

# INFLUENCIA DE LA TELEVISIÓN EN EL COMPORTAMIENTO INFANTIL

MAGDA YANIRA VEGA MUETE

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

ZIPAQUIRÁ

2014

# INFLUENCIA DE LA TELEVISIÓN EN EL COMPORTAMIENTO INFANTIL

MAGDA YANIRA VEGA MUETE

TRABAJO DE GRADO

DIRECTORA DE TRABAJO DE GRADO: NAYIBE GUEVARA  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

ZIPAQUIRÁ

2014

## **DEDICATORIA**

### **A DIOS**

Principalmente dedico este trabajo a mi Dios porque me regalo la vida y me lleno de fortalezas para llegar hasta este nivel.

### **A MI FAMILIA**

Porque siempre me han acompañado en este camino, me han apoyado y me han brindado su confianza.

### **A LA DOCENTE NAYIBE GUEVARA**

Me apoyo y me colaboro como guía en el presente trabajo de investigación.

### **DOCENTES UNIMINUTO**

Me brindaron sus conocimientos para que estuviera bien preparada y fuera una gran licenciada en pedagogía infantil

## APROBACIÓN

Nota de aceptación:

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Ciudad y Fecha (día, mes, año) (Fecha de entrega)

## **CONTENIDO**

RESUMEN	5-6
ABSTRACT	7-8
INTRODUCCIÓN	9-10
JUSTIFICACIÓN	11
OBJETIVOS	12
OBJETIVO GENERAL	12
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
I. MARCO REFERENCIAL	13-27
I.I MARCO TEÓRICO	13-25
I.II. MARCO LEGAL	25-26
I.III. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO	27
II. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	28-29
III. METODOLOGÍA	30-31
III.I VARIABLES E INDICADORES	32
III.II. PROCEDIMIENTOS Y MODELO DE COMPROBACIÓN	33-34
IV. RESULTADOS	35-47
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	48-53
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	55
BIBLIOGRAFÍA	56-57
ANEXOS	58-92

## RESUMEN

**Autora:**

**Vega Muete, Magda Yanira**



Esta investigación se ha inquietado por un problema que se está presentando y que afecta en gran medida a los estudiantes de grado segundos de primaria de la Institución Educativa Departamental Méndez Roza “Sede San José” del municipio de Sesquilé Cundinamarca, es una cuestión que necesita de un estudio y análisis investigativo ¿es posible que el programa hora de aventura influya en el comportamiento de los infantes y de ser afirmativo cual es el papel desempeñado por el docente?, definitivamente es una situación que necesita pronto seguimiento y solución, para dar una respuesta a este problema se ha empleado el enfoque de investigación cualitativa etnográfica que según el autor Martínez, M (1998) planteo que el “ objeto inmediato de este tipo de estudios es crear una imagen realista y fiel del grupo estudiado”, sin realizar cambios o alteraciones de la realidad, así se encontrara la comprensión profunda de dicha situación, el diseño empleado para el presente trabajo de grado es la investigación acción ya que para Stringer (1999) citado por Salgado 2007: “divide en tres fases esenciales los diseños de investigación – acción: observar construir un bosquejo del problema y recolectar datos, pensar analizar e interpretar y actuar” en esta última fase quedaran propuestos los talleres acerca de pautas de intervención didáctico pedagógicas frente a los comportamientos que se generan en los estudiantes como consecuencia de la observación del programa Hora de Aventura, su aplicación será realizada por algún grupo posterior e interesado, Martínez, M, 1998 aporta que para un estudio investigativo etnográfico es importante buscar la información en el lugar preciso y concreto, un instrumento de recolección de datos como lo es la observación participativa no debe ser un distorsionador de hechos sino por el contrario debe ser muy completo y detallado, en los posible esta se debe hacer varias veces y llevar

apuntes de los hechos, se debe grabar entrevistas y tomar fotografías, esta información debe estar relacionada con la problemática y ayudara a descubrir la estructura significativa que da razón a la conducta adaptada de los sujetos de estudio, además se deben aplicar encuestas y entrevistas que ayudan en la recolección de datos para construir el bosquejo del problema y luego dar el paso a el análisis e interpretación con el cual se obtendrá un profundo conocimiento que dará paso a prontas soluciones.

A través del enfoque, el diseño de investigación y los instrumentos de recolección de datos, lo que se busca en el presenta trabajo de grado es la comprensión profunda de la situación que se está presentando con los comportamientos de los estudiantes de grado segundo que adquieren posiblemente por la observación del programa Hora de Aventura y la intervención que realiza la docente, así se ofrecerá como solución y resultado una propuesta de talleres de intervención didáctico pedagógica frente a los comportamientos generados por la observación de programas de televisión.

## ABSTRAC

### Author:

Vega Muete, Magda Yanira



**UNIMINUTO**  
Corporación Universitaria Minuto de Dios

This investigation is troubled by a problem that is affecting and presenting in large numbers to the second primary students of the Educational Institution Departmental Méndez Roza "Headquarters San Jose" of the municipality of Cundinamarca Sesquilé, is a question which needs to be studied and investigated. Analyzes: ¿es posible que el tiempo en el comportamiento de los niños influya y sea como es el papel lizo por el profesor? definitivamente necesita ser una situación que permita dar una respuesta a este problema si se emplea el enfoque etnográfico cualitativo de investigación que según el autor Martínez, M (1998) plantea que el "objeto inmediato tal es crear una imagen realista del grupo estudiado," sin cambios en la realidad, así como una comprensión profunda de dicha situación, el diseño empleado en este trabajo para el grado de Investigación Acción ya lo menciona Stringer (1999) citado por Salgado 2007: "en sus diseños esenciales tres fases de investigación - acción: observar, construir un bosquejo, recolectar y analizar los datos del problema, pensar, analizar e interpretar y actuar" en la última fase quedarán propuestos talleres sobre patrones de intervención pedagógica frente a los comportamientos que se generan en los estudiantes de la observación como consecuencia del programa Adventure Time que será aplicado por un grupo interesado y luego, Martínez M, 1998 que trae a importantes investigaciones un estudio es la información que se obtiene de manera concreta y, un instrumento de recolección de datos como es la observación participativa debe ser un instrumento que no distorsione sino que por el contrario debe ser muy completo y detallado, esto es posible si se hace y lleva a cabo varias veces. Actos de ellos, si se graban entrevistas, se toman fotografías, esta información debe estar relacionada para

y la problematic to discover it significant that the structure a la razón adapted them sujetos the studio, Además conduct surveys apply if y deben interviews ayudan de datos en la harvesting to build el del bosquejo problem y luego to el paso el analyzes and interpretación con el cual if obtendrá un paso deep conocimiento that will give the ready soluciones.

Through focus del, el diseño de Investigación y los datos harvesting of instruments, which it seeks presenta en el trabajo es la willingly deep comprensión of the Situation that is presentando comportamientos con los de los estudiantes de grado second adquieren posiblemente by la del observación Adventure Time program that performs intervención y la la teacher, así if ofrecerá as solución y una propuesta result of talleres didactic pedagogical intervención front of them comportamientos gendered by her observación of televisión programs.

## INTRODUCCIÓN

Según la exhibición en línea de la biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de Bogotá, titulada: “la televisión en Colombia” (2005) La televisión en Colombia nació como proyecto militar a cargo del entonces presidente el General Rojas pinillas quien inauguró oficialmente la televisión en el año 1954 un 13 de julio, además este proyecto apareció en sus ideas ya que Colombia vivía o presentaba un alto índice de analfabetismo y bajos niveles de escolaridad, el General conoció este invento en un viaje a Berlín y observo los aportes que este medio ofrecía al sistema educativo así decidió traerlo a Colombia como un medio de cambio educativo.

Desde ese momento la televisión se convirtió en un medio de interacción para los infantes, pero su desarrollo o evolución hicieron desaparecer su principal objetivo de educación haciendo que allí se ofrezca todo tipo de programación, para mayores de edad, para menores o para toda la familia, pero realmente¿ lo que está programado para ser visto por los pequeños es apto y educativo en esta edad?, una investigación titulada “los programas de televisión y la agresión en los niños: El caso Power Rangers” hace relevancia en este tema, su autora Calderón Elizabeth 2007, ofrece algunos aportes acerca de la problemática, ella dice: **“Cuando los niños y adolescentes están expuestos a la observación constante, diaria, de programas violentos, aumentan las posibilidades de que tengan respuestas agresivas en su comportamiento con otros individuos en su vida cotidiana”** otro aporte interesante de la autora es el siguiente **“Cuando se les explica a los padres directamente la situación que se pueda estar presentando en el aula, ellos buscan el comprometerse y ser más responsables con sus niños, convirtiéndose así en un gran apoyo para ellos”**, este trabajo de grado presenta varios aportes ya que menciona que en algunos programas o series de televisión aparecen o son presentadas escenas de violencia o mensajes negativos, en la programación infantil, también se menciona la importancia que tiene el informar a los padres directamente, acerca de estas conductas que están adoptando los infantes y que son producto de la propia programación de dichos infantes.

Gracias a los aportes mencionados anteriormente se ha planteado el siguiente objetivo general para la presente investigación Proponer pautas en intervención didáctica pedagógicas frente a los comportamientos que se generan en los infantes como consecuencia de observar el programa hora de aventura, Ya que como se ha visto La televisión es un medio de entretenimiento de fácil acceso para los infantes, en él se muestra todo tipo de programación, existen franjas de audiencia en los canales nacionales, los internacionales se dedican principalmente a un público en especial ya sea infantil, juvenil o adulto mostrando contenidos acerca de cultura, música, deportes, naturaleza, caricaturas, etc. Dirigen todo su contenido a la satisfacción de un grupo en especial, pero todos los niños no se dejan guiar por el objetivo principal del programa, los infantes tiene su propio punto de vista, hacen su propia lectura de lo que observan y toman lo que les es significativo y lo que sirve en su contexto, no siempre aceptan lo positivo están optando por acoger las cosas negativas para su vida cotidiana, para su actuación y comportamiento en la escuela y no están siendo guiados o dirigidos por caminos correctos, los docentes están siendo indiferentes frente a este gran problema.

En el primer capítulo del presente documento se encuentra el planteamiento del problema y sus objetivos, en el segundo capítulo aparece el marco teórico donde se muestra la justificación teórica de la investigación ofrecida por diversos autores, la definición de los conceptos que más resaltan en la investigación y por último se profundiza en la leyes que intervienen en el tema propuesto en la presente investigación, en el capítulo tercero se hace énfasis en la metodología que se empleó en la investigación, cuál fue su tipo de investigación, diseño e instrumentos que fueron necesarios para la su realización, también se encontrara las variables e indicadores y procedimientos y modelos de comprobación y por último en el cuarto capítulo los resultados que se obtuvieron y su respectiva discusión.

## JUSTIFICACIÓN

Se realiza este trabajo con el fin de ofrecer una solución al interrogante que se ha planteado en la presente investigación ¿es posible que el programa hora de aventura influya en el comportamiento de los infantes y de ser afirmativo cual es el papel que desempeña la docente?, los comportamientos presentados por los infantes están siendo generados por la observación constante del programa hora de aventura y la lectura que ellos ofrecen a este programa, es presentado principalmente en el canal Cartoon Network, todos los días de la semana en diferentes horarios, sus contenidos son de magia, hechicería, ya que para su creador Pendleton Ward en su contexto y su vida es algo común ya que la inspiración de su programa está basada en lo que el observaba cuando era pequeño : Ren y Stimpy, Beavis and Butthead y juegos como dugemos and dragons.

En el municipio de Sesquilé es de fácil acceso a este canal y a su programación, siendo así para los infantes una excelente fuente de entrenamiento que observan a diario y por tanto les genera un conocimiento y aprendizaje, en este caso se traduce como algo negativo, un comportamiento asumido de manera directa y que se propaga en el grado segundo de manera indirecta.

Se pretende ofrecer como solución a dicha problemática una propuesta de talleres de intervención didáctico pedagógica frente a los comportamientos que se generan en los estudiantes como consecuencia de la observación del programa Hora de Aventura. Esta propuesta se dirige a los docentes de la institución como una posible herramienta en la intervención que se realice frente a dichos comportamientos.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General:**

1. Proponer pautas en intervención didáctica pedagógicas frente a los comportamientos que se generan en los infantes como consecuencia de observar el programa hora de aventura.

### **Objetivos Específicos:**

1. Indagar las conductas y comportamientos de los infantes de grado segundo de la Institución Educativa Departamental Méndez Roza “Sede San José” frente a la lectura que hacen del programa hora de aventura.
2. Identificar la intervención docente ante los comportamientos presentados por los infantes.
3. Diseñar estrategias (talleres) de intervención a nivel didáctico pedagógico frente a los posibles comportamientos presentados por los infantes como consecuencia de la observación de programas de televisión.

## **I. MARCO REFERENCIAL**

### **I.I. MARCO TEÓRICO:**

Para analizar la investigación es importante conocer sobre algunos de los antecedentes y conceptos relacionados con la problemática abordada y el tema seleccionado, aquí se ofrecerá una breve pero sustanciosa descripción acerca de algunos contenidos y conceptos que acercaran a los lectores al entendimiento:

#### **Antecedentes**

Calderón, (2007), realizó la investigación, *los programas de televisión y la agresión en los niños: el caso Power Rangers*, en la Universidad Pontificia católica del Perú.

La investigación llegó a las siguientes conclusiones:

Existe una fuerte relación entre la violencia y los programas de televisión, y esta violencia televisiva se ve reflejada a nivel social.

Cuando los niños y adolescentes están expuestos a la observación constante, muchas veces diaria, de programas violentos, aumentan las posibilidades de que tengan respuestas agresivas en su comportamiento con otros individuos en su vida cotidiana.

Si se establece un auténtico vínculo afectivo entre la docente y sus alumnos, si se realiza un verdadero seguimiento de las conductas de los niños y niñas, si se es constante en reforzar los cambios de comportamiento, se pueden modificar y reducir las conductas agresivas ya que esto es significativo para los niños y niñas.

Los niños y niñas se sienten mejor consigo mismos, se eleva su autoestima y a su vez mejoran sus relaciones interpersonales tanto con adultos como con niños (en este caso con sus compañeros) cuando reducen sus conductas agresivas. (Calderón, 2007)

#### **Historia de la televisión**

Según la exhibición en línea de Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República, (2005) la televisión nació gracias al descubrimiento del metaloide selenio

elemento fundamental de la composición de dicho aparato en el año 1817, el tiempo y los estudios realizados originaron las primeras transmisiones de imágenes en el año 1928 y así se dio lugar a las primeras transmisiones de televisión a blanco y negro a finales de los años veinte pero solo hasta los años cincuenta este sistema tubo admisión alrededor del mundo, a medida que la audiencia incrementaba las exigencias aumentaban y para dar solución a ellas aparece la televisión a color en 1970.

Muy rápidamente los sistemas de televisión fueron mejorando, las tecnologías avanzaban y se perfeccionaban cada vez más, cada vez había más canales, más productoras de programas para televisión. Para inicios de los años ochenta aparece la televisión satelital, alcanzando una gran expansión a nivel mundial. Para América Latina, a partir de 1984, la utilización por Televisa del satélite Panamsat para sus transmisiones de alcance mundial, permite que la señal en español cubra la totalidad de los cinco continentes. Hispasat, el satélite español de la década de 1990, cubre también toda Europa y América.

Fue entonces cuando alrededor del mundo se comenzó a recibir la señal de las producciones y los canales de televisión de todo el mundo, se comenzó a tener acceso a las culturas más remotas y al conocimiento de las costumbres y acontecimientos de todo el mundo, tan solo presionando un botón de encendido. (Exhibición en línea Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República, 2005)

Un largo trayecto tuvo que recorrer la televisión para ser apreciada en todo el mundo, las naciones y sus personajes, curiosos y atentos al descubrimiento, encontraron piezas claves que emplearon en experimentos, generando algunas reacciones que con ayuda de otros se complementaron y dieron inicios a lo que actualmente conocemos como la televisión, estos personajes sin siquiera saber el alcance que generaría su curiosidad trabajaron en algo pequeño que con la ayuda e investigación de nuevas generaciones creció y se incorporó en la actualidad.

