



UNIVERSIDAD  
DE PIURA

REPOSITORIO INSTITUCIONAL  
PIRHUA

LOS SUPERHÉROES Y EL  
COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS  
DE CUATRO AÑOS DE LA CUNA  
JARDÍN CRECIENDO JUNTOS-  
SULLANA - 2016

Lidia Reyes-Merino

Piura, junio de 2017

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Reyes, L. (2017). *Los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana - 2016* (Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.



Esta obra está bajo una [licencia](#)  
[Creative Commons Atribución-](#)  
[NoComercial-SinDerivadas 2.5 Perú](#)

[Repositorio institucional PIRHUA – Universidad de Piura](#)

**LIDIA MARÍA REYES MERINO**

**LOS SUPERHÉROES Y EL COMPORTAMIENTO  
DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA CUNA JARDÍN  
CRECIENDO JUNTOS – SULLANA – 2016**



**UNIVERSIDAD DE PIURA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**2017**



## **APROBACIÓN**

La tesis titulada: “Los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana-2016” presentada por la Bach. Lidia María Reyes Merino, en cumplimiento a los requisitos para optar el título de Licenciada en Educación, nivel inicial, fue aprobada por la asesora, Mgtr. Carmen Landívar de Colonna y defendida el..... de..... de 2017 ante el Tribunal integrado por:

---

Presidente

---

Informante

---

Secretario



## **DEDICATORIA**

Este logro se lo dedico con mucho cariño a: A Dios, a mis padres, a mis dos hermanos, a mis niños que son siempre la inspiración de mi vida, y a mi sobrinito Stefano Jesús.

Lidia María



## **AGRADECIMIENTO**

Mi gratitud:

A Dios por darme las fuerzas necesarias para seguir adelante.

A la Universidad de Piura, por formarme como mejor persona y profesional.

A mis padres Juan y Nelly por la motivación que día a día me ofrecen.

Al profesor Juan Carlos Zapata Ancajima y a mi asesora Carmen Landívar por su apoyo en todo este proceso de investigación.

A Marisela, una gran amiga, por sus buenos consejos y apoyo en la elaboración de mi tesis.



# ÍNDICE

	Pág.
<b>Introducción</b> .....	1
<b>Capítulo I: Planteamiento de investigación</b> .....	3
1.1 Caracterización de la problemática .....	3
1.2 Formulación del problema .....	5
1.3 Objetivos de investigación .....	6
1.3.1 Objetivo general .....	6
1.3.2 Objetivos específicos .....	6
1.4 Justificación de la investigación .....	6
1.5 Antecedentes de la investigación .....	7
1.5.1 Antecedentes internacionales .....	7
1.5.2 Antecedentes nacionales .....	10
1.5.3 Antecedentes locales .....	13
<b>Capítulo II: Marco teórico</b> .....	15
2.1 Bases teóricas de comportamiento infantil .....	15
2.1.1 Teoría científica que sustenta la investigación .....	15
2.1.2 Base conceptual .....	21
2.1.2.1 Definición de comportamiento .....	21
2.1.2.2 Características del comportamiento infantil .....	21
2.1.2.3 Factores del comportamiento.....	24
2.1.2.4 Tipos de comportamiento .....	29
2.2 Base conceptual de Superhéroes .....	33
2.2.1 Definición de superhéroes.....	33
2.2.2 Superhéroe: El hombre araña.....	34
2.2.2.1 Historia del Hombre Araña.....	34
2.2.2.2 Personalidad del Hombre araña.....	35

