión física entre estudiantes de primaria del I.E.P. "Rubén Darío" es del distrito Santa María-Huaura 2021 porque recibe una puntuación de 32.827 y es altamente significativo con $p=0.001<0.05$. Asimismo, la correlación de Spearman es de 0.251 logrando para ello significancia en $p=0.001<0.05$, lo cual es un indicador de mucha aceptación.

1
Los dibujos animados no se asociaron significativamente con la forma de comportarse de manera verbal agresivo en estudiantes de nivel inicial del I.E.P. La significancia es $p=0.001<0.05$ porque "Rubén Darío" es de la región Santa María-Huaura en 2021 y obtuvo 18.271. Esto significa que a es muy significativo. Igualmente, la correlación de Spearman de 2 es $8 \cdot 0,763$ y la significancia es $7 dp4 = 0,0001 < 0,005$, de los cuales 6 es una representación muy aceptable para 3.

Estas caricaturas son el I.E.P. de Huaura 2021 en la región de Santa María. "Rubén Darío" ha sido fuertemente asociado con el comportamiento psicológico violento y agresivo de los estudiantes de primer año. La significancia es alta en $p=0.001 < 0.05$ con 31.434 puntos. De igual forma la ² correlación de Spearman es de 0.311, logrando significancia en $p=0.000 < 0.05$, lo cual es un indicador muy aceptable.

6.2 Recomendaciones

A los profesores y directivos prestar mayor atención a la forma de comportarse ⁵ de los alumnos del nivel inicial, de esta manera se podrá detectar si la influencia de los dibujos animados se está relacionando más con los estudiantes.

Es recomendable que los padres de familia, se les ¹ recomienda disminuir la exposición hacia los dibujos animados violentos porque estos se relacionan con las conductas agresivas controlen adecuadamente a sus niños en la elección de los dibujos animados que van apreciar, tratando de evitar aquellos que incitan a la violencia.

Capacitar adecuadamente a los integrantes de la entidad, considerando a los profesores y padres o tutores de los estudiantes, respecto a la educación, analizando frecuentemente los dibujos adecuados para los niños

A los docentes y directivos recomendarles que tomen mejor atención en la educación y control de los comportamientos inadecuados de los alumnos. ¹ Las conductas violentas generan la interacción social inadecuada. Toda vez que alteran el orden en los demás alumnos

Para mejores y reales resultados, se recomienda tener una población más amplia y así tener mayores probabilidades y poder evaluar con más detalle las variables, respecto al tema tratado.

CAPITULO VII

FUENTES BIBLIOGRAFICOS

7.1 Bibliografía

- Alvarado, M. (2017). *Influencet of ttelevision tand cartoons on the behavior tof sixth grade studentts of thet Educattional Institution "Inca Gascllaso de la Vega - Cusco*.
- Anton, C. y. (2013). *Cartoons and their relationship with the aggressive behtavior of 5-year-oldt childrent* la *IEP Señor Cautivo del distrito de Ate Vitarte, UGEL 06*. Lima.
- Bandura. (1974). *Aprendizoje social*. California: Alianza.
- Bravo, M. y. (2017). *Incidencet of Violentt Cartoon Programs ton Affective-Emottional Developmentt tin Children de 3 a 4 Años*. Ecuador.
- Caminos, N. (2013). *Cartoons ton National Television tand its Influencet ton Child Aggressivenetss*.Ecuador: Universidad Central.
- Herrera, D. G. (2016). *Comprehensivet outpatientt caret. Medictal Handbtook*. Lima: Saty helto.

- Martínez, L. (2018). *Moral values and the influence of cartoons in Early Childhood Education students*. Lima.
- Mosquera, F. (2015). *El efecto de los medios de dibujos animados sobre el comportamiento violento entre niños de 4 a 8 años de edad en escuelas mixtas urbanas*. Ecuador.
- Reyes, R. (2017). *Super - heroes and their behavior cuando los bebés de 4 años crecen juntos en las guarderías del jardín*. Piura.
- Rojas, E. (2017). *Caricaturas y comportamiento agresivo entre niños del tercer periodo en instituciones educativas del distrito de Ascensión-Huancavelica N° 36005*. Huancavelica.
- Vargas, S. (2017). *Effects of cartoon programming on students' social behavior*. Venezuela: Carabobo.

7.2 Fuentes Electrónicas

- Advance. (2016). <https://www.youtube.com/watch?v=FmHMIjAftAQE>.
- Castro, K. (1999). *Cartoons and Animation: Histories and Compilation of Production Techniques*. Retrieved from <http://temota.tect.mxt/ets/nodet>

ANEXO

ENCUESTA

¿Su hijo ve dibujos animados?

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

¿Su hijo ve dibujos animados que contengan violencia?

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

¿Considera que ver dibujos animados afecta su conducta?

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

¿Cuándo se molesta rompe objetos que están a su alrededor?

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

¿Uds. eligen los dibujos animados que ven?

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces

4. Casi siempre
5. Siempre

¿Los han corregido cuando han visto que quieren imitar algún personaje de la televisión?

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

¿Pelea con sus compañeros en clase?

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

¿Disfruta cuando agrede a otros compañeros?

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

¿Se lastima físicamente?

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

MATRIZ DE CONSISTENCIA

2

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES INDEPENDIENTE	HIPÓTESIS	DISEÑO DE LA INVESTIGACION
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva de los alumnos de nivel inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva de los alumnos de nivel inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Dibujos animados</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>¿Los dibujos animados se relacionan significativamente y la conducta agresiva de los alumnos de nivel inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021?</p>	<p>Tipo de Investigación: Descriptiva, Transversal</p> <p>Diseño de Investigación: Cuantitativa</p> <p>No experimental.</p> <p>Método de Muestras Probabilístico aleatorio simple (PAS) Muestra: 30</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva física de los alumnos de nivel inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva verbal de los alumnos de nivel inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva física de los alumnos de nivel inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021.</p> <p>Determinar la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE:</p> <p>Conducta agresiva</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>Los dibujos animados se relacionan significativamente con la conducta agresiva física de los alumnos de nivel inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021.</p> <p>Los dibujos animados se relacionan significativamente con la conducta agresiva verbal de los alumnos de nivel inicial de</p>	

<p>IEP. Rubén Darío "del Distrito de Santa María - Huaura 2021"</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre los dibujos animados violentos y la conducta agresiva psicológica de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021?</p>	<p>agresiva verbal de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021.</p> <p>Determinar la relación que existe entre los dibujos animados violentos y la conducta agresiva psicológica de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021.</p>	<p>La I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021.</p> <p>Los dibujos animados se relacionan significativamente violentos y la conducta agresiva psicológica de los alumnos de nivel Inicial de la I.E.P. "Rubén Darío" del Distrito de Santa María - Huaura 2021.</p>	<p>Proceso de Análisis de información.</p>
--	---	---	--

LOS DIBUJOS ANIMADOS Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL DE LA I.E.P. "RUBEN DARIO" DEL DISTRITO DE SANTA MARIA – HUAURA 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
3	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
7	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%

8	1library.co Fuente de Internet	1 %
9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
10	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.uoosevelt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad de Oviedo Trabajo del estudiante	<1 %
17	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	compranorway.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
19	jcsoroa.blogspot.com	

Fuente de Internet

<1 %

20

prezi.com

Fuente de Internet

<1 %

21

repositorio.ulasamericas.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Apagado