## Historia de la televisión en Colombia

Según la exhibición en línea de la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República, (2005) “historia de la televisión en Colombia” se menciona que fue un largo trayecto para que la televisión se instalara en Colombia, el General Rojas Pinilla fue el precursor para la puesta en marcha del proyecto que tenía como finalidad la llegada de la televisión a nivel Colombia, esto nace gracias a la idea que tuvo el general, luego de visitar Berlín y conocer este medio de comunicación al cual presento gran admiración e interés, cuando el General sube al poder, empieza a ejecutar el proyecto de la televisión ya que “ la concibió como una herramienta de “educación popular” y “divulgación cultural”” Lina Martínez (2003)“.,encarga al director de la radio nacional Hernando Gómez Agudelo para que se profundice en la gestión y puesta en marcha del proyecto, tuvieron que recorrer largos caminos y vencer obstáculos para llegar a cumplir sus metas, fueron grandes los esfuerzos, pues la geografía del país no era buen irradiador de señal, instalaron antenas para la cobertura en varios departamentos, contrataron especialistas en televisión, manejo de cámara, buscaron los espacios para transmitir e hicieron posible que más colombianos pudieran adquirir este aparato por medio de la financiación del banco popular, todo esto para lograr su meta, ya que el 13 de julio de 1945 fue inaugurada oficialmente la televisión en Colombia.

Empezaron a surgir las primeras transmisiones pero no se hacían teniendo en cuenta un horario o una programación algunas veces aparecían transmisiones en vivo y en directo y otras veces transmisiones pregrabadas, hay empieza la evolución de la televisión hasta la que hoy se conoce.

Exhibición en línea Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República, (2005):

El primer reto se había logrado, lo que seguiría era mantener el sistema e idear las formas para que cada vez la televisión se posicionara más y más en la vida cotidiana de los colombianos.

La empresa de la Televisión tenía unos ideales y principios claros que fueron formulados desde su carácter estatal. El gobierno en busca de herramientas para la divulgación cultural y la educación popular, encontró en la televisión el medio ideal que a su vez servía para difundir la imagen de las Fuerzas Armadas y el proyecto político de estas.( Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República, 2005, párrafo 8-9)

Después de un año la televisora nacional quedo como ente encargado del manejo y funcionamiento de la televisión, en 1956 se arrendaban los espacios para comerciales y propagandas de publicidad, en la década de los sesenta nace INRAVISION (Instituto Nacional de Radio y Televisión )quien ahora era el encargado del manejo de los espacios y programación de la televisión, el estado seguía siendo dueño de este medio, los primeros años de transmisión eran solo dirigidos por un canal hasta que en 1967 aparece el canal Teletigre creado por la política Consuelo de Montejó, luego conocido como canal 9, después como canal A y ahora como canal institucional, en 1970 surge el canal 11 de televisión educativa popular para adultos, entre 1974 y 1979 aparece la televisión a color se transmiten los primeros programas con esta nueva característica, a mediados de los años ochenta las tareas de INRAVISION quedad en las manos del Consejo Nacional de Televisión, en 1985 dan inicio los canales regionales aparece el sistema de parabólica, para 1987 llega la primera empresa de suscripción TV cable, 1995 con el Gobierno de Ernesto Samper es creada CNTV (comisión nacional de televisión) y surgen el canal Caracol y RCN 1998.

En los años siguientes aparecen varios canales locales y unos otros regionales, como es el caso de CityTV, Canal Capital, entre otros.

La ampliación de la oferta en programación y nuevos formatos de televisión, hizo entrar en crisis a los tradicionales canales públicos 9 y 7 que para entonces eran canal Uno y A, y con ello desaparecen las más reconocidas programadoras como Tevecine , Punch, JES y Cenpro. La CNTV preocupada por la eminente desaparición de los canales público, formula distintas estrategias de salvamento de estos dos canales, por medio de concesiones en los espacios a las programadoras sobrevivientes, y finalmente en 2003 el

Canal A desaparece como canal comercial para darle paso a Señal Colombia institucional. (Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República, 2005, parr.19)

## **Televisión Educativa en Colombia**

Según un artículo publicado por la Universidad del Rosario (2007) “televisión educativa, una historia en construcción” Los altos índices de analfabetismo y los bajos niveles de escolaridad revelados en Colombia por los estudios realizados en la misión extranjera dirigida por Lauchlin Currie y por el sacerdote católico Louis Joseph Lebret entre los años 1949 y 1953, dieron origen al interés del General Rojas Pinilla quien en ese entonces viajó hasta Berlín y conoció este gran invento de la televisión la cual le causó gran interés, pues este medio daba beneficios al sistema educativo de dicho país, cuando el General Sube al poder dar marcha a este proyecto como solución a la problemática que presentaba el país, era una buena herramienta para apoyar el trabajo pedagógico de los docentes de educación primaria y alfabetizar la población, ya que Colombia no estaba dotada de buena infraestructura, presentaba escasos medios educativos, habían altas tasas de deserción escolar y poco interés por parte de los ciudadanos a la educación.

Universidad del Rosario (2007) en su artículo “Televisión educativa, una historia en construcción” dice:

La noción de subdesarrollo estaba asociada a la falta de educación y a los problemas existentes en este sistema. La educación estaba llamada a cerrar las brechas sociales, a transformar las estructuras de la sociedad, a dar fundamento a los objetivos de progreso asociados con la industrialización y a abrir la sociedad a esquemas modernos que superaran las prácticas agropastoriles. Eran grandes propósitos para los cuales se necesitaba poner en funcionamiento un poderoso medio como la televisión

El mundo vivía la Guerra Fría como la tensión entre los grandes bloques norteamericano y soviético. Los países latinoamericanos establecieron la “Alianza para el Progreso” con los Estados Unidos, en agosto de 1961, con los acuerdos de Punta del Este, Uruguay, como un mecanismo de resistencia a cualquier intervención del bloque contrario.

Una manifestación del apoyo de EEUU hacia los gobiernos de la región fue la presencia de organismos internacionales de ayuda para el desarrollo de los países del Tercer Mundo como las fundaciones Fulbrighth, Rockefeller y Ford, y organismos como el BIRF (Banco Interamericano de Reconstrucción y Fomento) y el BID (Banco Interamericano de Desarrollo) que respaldaron la prioridad dada a la educación como promotora de cambios en todas las estructuras sociales.

La televisión era un paso al desarrollo de la sociedad, quería acercar países, no quería jerarquizar, buscaba el progreso de los colombianos.

El artículo publicado por la Universidad del rosario (2007) además menciona que los altos índices de analfabetismo y los bajos niveles de escolaridad revelados en Colombia por los estudios realizados en la misión extranjera dirigida por Lauchlin Currie y por el sacerdote católico Louis Joseph Lebret entre los años 1949 y 1953, dieron origen al interés del General Rojas Pinilla quien en ese entonces viajó hasta Berlín y conoció este gran invento de la televisión la cual le causó gran interés, pues este medio daba beneficios al sistema educativo de dicho país, cuando el General Sube al poder da marcha a este proyecto como solución a la problemática que presentaba el país, era una buena herramienta para apoyar el trabajo pedagógico de los docentes de educación primaria y alfabetizar la población, ya que Colombia no estaba dotada de buena infraestructura, presentaba escasos medios educativos, habían altas tasas de deserción escolar y poco interés por parte de los ciudadanos a la educación.

Ospina (1962, pág. 7) dice:

El primer ensayo de televisión educativa en Colombia, se realizó en el año 1955, por el interés especial del ministerio de educación conjuntamente con las directivas de la televisora nacional se pasaron numerosos programas pero se dio especial atención a la educación física y a las ciencias naturales. Por limitaciones económicas no fue posible continuar los programas. El entonces director de la televisora, señor Fernando Gómez Agudelo, pasó la inquietud de la televisión a su sucesor, el señor Fernando Restrepo Suarez.

Ospina (1962) explica que para continuar con esta programación fue necesaria la gestión con la UNESCO y la Universidad Nacional de Colombia, para organizar nuevos programas de televisión y preparar personal así fue que en el año 1961 se realizó el segundo ensayo de televisión educativa, pero esta se dio con un carácter experimental y solo una hora diaria de lunes a viernes, para el grado quinto de primaria, las clases iniciaron el 20 de febrero y finalizaron en octubre, revisaron los resultados comparando unos alumnos de grado quinto que atendían a las clases presentadas en la televisión y a otros que no lo hacían el resultado se mostraba en los exámenes finales y fueron satisfactorios para que así surgieran ideas para la constitución de la programación en el año 1962.

En el año de 1962 aumento la programación educativa tomando 40% de las transmisiones para finalidades educativas y fueron distribuidas en tres campos de actividad: instrucción elemental para escuelas, para grados primero tercero y quinto de primaria, se veían clases de matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales, música, dibujo, deportes y un programa de evaluación llamado ¿que sabemos? Y estaban supervisados por pedagogos, educación fundamental para adultos, y temas de cultura.

Universidad del rosario (2007) en su artículo “Televisión educativa, una historia en construcción” dice:

En 1967 el proyecto de televisión educativa era considerado estratégico para la región por su cobertura y significado. Los objetivos de hacer un programa piloto para América Latina se habían cumplido y se creó el Centro Latinoamericano de Televisión Educativa, financiado por la Organización de Estados Americanos, OEA, con el propósito de formar telemaestros, pedagogos, investigadores y evaluadores. Colombia se convirtió en sede de cursos sobre este modelo para profesores y supervisores escolares de diferentes países de América Latina.

Se crearon cuatro centros de formación que empezaron a funcionar en 1969 en Colombia, México, Chile y Argentina. El país, según la OEA, disponía de una vasta red nacional de televisión que cubría prácticamente todo el territorio, contaba con

personal entrenado y mostraba resultados positivos según evaluaciones de la Universidad de Stanford.

Después de un tiempo, una decisión política hizo cambiar la sede del Centro Latinoamericano de Televisión al Ministerio de Educación Nacional en donde fue clausurado.

En 1970, existía una franja dedicada a los alumnos y otra para los maestros. Para esta época, la televisión educativa era tan importante que representaba un tercio de toda la programación del canal nacional

## **CARTOON NETWORK**

Citado por Arévalo, R (2012) Time Warner, 2012 dice:

Cartoon Network Latinoamérica está conformada por cuatro canales de televisión por cable que forman parte de Cartoon Network Inc., la cual a su vez pertenece a Turner Broadcasting System y son operados por Time Warner Company. Este canal inició transmisiones el 30 de abril de 1993 y tiene oficinas en Estados Unidos, México, Brasil, Argentina, Chile y Venezuela, transmitiendo su señal a estos países y a todo el resto de América Latina. Su programación es producida originalmente para Estados Unidos y posteriormente se adapta al público latinoamericano. Es líder de audiencia en televisión dirigida a niños de 6 a 11 años para quienes ofrece programas como: Ben 10, Las Chicas Superpoderosas, El Laboratorio de Dexter, La Vaca y el Pollito, Scooby-Doo, Tom & Jerry, los Looney Tunes, Pokemon y Dragón Ball. Cuenta con bloques de programas y con especiales de tres horas como Votatoon y Movimiento Cartoon.

Dentro de los bloques Top Top Toons y Héroes, se transmite Ben 10: Fuerza Alienígena, uno de sus programas más importantes, tanto que en fecha reciente (marzo 28 de 2012) se anunció una nueva etapa del mismo para Estados Unidos, la cual ha sido denominada Ben 10: Universo (pagina)

Cartoon network es un canal de televisión con gran cobertura a nivel mundial ya sea vía satélite o por cable, en todos los países latinoamericanos es emitido con su respectiva programación en diversos idiomas, es un espacio donde se emiten

dibujos animados y caricaturas para toda la audiencia, especialmente para niños y jóvenes quienes se interesan en este tipo de programación.

## **HORA DE AVENTURA**

Zaiko 2012 dice:

Adventure Time (originalmente titulado Tiempo de Aventura con Finn y Jake) es Americana serie animada de televisión creada por Pendleton Ward para Cartoon Network. La serie sigue las aventuras de Finn (voz de Jeremy Shada), un niño humano de 14 años de edad, y su mejor amigo, Jake (voz de John DiMaggio), un perro con poderes mágicos para cambiar de forma y crecer y encogerse a voluntad. Finn y Jake vivir en la Tierra post-apocalíptica de Ooo, y viajar por el suelo mientras se aventura. En el camino, que interactúan con los otros personajes principales de la serie: Princess Bubblegum (expresado por Hynden Walch), El Rey del Hielo (voz de Tom Kenny) y Marcelline la Reina Vampiro (voz de Olivia Olson). La serie está basada en un corto producido por Frederator de Nicktoons Network animación incubadora serie Random! Dibujos animados. Después de la breve se convirtió en un éxito viral en el Internet, Cartoon Network es recogido por una serie de larga duración que previamente el 11 de marzo de 2010, y se estrenó oficialmente el 5 de abril de 2010. La serie, que está fuertemente inspirado en la fantasía, juego de rol Dungeons and Dragons, así como juegos de vídeo, se produce a través de la animación a mano. Los episodios se crea a través del proceso de creación de guiones gráficos, y un episodio único es de unos nueve meses para completarse.

Hora de aventura es una serie animada que se presenta especialmente en el canal Cartoon Network aquí en Colombia, su programación va desde la mañana hasta la noche en diferentes horarios, sus personajes principales son Finn un niño Humano, y Jake un perro amarillo, hasta el momento cuenta con 5 temporada, cada una aproximadamente con 30 capítulos de una duración de 11:00 minutos cada uno.

Ohannessian 2012 Hora de aventura está inspirado en mundo pos-apocalíptico de dulces y caramelos, no es indiferente a la magia, a personajes extraños ya que su autor pendleton Ward en su niñez se rodeó de todos estos programas y juegos (*Ren and Stimpy* and *Beavis and Butt-Head*, and playing *Dungeons and Dragons*) que además lo inspiraron para su creación hora de aventura.

## LA TEORÍA COGNITIVO SOCIAL

En esta teoría Bandura menciona que el comportamiento humano se aprende a través del ambiente, de la observación, la imitación y el ejemplo que ofrecen las demás personas, todos estos aspectos se involucran para ofrecer cierto aprendizaje.

George Boeree 1998 analizo:

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

La joven pegaba al muñeco, gritando ¡"estúpidooooo"! Le pegaba, se sentaba encima de él, le daba con un martillo y demás acciones gritando varias frases agresivas. Bandura les enseñó la película a un grupo de niños de guardería que, como podrán suponer ustedes, saltaron de alegría al verla. Posteriormente se les dejó jugar. En el salón de juegos, por supuesto, había varios observadores con bolígrafos y carpetas, un muñeco bobo nuevo y algunos pequeños martillos.

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

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

fenómeno aprendizaje por la observación o modelado, y su teoría usualmente se conoce como la teoría social del aprendizaje.

Bandura llevó a cabo un largo número de variaciones sobre el estudio en cuestión: el modelo era recompensado o castigado de diversas formas de diferentes maneras; los niños eran recompensados por sus imitaciones; el modelo se cambiaba por otro menos atractivo o menos prestigioso y así sucesivamente. En respuesta a la crítica de que el muñeco bobo estaba hecho para ser "pegado", Bandura incluso rodó una película donde una chica pegaba a un payaso de verdad. Cuando los niños fueron conducidos al otro cuarto de juegos, encontraron lo que andaban buscando... ¡un payaso real !. Procedieron a darle patadas, golpearle, darle con un martillo, etc.

Por medio del experimento se encontró que los niños aprenden de la observación algunos comportamientos, como en este caso actuaron instantáneamente golpeando al muñeco ya que así lo habían visto, además es importante mencionar que los infantes imitan lo que observan no solo en videos o medios de comunicación, sino que también imitan a las personas y a sus amigos.

## ROL DEL MAESTRO

Jaramillo (s.f)

La personalidad del individuo es factor importante para determinar un estilo docente. Cuando cada maestro desarrolla su programa y establece relaciones con los niños, ocurre una integración consciente e inconsciente de todo cuando conoce y sabe, desarrollándose así un estilo personal de enseñanza.

El conocimiento que el maestro tenga de si, de los niños y de sus familias influirá mucho en el estilo que este determine para su práctica profesional. En este proceso de búsqueda se puede tomar como referencia el modelo de los profesores de formación profesional, pero el objetivo no es que lo repita, sino más bien que sea creativo en establecer su propio estilo teniendo en cuenta su personalidad y experiencia.

Un buen maestro tiene confianza en sí mismo y asume su responsabilidad con mayor compromiso, lo que hace que su trabajo deje resultados significativos en el desarrollo de los niños. Igualmente, un buen maestro debe:

- Sentirse aceptado y querido por los niños, por sus padres y sus colegas.
- Disfrutar de la vida y fomentar el sentido del humor en los demás.
- Tener confianza en la gente y creer tanto en los niños como en sus padres.
- Ser eficiente en el ajuste de la enseñanza al nivel del niño pequeño.

Un docente debe ser agradable, amable y crear vínculos con los infantes para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, es importante que los docentes tengan conocimientos no solo de la vida escolar del niño además es importante conocerlos en detalle, su contexto, sus amigos, su familia, etc.

### **Didáctica:**

Medina, A. Salvador, F (2009)

“La Didáctica es la disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la actividad de enseñanza en cuanto propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diversos contextos”

La Didáctica requiere un gran esfuerzo reflexivo-comprensivo y la elaboración de modelos teóricos-aplicados que posibiliten la mejor interpretación de la tarea del docente y de las expectativas e intereses de los estudiantes. La Didáctica es una disciplina con una gran proyección-práctica, ligada a los problemas concretos de docentes y estudiantes. La Didáctica ha de responder a los siguientes interrogantes: para qué formar a los estudiantes y qué mejora profesional necesita el Profesorado, quiénes son nuestros estudiantes y cómo aprenden, qué hemos de enseñar y qué implica la actualización del saber y especialmente cómo realizar la tarea de enseñanza al desarrollar el sistema metodológico del docente y su interrelación con las restantes preguntas como un punto central del saber didáctico, así como la selección y el diseño de los medios formativos, que mejor se adecuen a la cultura a enseñar y al contexto de interculturalidad e interdisciplinaridad, valorando la calidad del proceso y de los resultados formativos. Medina, A. Salvador, F (2009)

### **Pedagogía:**

La pedagogía es la teoría y disciplina que comprende, busca la explicación y mejora permanente de la educación y de los hechos educativos, implicada

en la transformación ética y axiológica de las instituciones formativas y de la realización integral de todas las personas. Medina, A. Salvador, F (2009)

### **Estrategias de intervención frente a comportamientos inadecuados**

Kenneth y Ben (2000), citado por Barrera, M. Valencia, F. 2008 dicen:

**Estrategias cooperativas:** En este tipo de estrategias los estudiantes trabajan en grupos por una recompensa común. También es llamado “responsabilidad moral”, pues la meta es compartida por un grupo de alumnos y alumnas, donde las actividades y esfuerzos se encaminan hacia la meta en común. Esta estructura de meta requiere de interdependencia social, es decir compartiendo la responsabilidad por lograr la recompensa, e invoca sanciones negativas por no cumplir con la parte que le corresponde a cada uno.

**Estrategias individuales:** este método de estrategias tiene una estructura de metas donde las recompensas de un estudiante son independientes de las que reciben los demás compañeros de clase, ya que depende solo del comportamiento del alumno o alumna en cuestión.

**Estrategias competitivas:** en el último estilo de estrategias, las recompensas se otorgan a algunos estudiantes que se reconocen como los mejores alumnos y alumnas dentro de la actividad que se ha propuesto en el aula para alcanzar la meta.

### **I.II. MARCO LEGAL:**

Es importante conocer las leyes que se encargan de la televisión y de su programación, por esto se presentaran algunas de ellas y sus artículos principales que hablan acerca de esta temática profundizando en la televisión infantil.

**ACUERDO 002 DE 2011:** Para el presente trabajo de grado es importante este acuerdo ya que en él se encuentra la definición de conceptos como espacio de televisión, programación de televisión, y principalmente en su capítulo tercero, se centra específicamente en las franjas de audiencia, su clasificación, horarios, el tratamiento de la violencia y el sexo en la programación infantil.

## **CAPITULO I**

### **DISPOSICIONES GENERALES**

**ARTÍCULO 2. ESPACIO DE LA TELEVISIÓN.** Se entiende por espacio de televisión la unidad de tiempo determinada que se utiliza para radiodifundir material audiovisual a través de los canales de televisión.

**ARTÍCULO 3. PROGRAMACIÓN DE TELEVISIÓN.** Se entiende por programación la radiodifusión consecutiva de material audiovisual a través de un canal de televisión, para lo cual el concesionario determina su horario, ubicación y movimientos dentro de la parrilla.

La programación incluye la radiodifusión de cualquier contenido, incluida la publicidad.

## **CAPITULO III**

### **TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS**

**ARTÍCULO 24. CLASIFICACIÓN DE LAS FRANJAS DE AUDIENCIA.** Las franjas de audiencia se clasifican en infantil, adolescente, familiar y adulta.

Entre las 05:00 y las 22:00 horas la programación debe ser familiar, de adolescentes o infantil.

Solo a partir de las 22:00 horas y hasta las 5:00 horas se podrá presentar programación para adultos.

Para estos efectos, se debe tener en cuenta lo previsto en el artículo 25 del presente acuerdo.

**ARTÍCULO 25. CLASIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.** Los programas de televisión se clasifican de la siguiente manera:

1. Infantil:

Son aquellos programas que han sido diseñados y realizados para satisfacer las necesidades de entretenimiento, educación o formación de niños entre 0 y 12 años, cuya narrativa y lenguaje responden al perfil de esa audiencia.

Su radiodifusión se deberá realizar en el horario comprendido entre las 7:00 y 21:30 horas.

Estos programas deberán ser aptos para ser vistos por la audiencia infantil, sin la compañía de adultos.

**ARTÍCULO 27. TRATAMIENTO DE LA VIOLENCIA.** En la programación infantil no se podrá transmitir contenidos violentos.

**ARTÍCULO 31. TRATAMIENTO DEL SEXO.** En la programación infantil se prohíbe la presentación de escenas y/o temáticas sexuales.

Estos artículos muestran como debe ser tratada la televisión a nivel infantil en Colombia, su horario, sus contenidos deben ser aptos deben ser de entretenimiento, educación o formación para niños entre los 0 y 12 años, no se deben presentar escenas de violencia ni sexo.

### **I.III. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO**

**Nombre de la institución:** Departamental Méndez Rozo “Sede San José”

**Ubicación geográfica:** Departamento de Cundinamarca, Municipio Sesquilé, Vereda San José

**Modalidad:** publica, **Jornada:** mañana, **Nivel educativo:** primaria

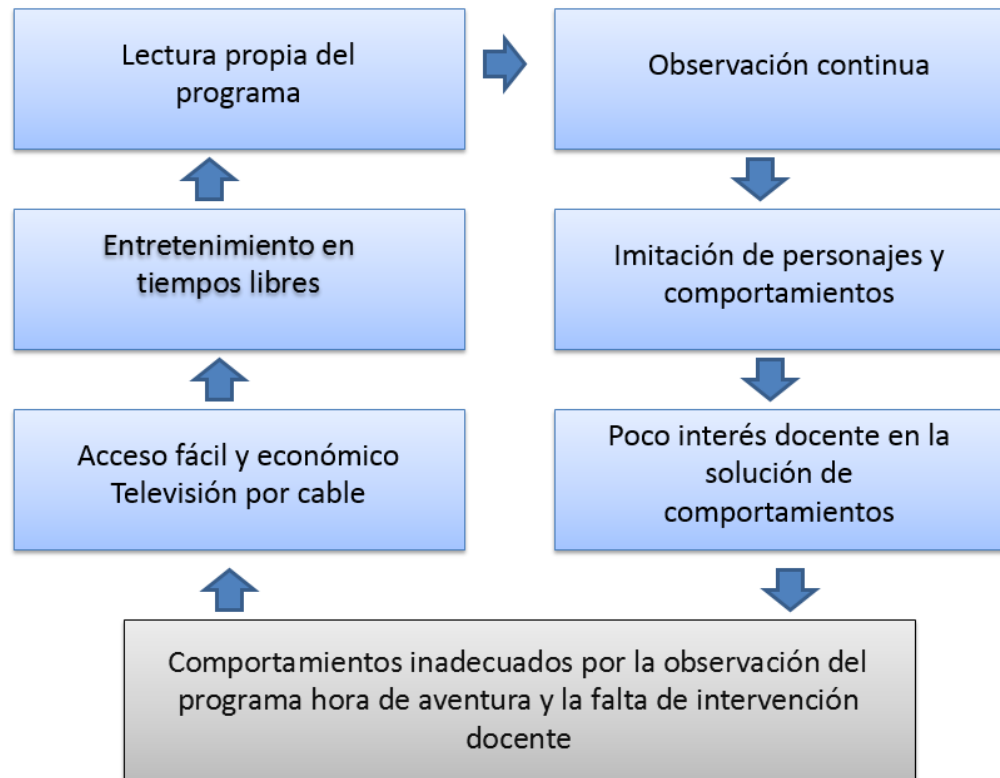
Institución educativa departamental Méndez Rozo (2014) en el PEI plantea:

**Misión:** La institución educativa Méndez Rozo ofrece la participación de la comunidad, teniendo presente la diversidad, en los eventos académicos, culturales, deportivos o de búsqueda de sana convivencia, en la aplicación del proyecto ética y valores con fundamentos en el dialogo y la concertación, en el manual de convivencia con el cumplimiento de compromisos o acuerdos, en el PRAE en la construcción y aplicación de una cultura ambiental, en el gobierno escolar con la enseñanza y aprendizaje de una construcción política y en cada clase fomentando la motivación, creatividad y un desempeño acorde con las capacidades.

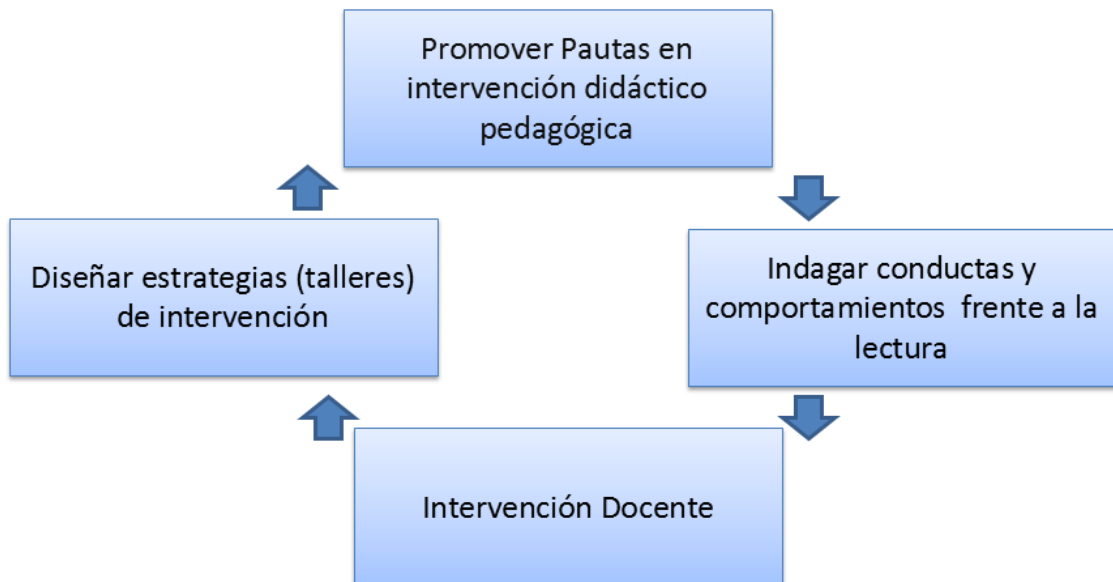
**Visión:** En la institución educativa departamental Méndez Rozo, a partir del año 2017, la mayoría de los estudiantes aplicaran los fundamentos de una educación ambiental, se desempeñara con resultados óptimos en por lo menos un área del conocimiento, asumirán un camino en particular, ingresar al campo laboral o estudios superiores y socializaran la estructura del estado colombiano, reclamaran derechos y cumplirán con sus deberes, ejerciendo ciudadanía.(Institución Educativa Departamental Méndez Rozo, 2014)

## II. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

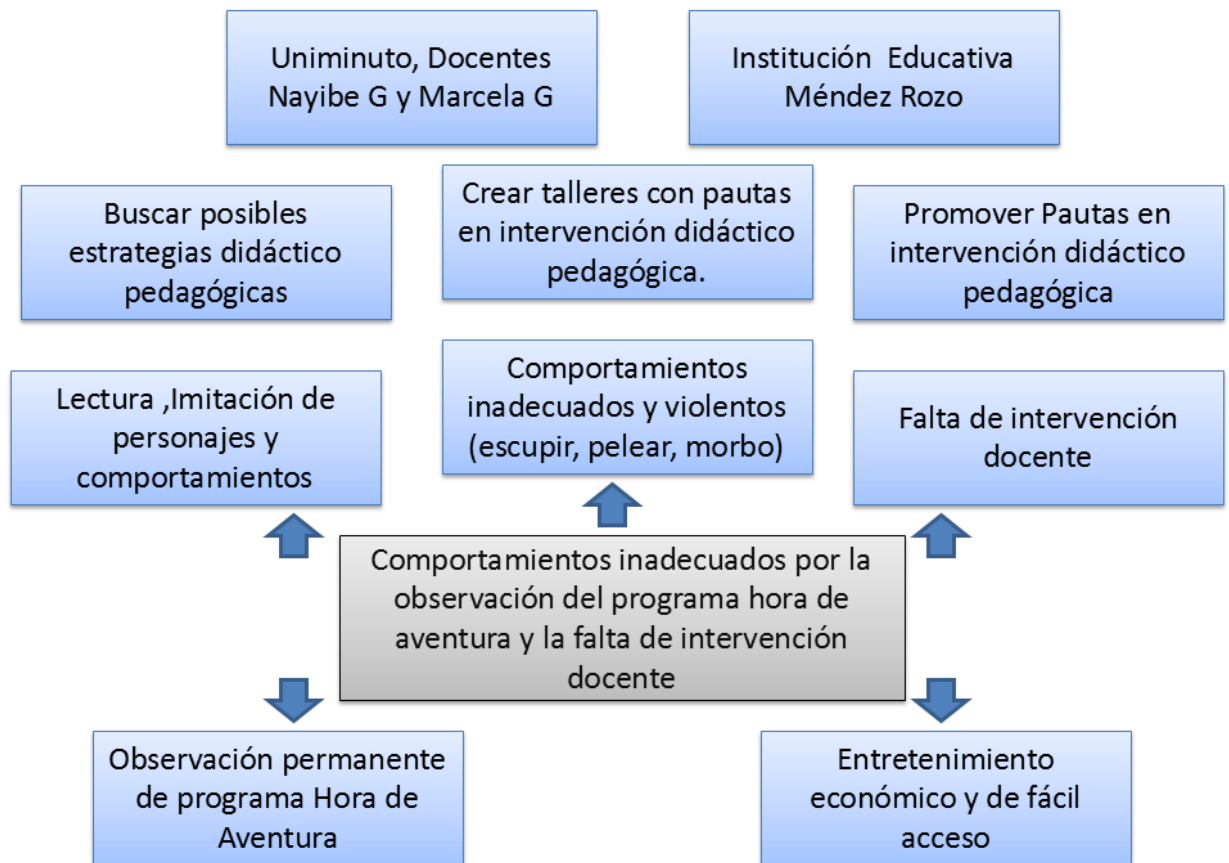
### (Posible matriz de problemas)



### (Posible matriz de soluciones)



### (Matriz Multicausal)



### Formulación de la pregunta de investigación

¿Es posible que el programa hora de aventura influya en el comportamiento de los infantes y de ser afirmativo cual es el papel que desempeña el docente?

### Hipótesis o supuestos

El comportamiento inadecuado de los infantes de grado segundo se debe a la observación directa del programa de televisión hora de aventura, y a la observación indirecta por parte de los compañeros.

### III. METODOLOGÍA

#### Enfoque:

El enfoque cualitativo etnográfico: según Martínez, M (1998)

Etimológicamente, el termino etnografía significa la descripción (grafé) del estilo de vida de un grupo de personas habituadas a vivir juntas (ethnos). Por tanto, el ethnos, que sería la unidad de análisis para el investigador, no solo podría ser una nación, un grupo lingüístico, una región o una comunidad, sino también cualquier grupo humano que constituya una unidad cuyas relaciones estén reguladas por la costumbre o por ciertos derechos y obligaciones recíprocos. Así, en la sociedad moderna, una familia, una institución educativa, un aula de clases, una fábrica, una empresa, un hospital, una cárcel, un gremio obrero, un club social, etc., son unidades sociales que pueden ser estudiadas etnográficamente y en sentido amplio también son objeto de estudio etnográfico aquellos grupos sociales que, aunque no estén asociados o integrados, comparten o se guían por formas de vida y situación que los hace semejantes, como los alcohólicos, los drogadictos, los delincuentes, los homosexuales, las meretrices, los mendigos, etcétera.

El enfoque etnográfico se apoya en que la convicción de las tradiciones, roles, valores y normas del ambiente en que se vive se van internalizando poco a poco y generan regularidades que pueden explicar la conducta individual y de grupo en forma adecuada.

El objetivo inmediato de un estudio etnográfico es crear una imagen realista y fiel del grupo estudiado, pero su intensión y mira más lejana es contribuir en la comprensión de sectores o grupos poblacionales más amplios que tiene características similares. Esto se logra al comparar o relacionar las investigaciones particulares de diferentes autores.

#### Diseño

Stringer (1999) Citado por Salgado 2007: "divide en tres fases esenciales los diseños de investigación-acción: Observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemas e implementar mejoras), las cuales se dan de una manera cíclica, una y otra vez,

hasta que el problema es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente).

Se tomó este diseño como referencia a trabajo de grado, ya que lo primero que se hará es una observación participativa acerca de los comportamientos adoptados por los infantes de grado segundo de primaria de la institución educativa departamental Méndez rozo y que tienen incidencia con la serie hora de aventura, este se hará mediante un registro de observación donde se llevaran apuntes acerca del comportamiento y su conexión con el programa de tv, además se realizaran encuestas y entrevistas para saber por qué observan este programa de televisión, que interés los motiva a verlo y que están aprendiendo de él, la recolección de estos datos nos ofrecerá el bosquejo del problema que se está presentado con los alumnos de grado segundo, además se analizaran estos resultados ofrecidos y se pensara en el diseño de unos talleres y actividades que promuevan el juicio crítico frente a lo que los infantes están observando en la televisión, la última fase de este diseño de investigación la cual es la actuación quedara pendiente para que otro grupo la aplique.

### **Alcance de la investigación**

Describir la incidencia que tiene el visionado de la serie hora de aventura en el comportamiento de los infantes y elaborar una propuesta de actividades y talleres que promuevan un juicio crítico frente a lo que los infantes observan en la televisión.

### **Población**

Infantes de grado segundo de primaria, de la institución educativa departamental Méndez Rozo, de Sesquilé Cundinamarca

### **Muestra:**

15 infantes de grado segundo de la institución educativa departamental Méndez Rozo, de Sesquilé Cundinamarca.

### III.I. VARIABLES E INDICADORES

**Variable dependiente:** Comportamientos inadecuados de los infantes

**Indicador: Observan** el programa hora de aventura e imitan a sus personajes y sus compañeros aprenden lo que observan de los infantes.

**Variable independiente:** Influencia del programa de televisión hora de aventura

**Indicador:** Se presentan escenas con contenidos de violencia, hechicería, magia y sexo camuflados, en horarios infantiles

### III.II. PROCEDIMIENTOS Y MODELO DE COMPROBACIÓN

#### **Observación participativa:**

Martínez (1998) dice:

Esta es la técnica clásica primaria y más usada por los etnógrafos para adquirir información. Para ello, el investigador vive lo más que puede con las personas o grupos que desea investigar, compartiendo sus usos, costumbres, estilo y modalidades de vida. Para lograr esto, el investigador debe ser aceptado por estas personas, y solo lo será en la medida en que sea percibido como “una buena persona”, franca honesta, inofensiva y digna de confianza. Al participar en sus actividades corrientes y cotidianas, van tomando notas de campo pormenorizadas en el lugar de los hechos o tan pronto como le sea posible.

Para recolectar la información se aplicaron diferentes instrumentos el primero de ellos fue la observación participativa, se entablo una relación de amistad con los infantes, esta observación se hizo de manera directa, real y fiel al grupo estudiado, ya que para esta investigación es importante la aceptación y la confianza que se tiene por parte de los infantes.

#### **Encuestas:**

Torres., Paz., Salazar. (s.f).

Constituye el término medio entre la observación y la experimentación. En ella se pueden registrar situaciones que pueden ser observadas y en ausencia de poder recrear un experimento se cuestiona a la persona participante sobre ello. Por ello, se dice que la encuesta es un método descriptivo con el que se pueden detectar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso, etc.

Este instrumento principalmente se emplea en investigaciones cualitativas pero también en algunos casos se puede aplicar en investigaciones cualitativas por medio de las preguntas ofrecidas como en este caso.

Las encuestas se realizaron seguidas de la observación participativa, con el fin de determinar que observaban los infantes para llegar al empleo de esos comportamientos ¿Qué programa de televisión y personaje estaba influenciando dichos comportamientos?, se realizó una encuesta individual, personalizada, para un buen entendimiento acerca de las preguntas.

### **Entrevistas etnográficas:**

Martínez (1998) dice:

Esta entrevista adopta la forma de un dialogo coloquial o entrevista semiestructurada, complementada posiblemente con algunas otras técnicas escogidas.

La gran relevancia, las posibilidades y significación del dialogo como método de conocimiento de los seres humanos, estriba, sobre todo, en la naturaleza y calidad del proceso en que se apoya. A medida que el encuentro avanza, la estructura de la personalidad del interlocutor va tomando forma en nuestra mente; adquirimos las primeras impresiones con la observación de sus movimientos, sigue la audición de su voz, la comunicación no verbal( que es directa, inmediata, de gran fuerza en la interacción cara a cara y, a menudo previa a todo control consiente) y toda la amplia gama de contextos verbales por medio de los cuales se pueden aclarar los términos, descubrir las ambigüedades, definir los problemas, orientar hacia una perspectiva, patentizar los presupuestos y las intenciones, evidenciar la irracionalidad de una proposición, ofrecer criterios de juicio o recordar los hechos necesarios.

La entrevista se realizó de manera personalizada para dar continuidad a los datos recolectados por medio de la encuesta, esta con el fin de detallar lo que estaba sucediendo en este programa de televisión, como concebían a los personajes, de que trataban sus capítulos y analizar cuantos infantes tenían conocimientos acerca de este programa y que tan profundos eran.

Para finalizar se realizó otro complemento por parte de la observación, la investigadora analizo algunos capítulos de la serie, cuáles eran sus contenidos y sus personajes

## **IV. RESULTADOS**

### **OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA (INFANTES)**

#### **Comportamientos**

##### **Juegos**

- Peleas a mano limpia y con armas
- Vanidad como salón de bellezas para estar lindas para los niños

##### **Comportamientos regulares**

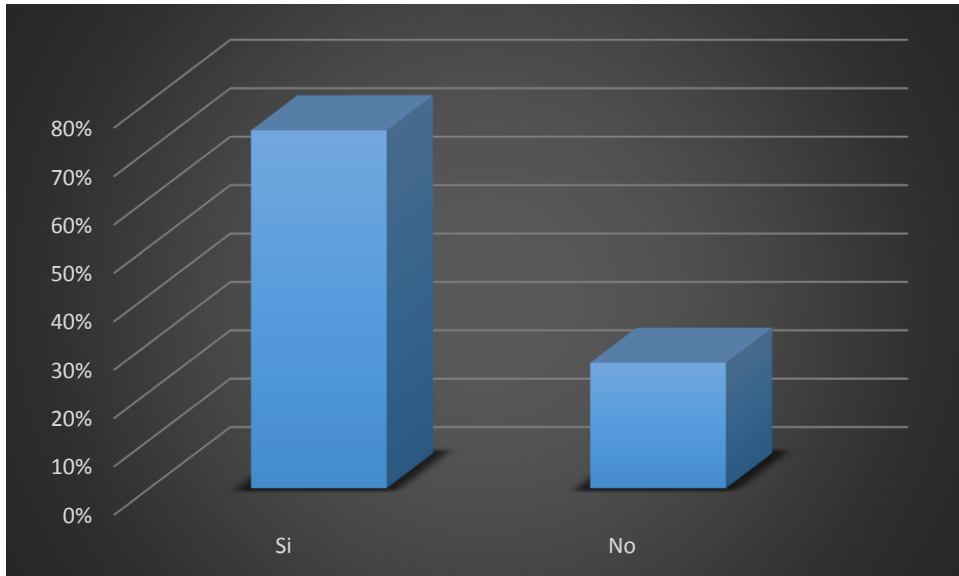
- Algunos niños son morbosos con las niñas y profesoras
- Las niñas en esta edad quieren tener novio

##### **En defensa**

- Gritan
- Escupen
- Se tiran gases
- Muerden
- Golpean
- Pellizcan
- Les tocan la cola a sus amigos

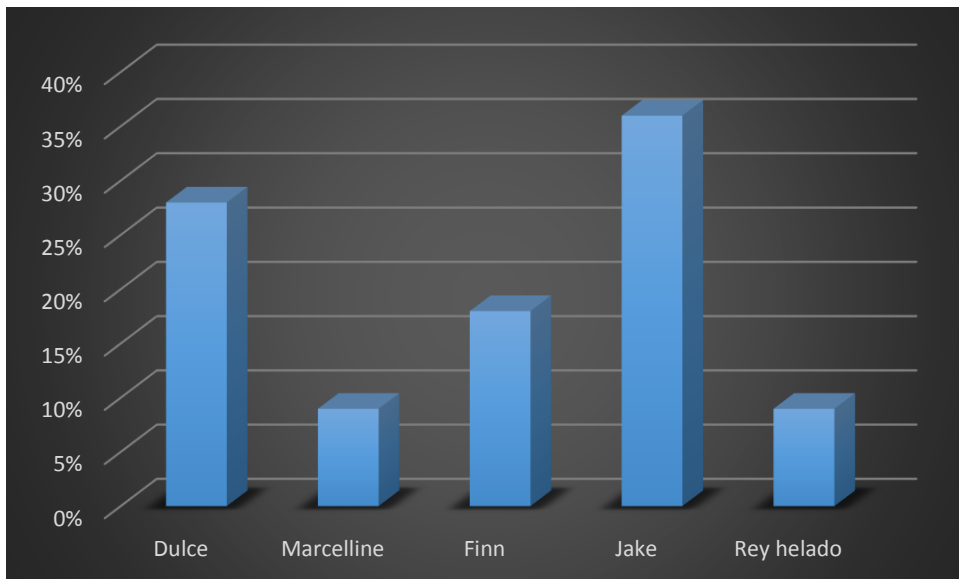
## ENCUESTAS

GRAFICA 11. ¿Te gusta ver hora de aventura?

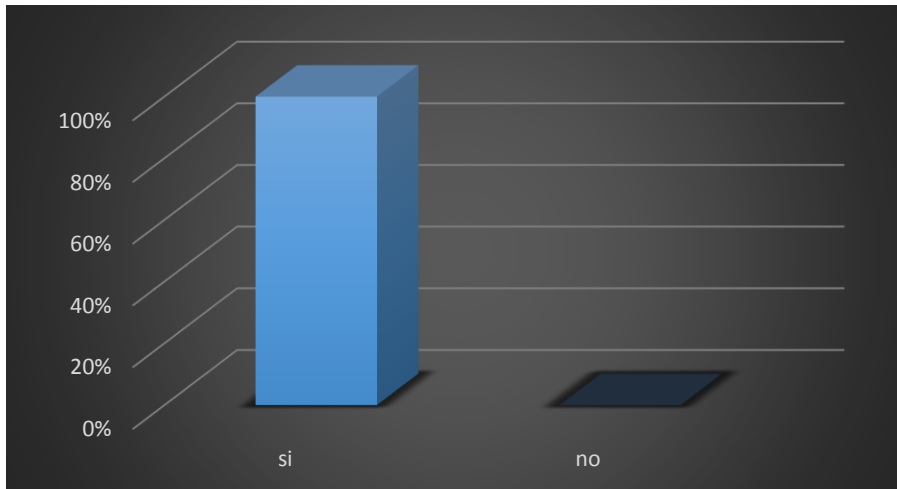


El 75% de los infantes de grado segundo observan la serie hora de aventura.

GRAFICA 12. ¿Cuál es tu personaje favorito?

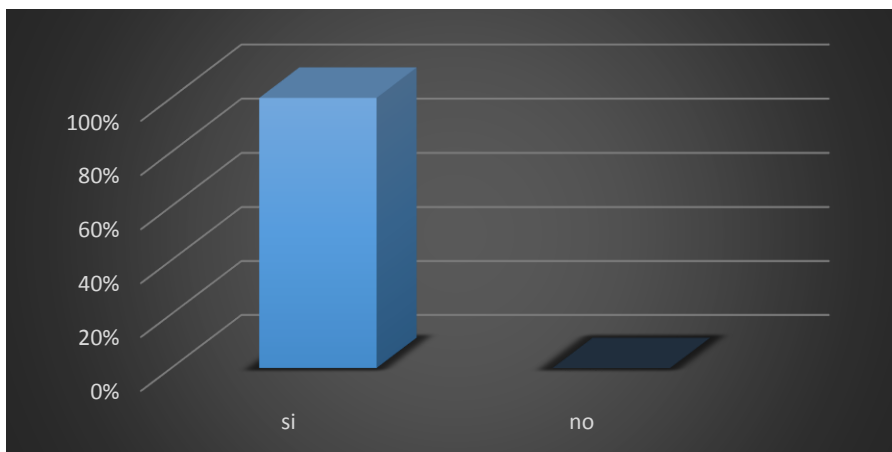


GRAFICA 13. ¿Emplean armas en el programa (espadas, cuchillos)?



El empleo de armas como cuchillos y espadas en el programa hora aventura es de un 100%.

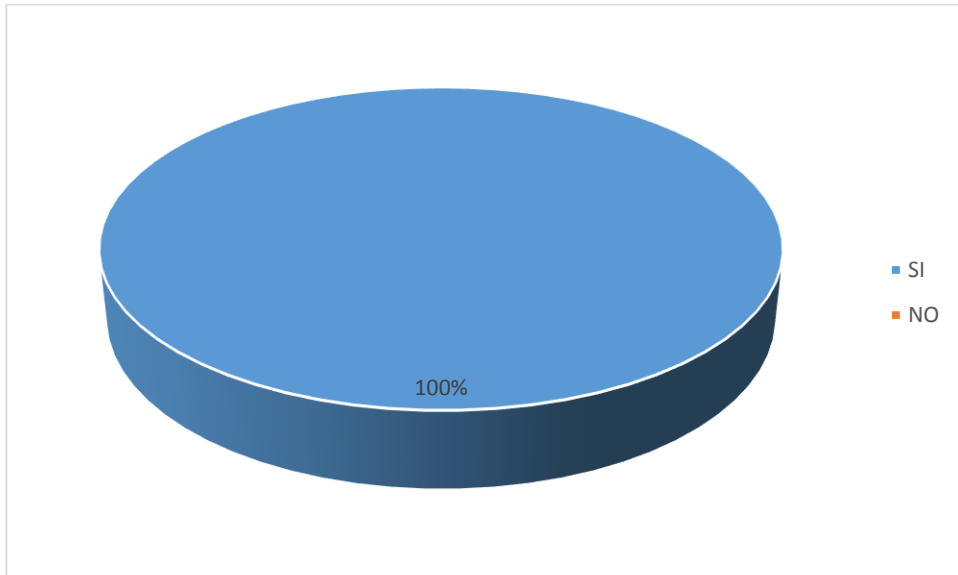
GRAFICA 14. En el programa aparecen escenas de peleas



Las escenas de peleas que aparecen en la serie hora de aventura son aproximadamente de 100%.

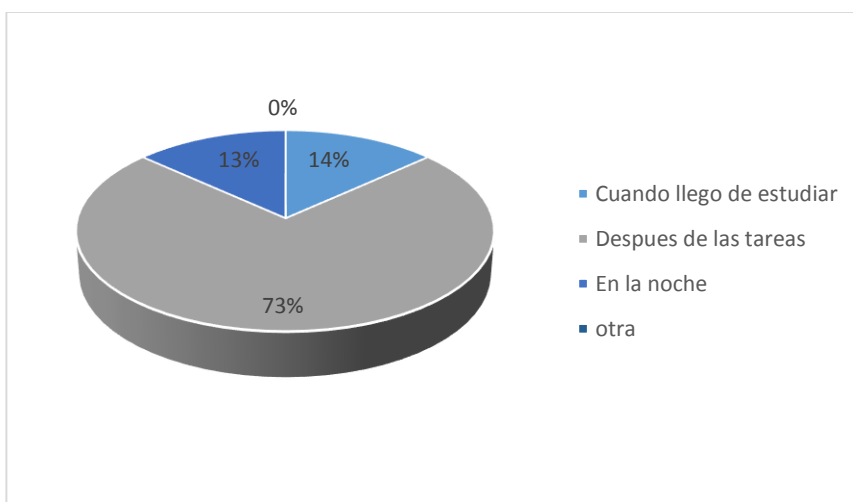
## ENTREVISTA

GRAFICA 1. ¿En tus ratos libres vez televisión?



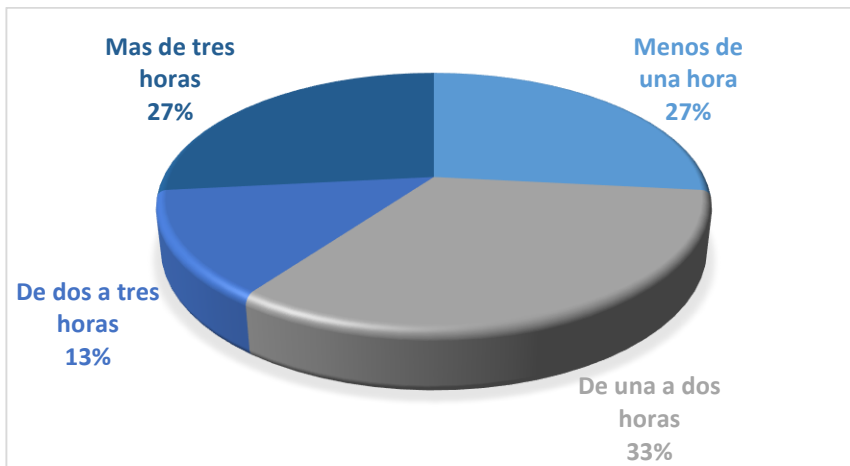
Lo que muestra la gráfica es que el 100% de los alumnos de grado segundo de la institución educativa departamental Méndez Rozo ven televisión en su tiempo libre.

GRAFICA 2. ¿Qué tiempo empleas para ver televisión?



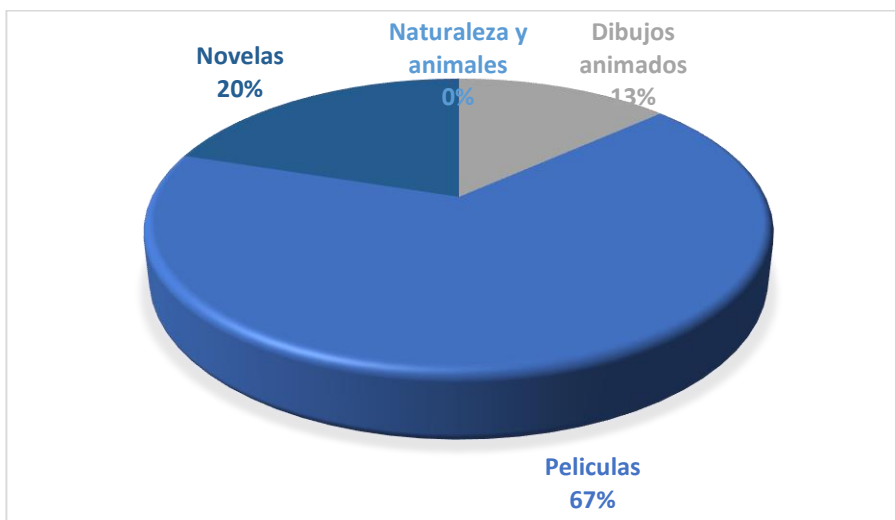
La grafica número 2 muestra que el mayor porcentaje de infantes prefieren observar televisión después de hacer sus tareas, el 14% de los infantes ven televisión cuando llegan de estudiar y el 13% observan televisión en la noche.

GRAFICA 3 ¿Cuántas horas miras televisión?



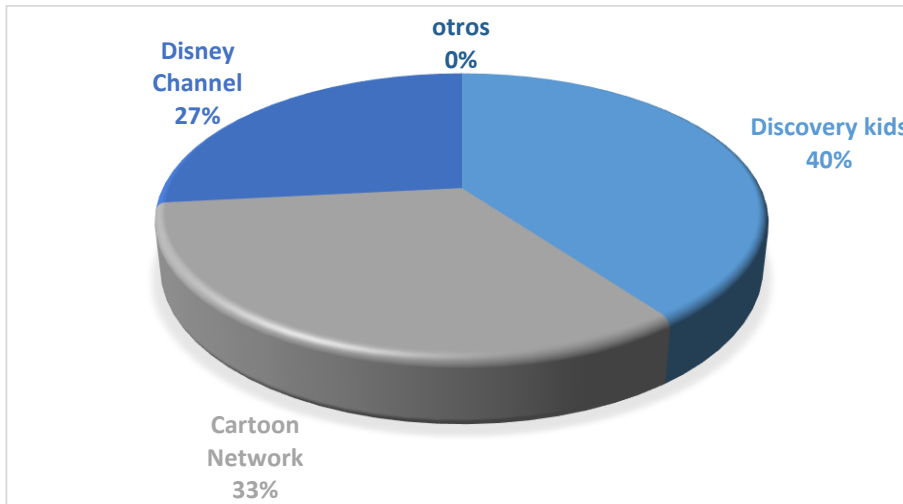
Los infantes de grado segundo prefieren ver televisión de una a dos horas, el 27% menos de una hora, el 27% más de tres horas y menor porcentaje de infantes ven televisión de dos a tres horas.

GRAFICA 4 ¿Qué tipo de programa vez?



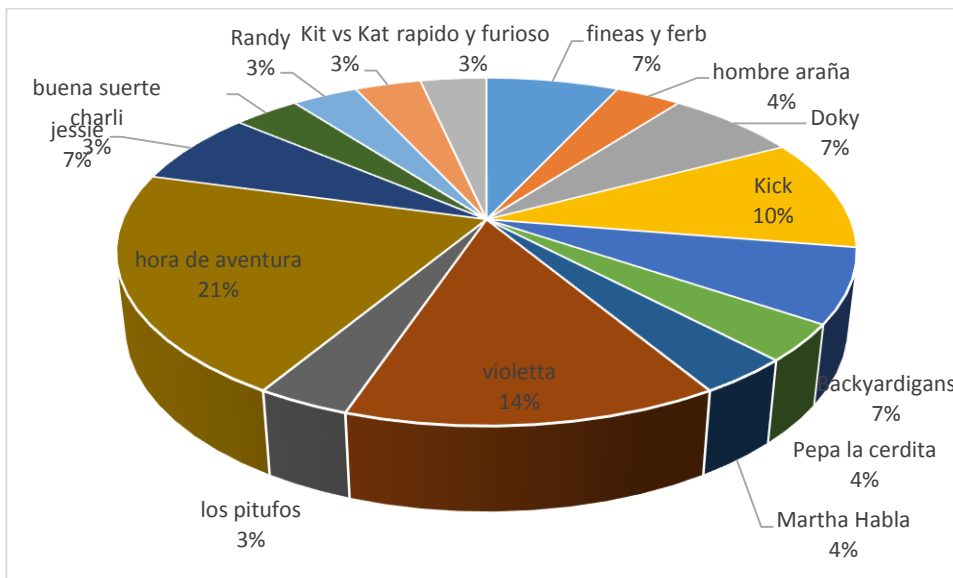
Los infantes prefieren ver películas, y lo que no es de su agrado para observar en la televisión es documentales sobre naturaleza o animales.

GRAFICA 5 ¿Cuál es tu canal favorito?



El porcentaje más alto de los infantes prefieren ver el canal de Discovery kids seguido de Cartoon Network con un 33% y el porcentaje mínimo es el 27% quienes observan Disney channel.

GRAFICA 6 ¿Qué programas de televisión observas?



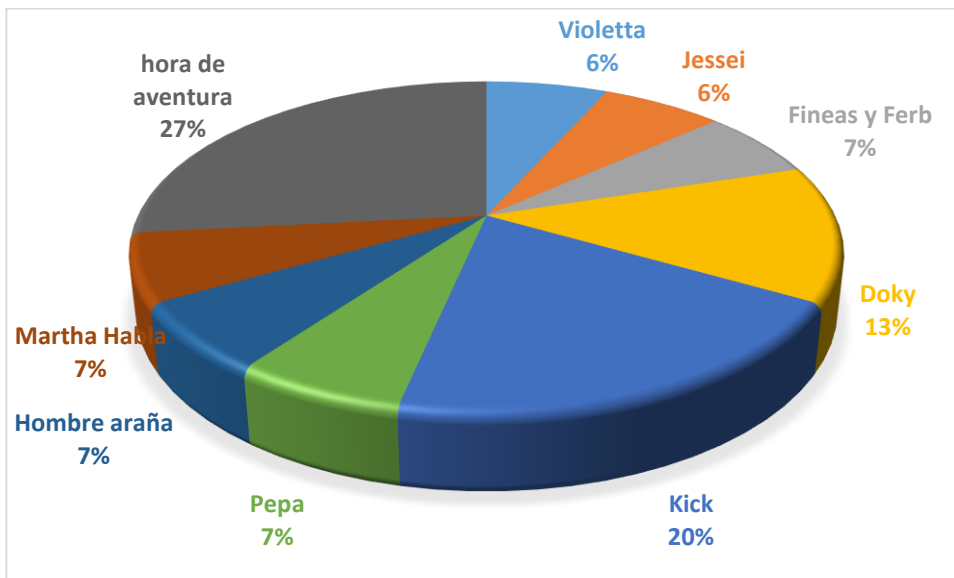
El programa que observan más los infantes en conjunto es hora de aventura con 21%, seguido de Violetta con un 14% de infantes que presentan y los demás programas con menor audiencia conjunta de 10% hacia abajo.

GRAFICA 7 ¿Qué día vez esos programas de televisión?



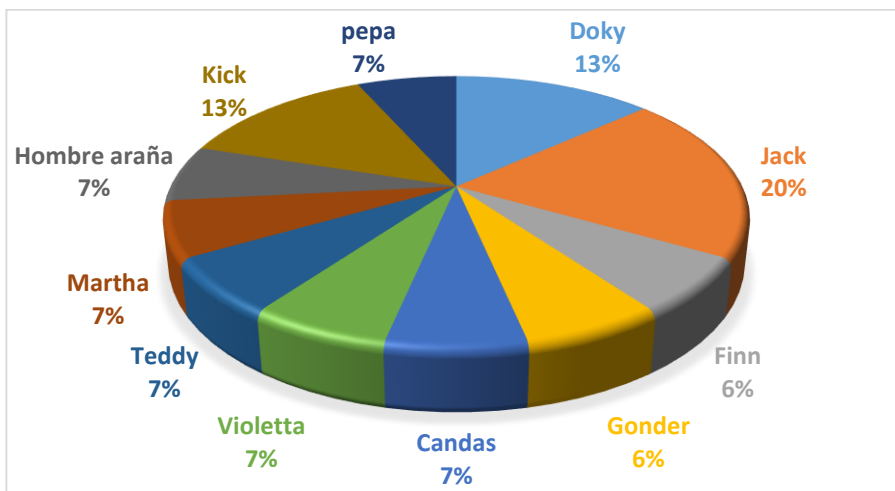
Todos los infantes de grado segundo observan a diario las series anteriormente nombradas.

GRAFICA 8 ¿Cuál es tu programa favorito?



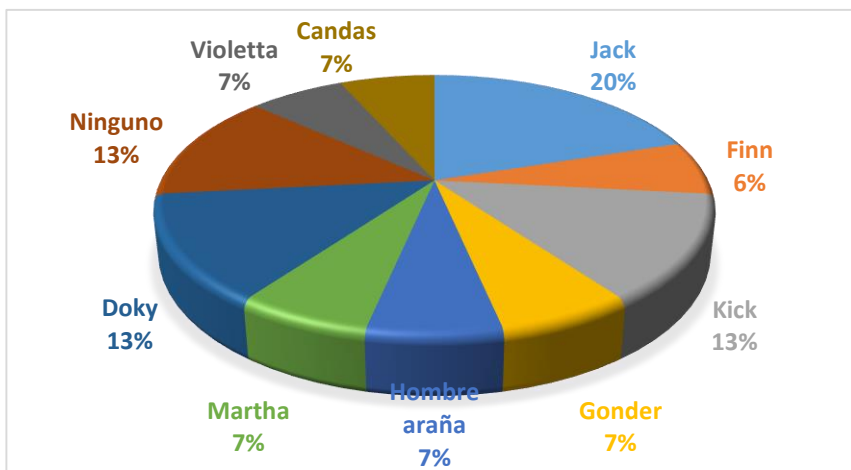
El programa favorito en esta población con un porcentaje de 27% es hora de aventura, seguido por Kick Buttowsky con un 20% y los demás por debajo de 7% de audiencia televisiva.

GRAFICA 9 ¿Cuál es tu personaje favorito?



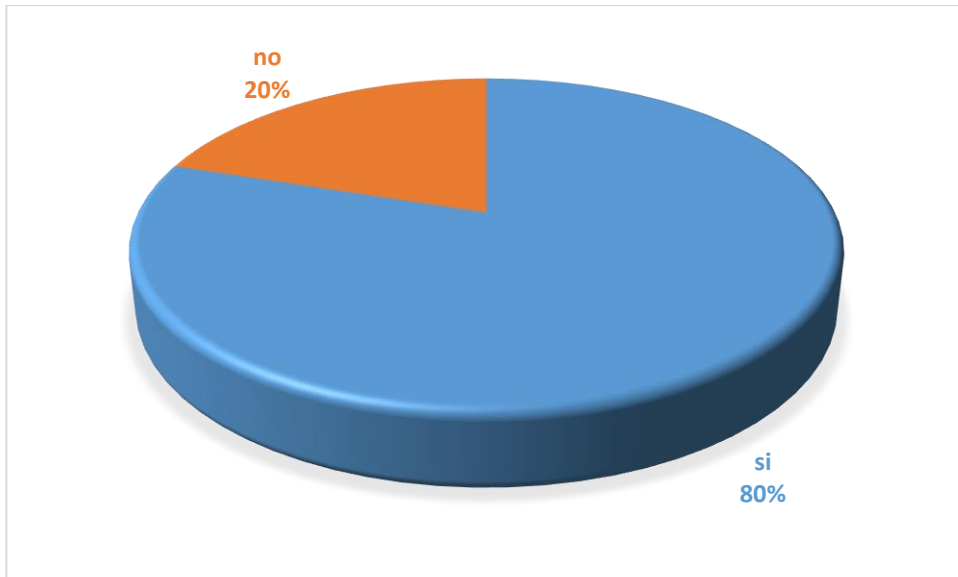
El personaje que inspira mayor interés y es favorito por los infantes de grado segundo es Jack el perro que aparece en el programa hora de aventura con un aproximadamente un 20%, seguido por Kick Buttowsky y Doky que obtuvieron el mismo 13%.

GRAFICA 10 ¿Qué personaje te gusta imitar?



Jack el perro del programa hora de aventura es el personaje que más interés por ser imitado presenta con un porcentaje de 20, seguido por kick y Doky con un 13% de interés por imitación, los infantes que no quieren imitar a ninguno de estos personajes corresponde al 13 %.

GRAFICA 10 ¿te gusta jugar a imitar a tu personaje favorito?



El 80% de los infantes quieren o les gusta imitar a los personajes que observan en la televisión y el porcentaje de 20 no presentan interés por imitar a los personajes y acciones que ven en la televisión.

## **OBSERVACIÓN PROGRAMA DE TELEVISIÓN HORA DE AVENTURA**

### **Comportamiento de los personajes**

#### **Finn**

- Pelea y violencia
- Celos
- Interesado
- Le muerde la cola a su amigo
- Quiere matar

#### **Jake**

- Morbo
- Envidia
- Roba
- Pelea
- Le baja los pantalones a su amigo

#### **Monstruos**

- Pelean y violencia
- Escupen
- Son groseros, se tiran gases
- Emplean magia negra

#### **Rey helado**

- Secuestra a las mujeres
- Obsesión por las mujeres

## Comportamiento de los personajes

### Pelea y violencia



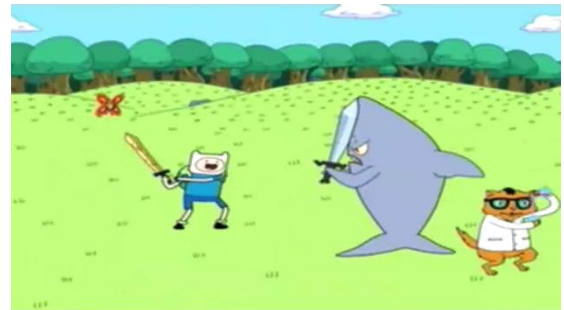
Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)

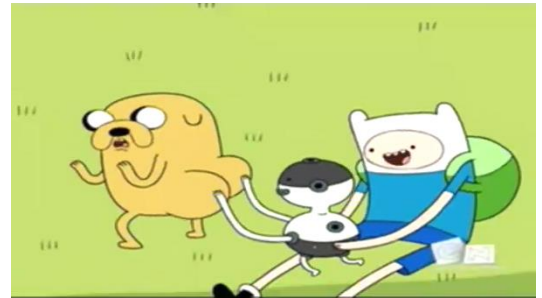


Tomado del programa hora de aventura (2014)

### Morbo y grosería



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



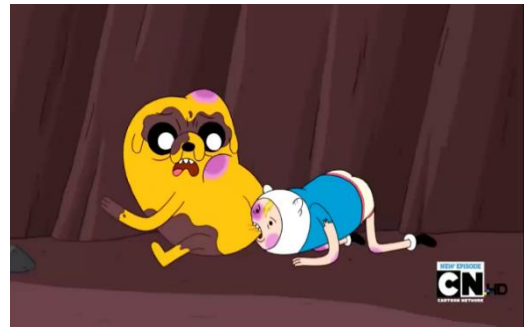
Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)

## **V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

### **SÍNTESIS CONCEPTUAL OBSERVACIÓN (ESTUDIANTES)**

Los aportes realizados gracias a esta herramienta de recolección de datos ofrecen lo siguiente:

Los alumnos están empleando comportamientos inadecuados son groseros ya que escupen a sus compañeros en la cara, pellizcan, muerden y algunos son morbosos con las docentes y compañeras, también pelean por diversión es un interés que ellos persiguen y en el cual profundizan.

Las niñas son vanidosas y buscan popularidad y poder ante sus compañeras, son desafiantes y envidiosas, además quieren tener novio.

Los infantes están aprendiendo de manera directa lo que observan, hacen una lectura del programa según sus intereses, pero también están afectando los comportamientos de sus compañeros ya que ellos son aprendices de lo que observan en su contexto y en su escuela por esto aprenden de manera indirecta.

Cuando se les dan opciones acerca de algún tema ellos eligen lo que más les gusta o interesa en este caso la serie hora de aventura es una de sus favoritas ¿que estarán aprendiendo o interpretando? adelante se ofrecerá un solución a esta pregunta mediante una encuesta y entrevista que posteriormente se realizaran para ofrecer claridad acerca de la temática tratada.

### **SÍNTESIS CONCEPTUAL OBSERVACIÓN (DOCENTES)**

Frente a los comportamientos anteriormente mencionados que los infantes presentan en la escuela, la docente está asumiendo un papel de indiferencia frente a los juegos que practican los infantes, por otro lado en los comportamientos regulares que se presentan en las horas de clase la intervención ofrecida son gritos y regaños limitados, cuando los niños están defendiendo lo que les pertenece la docente grita y regaña, y así sucesivamente en cada caso de actuación o comportamiento inadecuado. Existe una falta de interés docente hacia los

comportamientos empleados por los niños y niñas de grado segundo, no existe una intervención correcta y profunda.

### **SÍNTESIS CONCEPTUAL DE LA ENCUESTA**

La televisión es una de las opciones de entretenimiento que mayor accesibilidad tiene para los infantes, ya que casi siempre en sus hogares cuentan con televisión por cable como en este caso, el 100% de los infantes observan televisión en sus ratos libres, pero ¿lo que observan es educativo o formativo para su edad? ¿interpretan o hacen una lectura sana de lo que observan? esta es una cuestión que más adelante se tratara, los infantes de grado segundo prefieren ver televisión después de realizar sus tareas académicas, el canal preferido por ellos es el Discovery kids seguido por el canal Cartoon network, pero el programa más observado de manera conjunta es hora de aventura, la mayoría de los infantes observan esta serie y tienen conocimiento acerca de ella, y el personaje que más preferencia muestra es Jake del Programa Hora de aventura ¿que lo hace tan interesante a él y a este programa? Los niños lo quieren imitar y seguir ¿Qué hace este personaje, como actúa y cuál es su comportamiento? El 80% de los alumnos juegan a imitar lo que observan en televisión acerca de sus personajes favoritos, para dar solución a las cuestiones planteadas en este fragmento se revisaran las entrevistas a continuación.

### **SÍNTESIS CONCEPTUAL ENTREVISTAS**

La influencia de la serie hora de aventura en el comportamiento de los infantes de grado segundo de primaria de la institución educativa departamental Méndez Roza del municipio de Sesquilé, según el análisis de la entrevista aplicada por la investigadora se recolectan algunos de los siguientes aportes:

Las entrevistas demostraron el alto conocimiento que tienen los niños acerca de este programa de televisión, y de la lectura que ellos están haciendo y que está generando conocimientos erróneos, los personajes principales de esta serie son Finn y Jake definidos por los niños como:

Finn: es el único ser humano en el mundo de las princesas tiene cara redonda, cabello largo y usa un gorro, es un héroe que tiene como misión proteger a las princesas y matar a todos los enemigos malos y al rey helado , carga una espada y armas en su maleta.

Jake: es un perro amarillo que se estira mucho y se puede transformar en cualquier cosa además ayuda a Finn a rescatar a las princesas.

Marcelline: es una chica vampiro que tiene una guitarra en forma de hacha con la cual toca melodías, succiona todo lo rojo y lo absorbe menos la sangre.

El rey helado: es un viejito que tiene una corona, nariz larga y tiene poder de hielo, viven en un castillo de hielo, y se quiere robar o capturar a las princesas para que sean sus esposas y se casen con él.

Lich: Es rey malo que es como una calavera y es de color negro, quiere desear la extinción.

Además confirman el empleo de armas como espadas y cuchillos a cargo de Finn y Jake los cuales matan a sus enemigos para defender a las princesas, pelean y luchan contra monstruos hechiceros y magos, también se muestra escenas donde las princesas se pelean por el amor de un perro.

### **SÍNTESIS DE OBSERVACIÓN A CAPÍTULOS**

Después de la observación de algunos capítulos se encontró que en la mayoría de las escenas se presenta violencia y peleas, aparecen monstruos y capítulos de hechicería, se comenta mucho sobre el diablo y demonio, aparecen vampiros, esqueletos, magos, hechiceros, etc., los personajes actúan con doble intención, tiene novia, hacen juegos extraños, rituales, hablan en otros idiomas, aparecen libros escritos en otros lenguajes, se habla mucho de brujas, demonios y de matar gente, sacarle los ojos y el corazón, los muñecos son muy extraños y hacen caras raras.

## **SÍNTESIS GENERAL**

En el acuerdo 002 de 2011 aparece establecidas las franjas de audiencia y se dividen en infantil, juvenil, familiar y adulta, la franja infantil tiene su horario establecido desde las 7:00 hasta las 21:30 horas, en esta jornada se deben emitir programas acorde a la edades de entre 0 y 12 años y sus contenidos deben ser de entretenimiento, educación o formación, no pueden aparecer escenas de violencia y sexo, los canales internacionales no tiene este mismo apoyo en la autoridad nacional de televisión su programación es de acuerdo a su contexto o país de origen en este caso la canal Cartoon Network presenta contenidos de animación para niños y jóvenes especialmente, que en su contexto son aptos para estas edades en el aparece un programa llamado hora de aventura que según los análisis está generando comportamientos inadecuados en los infantes de grado segundo de la institución educativa departamental Méndez Roza, la interpretación y lectura que los infantes están haciendo los guía a comportamientos inadecuados, la emisión de este programa se da varias veces al día en el horario estableció para programación infantil, pero en él se han evidenciado escenas de violencia y peleas que incitan a los infantes a solucionar los conflictos de manera negativa por medio de golpes, mordiscos, rasguños, empleando armas como cuchillos, espadas, hachas, puñales este es un contenido violento, además los infantes están aprendiendo de manera directa después de la observación del programa, seguida de la observación indirecta que realizan los compañeros de grado.

Bandura plantea que el comportamiento humano es un resultado de la interacción del ambiente, observación, imitación de las demás personas, en este caso los niños están observando de dos maneras la primera directamente el programa hora de aventura e imitando a sus personajes favoritos, y la segunda es de manera indirecta: cuando los infantes observan el comportamiento de lo que hacen sus amigos y lo imitan.



Fuente: Vega, M; 2014



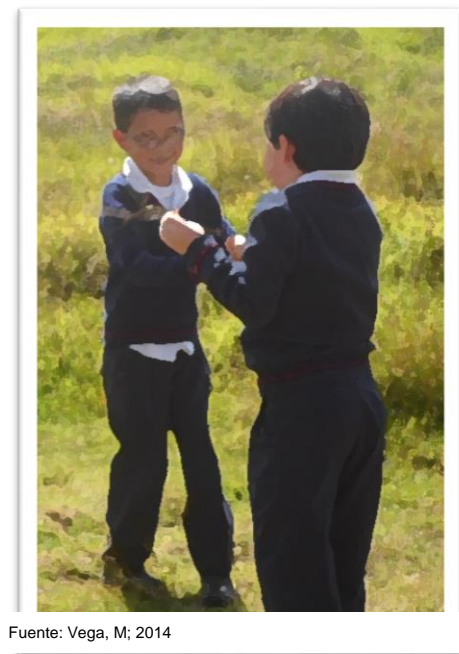
Tomado del programa hora de aventura (2014)



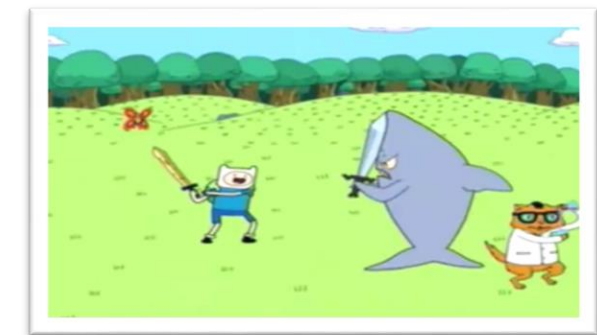
Tomado del programa hora de aventura (2014)



Tomado del programa hora de aventura (2014)



Fuente: Vega, M; 2014



Tomado del programa hora de aventura (2014)





Fuente: Vega, M; 2014

El papel de la docente frente a estos comportamientos es indiferencia cuando los niños Juegan y gritos y regaños en comportamientos regulares o de defensa, es importante una intervención directa y profunda ante estos comportamientos porque puede que en este momento sean más allegados a los juegos pero en un futuro formen parte de su vida.

## CONCLUSIONES

La influencia que tiene la televisión en el comportamiento de los infantes es directa y efectiva ya que es un medio de entretenimiento económico y de fácil acceso.

Los personajes que aparecen en los programas de televisión son modelos a seguir ya que los infantes en esta edad imitan lo que observan en su contexto y en los medios de comunicación.

La lectura e interpretación que hacen los infantes de los programas de televisión son indiferentes al objetivo que este planteado, ya que en cada contexto las necesidades, enseñanzas y aprendizajes son diferentes.

Los infantes aprenden de la lectura que hacen del programa los comportamientos inadecuados por observación directa ya que imitan a los personajes y además observan de manera indirecta e imitan lo que hacen sus compañeros en la escuela.

Los infantes son buenos reflejos de lo que la sociedad les está enseñando e inculcando desde los medios de comunicación.

La amistad y confianza son los mejores recursos para conocer verdaderamente los problemas y encontrar las soluciones.

El programa hora de aventura presenta escenas que incitan a malos comportamientos en los infantes.(violencia, magia, hechicerías, groserías, etc.)

## **RECOMENDACIONES**

Aplicación de talleres y actividades planteadas

Revisión de capítulos programa de televisión hora de aventura

## REFERENCIAS:

Acuerdo 002 de 2011, artículo II, III, XXIV, XXV, XXVII, XXXI.

Arévalo, R. (2012) *la responsabilidad social de las empresas televisoras vs. El contenido de sus series infantiles y juveniles: casos Cartoon network, discovery kids, disney channel y nickelodeon*. Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social. Edición no. 85: comunicación aplicada .recuperado desde: [ile:///c:/users/user/downloads/85\\_revista\\_dialogos\\_la\\_responsabilidad\\_social\\_de\\_las\\_empresas\\_televisoras\\_vs\\_el\\_contenido\\_de\\_sus\\_series\\_infantiles\\_y\\_juveniles-libre%20\(1\).pdf](file:///c:/users/user/downloads/85_revista_dialogos_la_responsabilidad_social_de_las_empresas_televisoras_vs_el_contenido_de_sus_series_infantiles_y_juveniles-libre%20(1).pdf).

Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República.(2005) "historia de la televisión en Colombia " exhibición en línea en la página web de la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República: [http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/exhibiciones/historia\\_tv/television\\_colombia.htm](http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/exhibiciones/historia_tv/television_colombia.htm)

Boerre, G., (1998). Teorías de la personalidad. Disponible en: <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm>

Calderón, E., (2007). *Los programas de televisión y la agresión en los niños: el caso Power Rangers*, Universidad Pontificia católica del Perú.

Drube., T, (s.f). Cuento hace frio. Argentina. Disponible en <http://www.guiainfantil.com/1229/cuento-sobre-la-solidaridad-hace-frio.html>

Institución educativa departamental Méndez Roza. (2014). Proyecto educativo institucional (P.E.I)

Jaramillo, L., (s.f). Rol del docente. Universidad del norte. Disponible en: <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal/files/RoldelMaestro.pdf>

Kenneth y Ben (2000), citado por Barrera, M. Valencia, F. 2008. Manual de apoyo para docentes. Disponible en: [http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0037/File/Inspector/Paz%20ciudadana%205%20Manual\\_Manejo\\_de\\_Aula\\_Docentes\\_Final\\_17.11.08.pdf](http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0037/File/Inspector/Paz%20ciudadana%205%20Manual_Manejo_de_Aula_Docentes_Final_17.11.08.pdf)

Ley 1507 de 2012, artículo II – III. Recuperado desde: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=45327>

Martínez, M (1998) *La investigación cualitativa etnográfica en educación: manual teórico-práctico*. (3ª edición). méxico: editorial trillas.

Medina, A. Salvador, F. (2009). Didáctica general. Madrid. ed. pearson educacion, s.a .2da edición.

Ohannessian, k.,( 2012).pendleton ward on keeping "adventure time" weird. Disponible en: <http://www.fastcocreate.com/1681874/pendleton-ward-on-keeping-adventure-time-weird>

Ospina, A.(1962). La televisión educativa en Colombia. Bogotá. Disponible en: <http://www.urosario.edu.co/Universidad-Ciencia-Desarrollo/ur/Fasciculos-Anteriores/Tomo->

Universidad del Rosario, 2007. Estudios sobre identidad. Televisión educativa una historia en construcción. Publicación digital en la página web de la universidad del rosario. [http://www.urosario.edu.co/Universidad-Ciencia-Desarrollo/2007/Fasciculo-4/pdf/2007\\_fa4\\_fundacion\\_para\\_teledu/](http://www.urosario.edu.co/Universidad-Ciencia-Desarrollo/2007/Fasciculo-4/pdf/2007_fa4_fundacion_para_teledu/)

Sacristán., P, (2009). La cabeza de colores. Disponible en: <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/la-cabeza-de-colores>

Salgado,(2007).*Revista de psicología*. Investigación cualitativa: diseños evaluación y rigos metodológicos y retos”. Liberabit.num 13.

Torres., Paz., Salazar. (s.f). *Métodos de recolección de datos para una investigación*. (03).disponible en Universidad Rafael Landívar: [http://www.tec.url.edu.gt/boletin/URL\\_03\\_BAS01.pdf](http://www.tec.url.edu.gt/boletin/URL_03_BAS01.pdf)

Zaiko, 2012. *Pendleton Ward: un genio en verdad*. Recuperado desde: <http://www.taringa.net/comunidades/adventuretime/6771611/Pendleton-ward-un-genio-en-verdad.html>

## ANEXOS

### REGISTROS DE OBSERVACIÓN N 1 (Estudiantes)

**FECHA:** 7 de mayo de 2014

**LUGAR:** institución educativa departamental Méndez Rozo Sesquilé (aula de grado segundo de primaria)

**HORA:** 8:30 a.m.- 9:00 a.m.



Fuente: Vega, M; 2014

**ACTIVIDAD:** observación participativa, se propone un juego de rompecabezas donde los alumnos de manera individual tiene la opción de elegir un rompecabezas para armar, estos son acerca de programas de televisión.

**DESARROLLO:** de manera individual debían armar su rompecabezas, casi la mayoría de los niño querían armar el de hora de aventura, nadie quería armar el de Guillermina y candelario ni el de las aventuras con los hermanos kratt que son programas presentados en la canal señal Colombia y el de Guillermina y candelaria se ganó un premio como mejor programa educativo infantil.

Como se observa en la imagen trabajaron en grupo porque querían armar el mismo rompecabezas, sus intereses se enfocaban en el mismo aspecto.



Fuente: Vega, M; 2014



Fuente: Vega, M; 2014



Fuente: Vega, M; 2014

## **REGISTRO DE OBSERVACIÓN N 2**

**FECHA:** 14 de mayo de 2014

**LUGAR:** institución educativa departamental Méndez Rozo Sesquilé (aula de grado segundo de primaria)

**HORA:** 7:00 a.m.- 12: 30 m.

**ACTIVIDAD:** observación participativa directa, en el comportamiento que emplean en las diferentes clases, dibujo de su personaje favorito como tarea.

**DESARROLLO:** se observó durante la jornada el comportamiento de los infantes en el salón de clases y desarrollo de estas, los alumnos imitan lo que ven en la televisión un niño le iba a escupir en la cara al otro, y más tarde otro infante estaba que se arrastraba por el piso y molestaba a sus compañeros, les daba risa eructar o tirarse gases o “peos” como ellos les dicen, se deja como tarea hacer el dibujo de personaje favorito.

### **REGISTRO DE OBSERVACIÓN N 3**

**FECHA:** 16 de mayo de 2014

**LUGAR:** institución educativa departamental Méndez Rozo Sesquilé (aula de grado segundo de primaria)

**HORA:** 7:00 a.m.- 12: 30 m.

**ACTIVIDAD:** observación participativa directa, en el comportamiento de los infantes empleado en el cambio de clases o cuando la docente está ausente por unos minutos, revisión de dibujo.

**DESARROLLO:** cuando la docente debía salir del aula o en cambios de clases se observó el comportamiento empleado por los alumnos, las niñas imitan personajes de la televisión como a la dulce princesa de hora de aventura y las demás amigas actúan de la misma manera copean lo que ella hace:



Fuente: Vega, M; 2014



Fuente: Vega, M; 2014

Además algunas niñas creen tener el poder y control de sus compañeras las tratan de una manera discriminada, Los niños por otro lado empiezan a pelear y a darse golpes, un niño es el líder y los demás lo siguen molestando así a los que ellos consideran más débiles, los niños están jugando en el piso y si algún compañero le dice algo los golpea, o los escupe.

Se realiza la revisión del dibujo de los estudiantes de grado segundo\*:





## REGISTRO DE OBSERVACIÓN N 4

**FECHA:** 21 de mayo de 2014

**LUGAR:** institución educativa departamental Méndez Rozo Sesquilé (aula de grado segundo de primaria)

**HORA:** 7:00 a.m.- 12: 30 m.

**ACTIVIDAD:** observación participativa acerca del comportamiento empleado por los niños en la hora de descanso.

**DESARROLLO:** en la hora de descanso o receso se observó a que jugaban los infantes con sus amigos o compañeros.



Fuente: Vega, M; 2014



Fuente: Vega, M; 2014



Fuente: Vega, M; 2014



Fuente: Vega, M; 2014

Como se observa en las imágenes los niños de grado segundo en su mayoría juegan a pelear tanto con armas o sin ellas, le tocan la cola a sus amigos, les escupen les dan patadas, pero están interesados en luchar y ser ganadores sin importar el daño que le hagan a sus compañeros.



Fuente: Vega, M; 2014

Las niñas son un poco envidiosas y vanidosas, ya que se creen dueñas de los juegos y no permiten que otras niñas jueguen con ellas.

### **REGISTROS DE OBSERVACIÓN N 1 (Docente)**

**FECHA:** 7 de mayo de 2014

**LUGAR:** institución educativa departamental Méndez Rozo Sesquilé (aula de grado segundo de primaria)

**HORA:** 7:00 a.m.- 12:30 m.

#### **DESARROLLO:**

La docente frente a los comportamientos desagradables que los niños emplean en el salón de clases: como escupir a otro compañero o tirar gases y reír emplea como solución gritos y regaños (el alumno x ya dejo la molestadera y se sienta).

### **REGISTRO DE OBSERVACIÓN N 2 (Docente)**

**FECHA:** 21 de mayo de 2014

**LUGAR:** institución educativa departamental Méndez Rozo Sesquilé (aula de grado segundo de primaria)

**HORA:** 7:00 a.m.- 12: 30 m.

#### **DESARROLLO:**

Frente a los comportamientos presentados en la hora de descanso la docente es indiferente, observa a los niños peleando con armas de juguete pero no les dice nada.

## ENTREVISTAS

### (1) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)

1. Te gusta ver hora de aventura ¿por qué?

Si, por que no importa si eres chiquito

2. Que aprendes en este programa

La amistad

3. ¿Cuál es tu capitulo favorito?

Cuando Marcelline, la dulce princesa, Finn y Jake tocan los instrumentos en una cueva donde hay una puerta y como toca bien la melodía esta se abre y aparece un monstruo cafecito.

4. ¿Cuál es tu personaje favorito?

La dulce princesa

5. ¿Por qué?

Porque es amable

6. ¿En el programa aparecen armas como espadas o cuchillos y para que las utilizan?

Si, para matar

7. ¿En el programa aparecen magos hechiceros o monstruos y que hacen?

Si, los monstruos pelean con los héroes y los magos les dan posiciones a los héroes que los pueden convertir en otras cosas

8. ¿Quién es el rey helado?

Un señor que captura las princesas y es malo

9. ¿qué hace con las princesas?

Las convierte en sus esposas

10. ¿Quién es el Lich?

Es un monstruo que es como negro

11. ¿es malo?

Si

12. ¿Qué quiere hacer?

El engaña a fin

13. ¿Quién es Marcelline?

Una chica que toca la guitarra

14. ¿Quién es Jake?

Un perrito

15. ¿Quién es Finn?

Un héroe

16. ¿Aparecen escenas de pelea o violencia?

Si, Pelea

17. ¿Quiénes se pelean?

Finn y Jake contra los monstruos

18. ¿son groseros?

No

**(2) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)**

1. ¿Te gusta ver hora de aventura? ¿Por qué?

Sí, porque hay un humano que se llama Finn y un perro que se llama Jake

2. ¿Ellos que hacen?

Pelear

3. ¿Por qué pelean?

Por salvar a la dulce princesa

4. ¿Que aprendes en este programa?

Cosas

5. ¿Cuál es tu capitulo favorito?

El uno, porque aparece Finn convertido en una niña que se llama Fiona y Jake es mujer y se llama Sandra

6. ¿Qué hacen?

Luchan

7. ¿Por qué son mujeres?

Porque es una historia que contaba el rey helado para sorprender a las princesas

8. ¿Cuál es tu personaje favorito?

Finn porque tiene el cabello largo y usa un gorrito

9. En el programa aparecen armas como espadas o cuchillos

Si espadas para pelear

10. ¿Por qué pelean?

Para salvar a las princesas

11. ¿En el programa aparecen magos hechiceros o brujas y que hacen?

Si, ellos son malos

12. ¿Qué personajes malos aparecen?

Monstruos vampiros y zombies

13. ¿Quién es el rey helado?

Es un señor que tiene larga la nariz y tiene poderes de hielo se quiere robar a las princesas para casarse con ellas

14. ¿Quién es Lich?

El rey malo

15. ¿Quién es Marcelline?

Es una vampira

16. ¿Aparecen escenas de violencia y pelea?

Si

**(3) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)**

1. ¿Te gusta ver hora de aventura?

Si

2. ¿Que aprendes en el programa?

Que no toca pelear

3. ¿Cuál es tu personaje favorito?

Jake

4. ¿En el programa aparecen armas como espadas o cuchillos, para que las utilizan?

Si, para pelear

5. ¿Con quienes pelean?

Con los monstruos

6. ¿En el programa aparecen magos hechiceros o monstruos?

Si, son grandes y pelean

7. ¿Quién es Marcelline?

Un vampiro

8. ¿Quién es Jake?

Un perrito

9. ¿Quién es Finn?

Un niño

10. ¿Aparecen escenas de pelea o violencia?

Si

**(4) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)**

1. ¿Te gusta ver hora de aventura? ¿por qué?

Sí, porque es divertida y uno aprende algo

2. ¿Que aprendes?

Que uno debe estar responsable del otro

3. ¿Cuál es tu capítulo favorito? ¿por qué?

Cuando Jake rescata a la princesa del rey helado

4. ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿por qué? Que te enseña

La princesa porque ella tienen una corona y es buena

5. ¿En el programa aparecen armas como espadas y cuchillo para que las utilizan?

Si, para pelear

6. ¿En el programa aparecen magos hechiceros o monstruos quienes son y que hacen?

Si, pelean y también aparecen fantasmas

7. ¿Quién es el rey helado y que hace?

Es un viejito que tiene una corona y vive en un castillo de hielo y se quiere robar a las princesas para que sean sus esposas

8. ¿Quién es Marcelline

Un vampiro

9. ¿Quién es Jack?

Es el perro, ayuda a Finn a rescatar a las princesas y ayudar a los demás

10. ¿Quién es Finn?

Un niño que tiene una maleta y lleva espadas y hachas

11. ¿Qué tiene en la maleta?

Armas

12. ¿Aparecen escenas de violencia o peleas?

Si, pelean Jake, el rey helado y la princesa

**(5) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)**

1. ¿Te gusta ver hora de aventura? ¿por qué?

Si, los personajes me gustan

2. ¿Cuál es tu capítulo favorito? ¿por qué?

Cuando Jake y Finn se encuentran con un amigo y juegan

3. ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿por qué? Que te enseña

Jake, porque él es amigable

4. ¿En el programa aparecen armas como espadas y cuchillo para que las utilizan?

Si, para defenderse

5. ¿Quién las utiliza?

Finn

6. ¿En el programa aparecen magos hechiceros o monstruos quienes son y que hacen?

A veces, asustan

7. ¿Quién es el rey helado y que hace?

Un helado con una corona, quiere robarse a las princesas para que sean sus esposas.

8. ¿Quién es Marcelline?

Es el vampiro

9. ¿Quién es Jake?

El perrito

10. ¿Quién es Finn?

Es un humano

11. ¿Aparecen escenas de violencia o peleas?

Si, a veces

### **(6) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)**

1. ¿Te gusta ver hora de aventura? ¿por qué?

Sí, me gusta verlo todos los días

2. ¿Que aprendes en este programa?

Muchas cosas

3. ¿Cuál es tu capítulo favorito? ¿por qué?

Cuando el perro y la princesa porque salva la princesa que tiene fuego en la cabecita la salvaron de caerse a hueco.

4. ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿por qué? Que te enseña

El perrito

5. ¿En el programa aparecen armas como espadas y cuchillo para que las utilizan?

Si, las utilizan para salvar a las princesas

6. ¿En el programa aparecen magos hechiceros o monstruos quienes son y que hacen?

Monstruos y los asustan

7. ¿Aparecen escenas de violencia o peleas?

Si, pelean las princesas porque quieren al mismo perro

**(7) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)**

1. ¿Te gusta ver hora de aventura? ¿por qué?

Mucho, enseña muchas cosas

2. ¿Que aprendes en este programa?

Respetar a los amigos

3. ¿Cuál es tu capitulo favorito? ¿por qué?

Cuando la lagartija se transformó de la dulce princesa y le dieron un tinto y se dieron cuenta que no era la princesa.

4. ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿por qué? Que te enseña

Marcelline la vampira, porque no chupa sangre solo manzanas y cosas rojas.

5. ¿En el programa aparecen armas como espadas y cuchillo para que las utilizan?

Si, para pelear contra los malos

6. ¿En el programa aparecen magos hechiceros o monstruos quienes son y que hacen?

Si, hechiceros y monstruos, una rana es hechicera y le enseña a Finn y Jake a hacer magia

7. ¿Quién es el rey helado y que hace?

Es uno que quiere ser malo, pero lo único que quiere es a las princesas para casarse con ellas

8. ¿Quién es Marcelline?

El vampiro

9. ¿Quién es Jake?

Es el perro amarillo

10. ¿Quién es Finn?

Es la única persona que vive en el mundo de las princesas

11. ¿Qué paso con las otras personas?

Las otras personas murieron por que ellos estaban luchando contra todos los monstruos que existían en el mundo de las princesas y entonces se fueron al mundo de las calaveras y allá es donde viven.

12. ¿Aparecen escenas de violencia o peleas?

Si, Finn y Jake pelean por salvar a las princesas

**(8) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)**

1. ¿Te gusta ver hora de aventura? ¿por qué?

Si, por que es bonito,

2. ¿Que aprendes en este programa?

Que no hay que ser violentos

3. ¿Cuál es tu capitulo favorito? ¿por qué?

Cuando el rey helado ataca a fin y a ellos porque quieren dominarlos

4. ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿por qué? Que te enseña

El rey helado porque tiene hielo

5. ¿En el programa aparecen armas como espadas y cuchillo para que las utilizan?

Si, el rey helado tiene espadas y fin tiene armas y pelean

6. ¿En el programa aparecen magos hechiceros o monstruos quienes son y que hacen?

Si, magos

7. ¿Quién es el rey helado y que hace?

El que hecha helado

8. ¿Quién es Marcelline?

Marcelline es el vampiro

9. ¿Quién es Jake?

El perro

10. ¿Quién es Finn?

El que tiene el sombrero y cara redonda

11. ¿Aparecen escenas de violencia o peleas?

Si cuando atacan al rey helado y el a ellos.

**(9) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)**

1. ¿Te gusta ver hora de aventura? ¿por qué?

Sí, porque hay sale la princesa dulce

2. ¿Que aprendes en este programa?

Salvar a las princesas

3. ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿por qué? Que te enseña

La princesa dulce porque es buena gente

4. ¿En el programa aparecen armas como espadas y cuchillo para que las utilizan?

Si, para salvar a las personas

5. ¿Quién es el rey helado y que hace?

Vive en un castillo tiene barba y es gordo hace cosas malas, secuestra a la gente

6. ¿Aparecen escenas de violencia o peleas?

Si, pelean Finn contra otras personas

7. ¿Para qué pelean?

Para salvar a la gente.

**(10) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)**

1. ¿Te gusta ver hora de aventura? ¿por qué?

Si porque no hay más muñequitos

2. ¿Que aprendes en este programa?

Qué Finn y Jake luchan contra los malos y Finn manda a Jake a que se transforme

3. ¿Cuál es tu capítulo favorito?

La princesa fantasma, Finn y Jake están buscando quien mato a la princesa fantasma porque ella se puso a llorar, Finn y Jake encontraron a unos muertos y Finn le estaba respondiendo a los muertos y hay dice una parte del nombre de quien la mato, era un señor que no me acuerdo el nombre.

4. ¿Por qué la había matado?

Porque querían estar juntos, cuando se vieron los dos iban a estar juntos y termino cuando Finn y Jake acabaron la misión y se fueron a otro lugar

5. ¿Cuál es tu personaje favorito?

Jake, porque se transforma en cualquier cosa y se pone muy gigante

6. ¿En el programa aparecen armas como espadas o cuchillos y para que las utilizan?

Para matar a los malos

7. ¿A quién quieren matar?

Al rey helado, quieren matar a los monstruos y matan a unos malos

8. ¿en el programa aparecen magos, hechiceros o monstruos y que hacen?

Si, ellos pelean contra Finn y Jake

9. ¿Quién es el rey helado?

Es el que congela toda y se quiere robar a las princesas para que le hagan todo.

10. ¿Quién es el Lich?

Es como una calavera mala

11. ¿Quién es Marcelline?

Es la que tiene un hacha como una guitarra, canta y es una vampira

12. ¿Quién es Jake?

Es un perro que se estira mucho y se puede convertir en cualquier cosa y es muy alto

13. ¿Quién es Finn?

Es el que quiere matar a todos los malos y también al rey helado

14. ¿aparecen escenas de violencia y pelea?

Salen peleas

### **(11) Alumno de 2do de primaria: (influencia de la televisión)**

1. ¿Te gusta ver hora de aventura? ¿Por qué?

Si, por que en hora de aventura aprendemos cosas nuevas

2. ¿Cuál es tu personaje favorito?

Finn porque tiene espadas

3. ¿Cuál es tu capítulo favorito?

Cuando Lich desea la extinción, aparecen Lich, Finn la princesa grumosa y Jake.

4. ¿Qué quieren hacer?

Finn les quita todas las joyas a las princesas para crear un portal para deseos

5. ¿Que desean?

Lich desea la extinción, Finn deseo que Lich no existiera y Jake deseo una Hamburguesa

6. ¿en el programa aparecen armas como espadas o cuchillos?

Si, las utilizan para matar personas

7. ¿En el programa aparecen magos o hechiceros?

Si, magos uno de los duendes que le pegan en la cola por que hace cosas que no debe

8. ¿Quién es el rey helado?

Una persona que puede congelar cosas, se quiere robar a la princesa dulce para que sea su novia

9. ¿Quién es el Lich?

Una persona malvada,

10. ¿Quién es Marcelline?

Un vampiro

11. ¿aparecen escenas de violencia o peleas?

Si, Finn y Jake contra personas malvadas como el rey helado.

## RECOMENDACIÓN DE TALLERES

Es importante analizar la habilidad de cuestionamiento que tienen dichos infantes, se plantean los dos primeros talleres como guías para este análisis aunque se pueden realizar los que sean necesarios, el tercero y el cuarto taller es en detalle sobre los programas que está afectando los comportamientos y en ellos se enfatiza en lo positivo y negativo que están enseñando, los niños deben ser los que eligen lo que es bueno para ellos y lo que por el contrario es perjudicial para su diario vivir. Es importante trabajar acerca de valores por medio de cuentos o videos así los niños aprenden que no todo lo que presentan en la televisión debe ser imitado porque todos tienen cualidades y virtudes positivas para demostrar.

## TALLER 1

### CUÁL ES TU MEJOR ELECCIÓN

**FECHA:**

**LUGAR:**

**HORA:**

**PERSONAS A CARGO:**

#### 1. AGENDA

ACTIVIDAD	HORA
Dinámica de integración	
Presentación de imágenes	
Cuento y preguntas	
Reflexión	
Retroalimentación	

#### 2. DESARROLLO

**Dinámica:** “Elijo lo correcto”

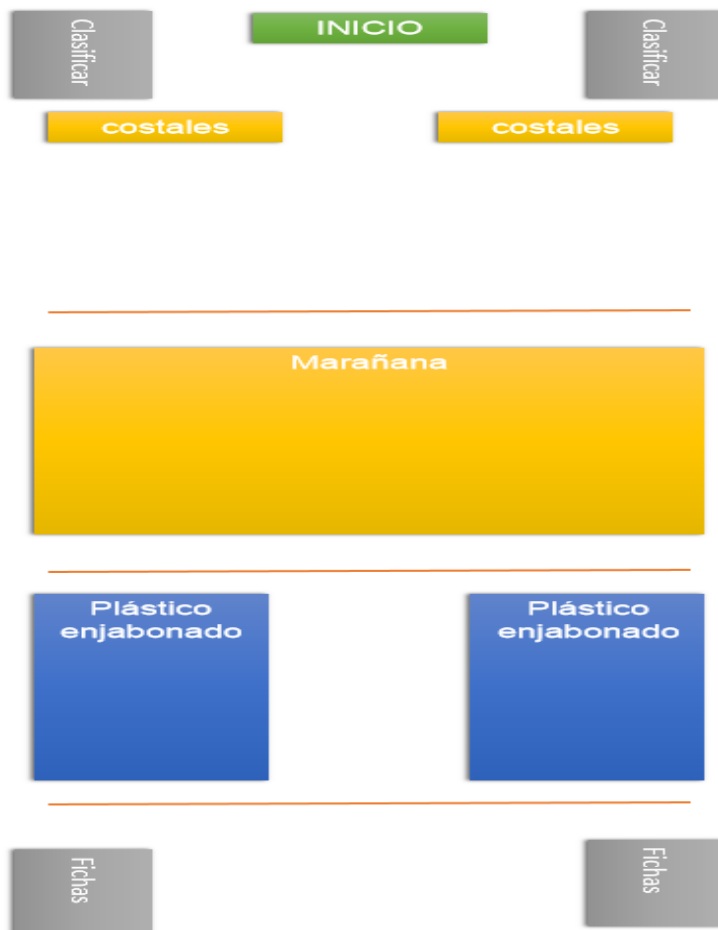
El grupo se divide en dos equipos, cada equipo debe tener un nombre y un color que los identifique.

Es una pista de obstáculos donde los niños deben pasar por una serie de pruebas para conseguir una ficha que deberá ubicar según corresponda.

(Las fichas son sobre acciones y comportamientos correctos e incorrectos)

El recorrido inicia desde un punto de salida pasan corriendo hasta la primera prueba que se trata de encostados, luego cuando llegan a la línea deben pasar por la maraña seguida del plástico enjabonado y así llegar a la caja donde se encuentran las fichas y deben devolverse corriendo sin pasar la pista nuevamente, cuando llegan con su respectiva ficha (una por cada recorrido) el siguiente niño puede iniciar su recorrido por la siguiente ficha y así sucesivamente hasta que se acaben, las deben organizar según corresponda, el primer grupo que haya clasificado bien las fichas será el ganador.

Después realizan la presentación de las imágenes y el porqué de su elección los dos grupos deben exponer.



## **Cuento: Hace frío**

Drube, T.,(s.f).

Papá y mamá habían juntado muchas ramitas suaves, plumas y hojas para armar un nido calentito para sus bebés, que nacerían en invierno.

Además, habían guardado tanta comida que podían pasar la temporada de frío como a ellos les gustaba: durmiendo abrazaditos hasta que llegara la primavera.

Un día, la nieve caía en suaves copos que parecían maripositas blancas danzando a la vez que se amontonaban sobre las ramas de los árboles y sobre el piso, y todo el bosque parecía un gran cucurucho de helado de crema en medio del silencio y la paz. ¡Brrrrmm!

Y entonces, un horrible ruido despertó a los que hibernaban: ¡una máquina inmensa avanzaba destrozando las plantas, volteando los árboles y dejando sin casa y sin abrigo a los animalitos que despertaban aterrados y corrían hacia cualquier lado, tratando de salvar a sus hijitos!

Papá Ardilla abrió la puerta de su nido y vio el terror de sus vecinos. No quería que sus hijitos se asustaran, así que volvió a cerrar y se puso a roncar.

Sus ronquidos eran más fuertes que el tronar de la máquina y sus bebés no despertaron. Mamá Ardilla le preguntó, preocupada:

-¿Qué pasa afuera?-

- No te preocupes y sigue durmiendo, que nuestro árbol es el más grande y fuerte del bosque y no nos va a pasar nada- le contestó.

Pero Mamá Ardilla no podía quedarse tranquila sabiendo que sus vecinos tenían dificultades. Insistió:

## **Cuestionamiento**

1. ¿Cómo te parece la actuación de papa ardilla, es correcta?
2. ¿Qué debería hacer la Mama ardilla?
  - Debemos ayudar a nuestros amigos: tenemos espacio y comida para compartir con los que más lo necesiten. ¿Para qué vamos a guardar tanto, mientras ellos pierden a sus familias por no tener nada?-

Papá Ardilla dejó de roncar; miró a sus hijitos durmiendo calentitos y a Mamá Ardilla. Se paró en su cama de hojas y le dio un beso grande en la nariz a la dulce Mamá Ardilla y ¡corrió a ayudar a sus vecinos!.

En un ratito, el inmenso roble del bosque estaba lleno de animalitos que se refugiaron felices en él. El calor de todos hizo que se derritiera la nieve acumulada sobre las ramas y se llenara de flores. ¡Parecía que había llegado la primavera en medio del invierno!.

Los pajaritos cantaron felices: ahora tenían dónde guardar a sus pichoncitos, protegidos de la nieve y del frío. Así, gracias a la ayuda de los Ardilla se salvaron todas las familias de sus vecinos y vivieron contentos.

Durmieron todos abrazaditos hasta que llegara en serio la primavera, el aire estuviera calentito, y hubiera comida y agua en abundancia (Drube)

### **Reflexión**

1. ¿Si estuvieras en el lugar de papá ardilla qué harías?
2. ¿Si estuvieras en el lugar de mamá ardilla harías lo mismo?
3. ¿Si alguien tiene una dificultad tú lo ayudas?

### **Retroalimentación**

Después de escuchar el hermoso cuento en un dibujo deben plasmar lo correcto e incorrecto de lo que sucedió en el transcurso de la historia y como lo cambiarías.

## TALLER N 2

**FECHA:**

**LUGAR:**

**HORA:**

**PERSONAS A CARGO:**

### 1. AGENDA

ACTIVIDAD	HORA
Dinámica de integración	
Cuento	
Cuestionamiento	
Reflexión	

### 2. DESARROLLO

#### Dinámicas de grupo

El salón se divide en tres grupos en cada equipo deben haber actores (un viejito y un cieguito, llevan dinero en una bolsita), dos grupos son las familias y el tercer grupo son conductores, ladrones y policías (colaboración de docentes para este papel), la misión de las familias es ayudar a sus familiares (viejito y cieguito) a cruzar la calle evitando que los roben o los atropellen

Desarrollo

Cada grupo recibe sus instrucciones

Grupo 1 y 2 (familias)

Deben proteger a sus familiares sin emplear la violencia o golpes, deben idear estrategias para ayudar a sus familiares a cruzar las calles.

Grupo (viejitos y cieguito)

El viejito de cada equipo debe ser muy lento, agachadito, casi no escucha, no corre.

El cieguito se le vendaran los ojos y debe ser lento.

Grupo 3 (conductores, ladrones y policías)

Conductores deben ser muy mal conductores y tiene un stiker que se lo deben pegar a su víctima cuando la “atropellan” no deben ser bruscos, le deben hacer caso a los policías.

Solo se necesita un ladrón tratara de mezclarse (nadie sabe quién es, porque es un miembro de cada familia) intentara quitar el dinero a sus compañeros.

Cada uno toma su papel e inicia el juego, al final se realiza una retroalimentación acerca de lo sucedido:

1. ¿Avisaron a los policías lo que sucedía? ¿Por qué?
2. ¿Recibieron apoyo por parte de los miembros de su familia?
3. ¿Creen que está bien ayudar a las personas que lo necesitan?

### **Lectura del cuento**

Se realiza la lectura de una parte del cuento, luego se hacen las preguntas y una breve discusión de las respuestas, luego se finaliza la lectura.

### **Cuento la cabeza de colores**

Sacristán (2009)

Esta es la increíble historia de un niño muy singular. Siempre quería aquello que no tenía: los juguetes de sus compañeros, la ropa de sus primos, los libros de sus papás... y llegó a ser tan envidioso, que hasta los pelos de su cabeza eran envidiosos. Un día resultó que uno de los pelos de la coronilla despertó de color verde, y los demás pelos, al verlo tan especial, sintieron tanta envidia que todos ellos terminaron de color verde. Al día siguiente, uno

de los pelos de la frente se manchó de azul, y al verlo, nuevamente todos los demás pelos acabaron azules. Y así, un día y otro, el pelo del niño cambiaba de color, llevado por la envidia que sentían todos sus pelos.

A todo el mundo le encantaba su pelo de colores, menos a él mismo, que tenía tanta envidia que quería tener el pelo como los demás niños. Y un día, estaba tan enfadado por ello, que se tiró de los pelos con rabia. Un pelo delgadito no pudo aguantar el tirón y se soltó, cayendo hacia al suelo en un suave vuelo... y entonces, los demás pelos, sintiendo envidia, se soltaron también, y en un minuto el niño se había quedado calvo, y su cara de sorpresa parecía un chiste malo.

Tras muchos lloros y rabias, el niño comprendió que todo había sido resultado de su envidia, y decidió que a partir de entonces trataría de disfrutar de lo que tenía sin fijarse en lo de los demás. Tratando de disfrutar lo que tenía, se encontró con su cabeza lisa y brillante, sin un solo pelo, y aprovechó para convertirla en su lienzo particular. Desde aquel día comenzó a pintar hermosos cuadros de colores en su calva cabeza, que gustaron tantísimo a todos, que con el tiempo se convirtió en un original artista famoso en el mundo entero.

### **Cuestionamiento**

1. ¿Alguna vez has sentido envidia por algo que tus compañeros tienen y tú no, como has actuado?
2. ¿Crees que es bueno ser envidioso?
3. ¿Qué consecuencias pueden traer las envidias?

### **Reflexión**

El grupo se divide en 5 subgrupos cada uno va a trabajar una escena de envidia y que en alguna ocasión han visto y deben ofrecer una solución o una mejor opción para este tipo de actos.

## TALLER N 3

**FECHA:**

**LUGAR:**

**HORA:**

**PERSONAS A CARGO:**

1. Dibujo mi personaje favorito

**Desarrollo**

Cada niño en una hoja debe realizar el dibujo de su personaje favorito luego debe discutir porque lo eligió, realizar una descripción detallada del personaje.

2. Que personaje de televisión no le gusta y por que

**Desarrollo**

Cada niño debe dibujar el personaje de televisión que nos les gusta y describir él porque

3. Se presentan una serie de fichas con diferentes personajes de televisión con características diferentes (personajes de televisión que los infantes observen):

**Desarrollo**

Cada niño debe decir una característica del personaje hasta construir una gran descripción tanto de aspectos positivos como negativos.

Al final deben decir con que personaje se identifican y por que

Se realiza una balanza con lo positivo y con lo negativo y observamos si sería un buen guía para nuestra vida o no, o como lo cambiaríamos para que fuera mejor.

**La docente:**

Debe tener en cuenta que todo lo que los personajes hacen no es positivo y deben recalcar que los infantes deben saber elegir lo que les sirve para su vida de manera positiva y lo que deben desechar.

## TALLER N 4

### SOY CAPAZ DE ELEGIR POSITIVAMENTE

**FECHA:**

**LUGAR:**

**HORA:**

**PERSONAS A CARGO:**

#### 1. AGENDA

ACTIVIDAD	HORA
Dinámica	
actividad	
Cuestionamiento	
Reflexión	

#### 2. DESARROLLO

##### **Dinámica**

Usando recortes de diarios o revistas

1. Deben presentar un personaje de hora de aventura con sus características y comportamientos
2. Las deben exponer ante sus compañeros y con una lluvia de ideas se debe completar una visión acerca de cada personaje.

## **Actividad**

Cada niño puede contar lo que han visto en hora de aventura a que juegan o que hacen.

Se realiza en un cartel lo positivo de hora de aventura que ellos han observado y lo negativo en otro cartel se comparara que es lo que más se aprende.

Se pregunta cuál es el capítulo favorito y porque y se hace un análisis detallado de uno de esos capítulos

(Se puede mostrar un capítulo de los que ellos ya han visto y se puede analizar deteniéndose en los comportamientos y actitudes presentados por los personajes (esto con los niños que lo observan seguido))

## **Cuestionamiento**

¿Los comportamientos que se presentan son adecuados?

¿Cómo deberían ser esos comportamientos?

¿Creen que el programa hora de aventura les enseña cosas educativas?

## **Reflexión**

Los programas que nos presentan en televisión en ocasiones son buenos pero en otras son poco educativos, nos enseñan malos comportamientos, nos vuelven personas que no queremos ser, nos alejan de nuestros amigos de las personas que realmente queremos, nos enseñan a ser cobardes, a elegir lo más fácil, en ocasiones nos asustan con malos personajes, nos inculcan el miedo nos hacen dar pesadillas, nos traen malos recuerdos, pero todo está en nuestras manos, nuestra elección, podemos cambiar ser más alegres y elegir cosas que nos llenen de felicidad, que nos den sueños y esperanzas, que nos eduquen y nos enseñen a ser mejores personas. (Esta reflexión se puede hacer en un lugar tranquilo y en silencio, lo más cómodos posible)