2.2.3 Superhéroe: Batman .....	36
2.2.3.1 Historia de Batman.....	36
2.2.3.2 Personalidad de Batman .....	39
2.2.4 Superhéroe: Superman.....	40
2.2.4.1 Historia de Superman.....	40
2.2.4.2 Personalidad de Superman .....	41
2.2.5 Razones por la que los niños se sienten atraídos por los superhéroes.....	42
<b>Capítulo III: Metodología de investigación .....</b>	<b>45</b>
3.1 Tipo de investigación.....	45
3.2 Diseño de investigación.....	46
3.3 Población y muestra.....	47
3.3.1 Población .....	47
3.3.2 Muestra .....	47
3.4 Variables de investigación.....	48
3.4.1 Definición conceptual.....	48
3.4.2 Definición operacional .....	48
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	49
3.6 Procedimiento de análisis de datos.....	56
<b>Capítulo IV: Resultados de investigación .....</b>	<b>57</b>
4.1 Descripción del contexto y de los sujetos.....	57
4.2 Resultados de investigación.....	58
4.2.1 Superhéroes favoritos de los niños de cuatro años .....	58
4.2.2 Frecuencia y predilección por los superhéroes.....	59
4.2.3 Comportamientos que presentan los niños que ven superhéroes en casa. ....	62
4.2.4 Comportamiento de los niños antes y después de observar un video de los superhéroes.....	64
4.2.5 Comportamiento agresivo de los niños que ven superhéroe .....	66
4.2.6 Diagnóstico general del comportamiento de los niños de Cuatro años.....	72
4.3 Discusión de resultados .....	72
4.3.1 Superhéroes favoritos de los niños .....	74
4.3.2 Frecuencia y grado de predilección por los superhéroes .....	75
4.3.3 Comportamientos de los niños en casa.....	76

4.3.4 Comportamiento verbal, emocional y agresivo de los niños antes y después de observar un video de los superhéroes en el aula.....	77
4.3.5 Diagnóstico general del comportamiento de los niños que observan superhéroes.....	80
<b>Conclusiones</b> .....	83
<b>Recomendaciones</b> .....	87
<b>Bibliografía</b> .....	89
<b>Anexos</b> .....	95
Anexo 1: Matriz general y del problema de investigación .....	97
Anexo 2: Encuesta aplicada a los padres .....	99
Anexo 3: Fichas de validación de cuestionario .....	101
Anexo 4: Lista de cotejo .....	103
Anexo 5: Ficha de validación de lista de cotejo .....	105
Anexo 6: Autorización para aplicar estudio de investigación en Cuna Jardín creciendo juntos .....	107
Anexo 7: Dibujos de los niños de cuatro años.....	108
Anexo 8: Evidencia fotográfica .....	110



## LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 : Distribución de sujetos de la investigación	48
Tabla 2 : Definición operacional	49
Tabla 3 : Promedio de validación de cuestionario por expertos.	51
Tabla 4 : Escala de evaluación de predilección y comportamiento.	51
Tabla 5 : Alfa de Cronbach de cuestionario.	52
Tabla 6 : Promedio de validación de lista de cotejo.	53
Tabla 7 : Escala de validación de comportamiento en clase.	54
Tabla 8 : Alfa de Cronbach de lista de cotejo	54
Tabla 9 : Superhéroes favoritos por los niños de cuatro años.	58
Tabla 10 : Frecuencia con la que ven superhéroes en Tv.	59
Tabla 11 : Nivel de predilección que los niños de cuatro años tienen por cada superhéroe.	60
Tabla 12 : Comportamientos que presentan en casa los niños que observan superhéroes.	62

Tabla 13 :	Comportamientos verbales de los niños antes y después de observar un video de los superhéroes.	64
Tabla 14 ;	Comportamientos agresivos de los niños antes y después de observar un video de los superhéroes.	66
Tabla 15 :	Comportamientos emocionales de los niños antes y después de observar un video de los superhéroes.	68
Tabla 16 :	Niveles de Comportamiento de los niños que observen Superhéroes.	72

## LISTA FIGURAS

	Pág.
Figura 1 : Distribución de Superhéroes por grado de preferencia de los niños.	59
Figura 2 : Frecuencia con la que su hijo observa superhéroes en series o dibujos animados.	60
Figura 3 : Distribución de predilección por cada Superhéroe.	61
Figura 4 : Distribución comportamientos que presentan los niños que observan superhéroes en casa.	63
Figura 5 : Distribución comportamientos verbales que presentan los niños que observan Superhéroes.	65
Figura 6 : Distribución comportamientos agresivos que presentan los niños que observan Superhéroes.	67
Figura 7 : Distribución de comportamientos emocionales que presentan niños que observan Superhéroes.	69
Figura 8 : Distribución comportamientos emocionales que presentan los niños que observan Superhéroes.	73



## INTRODUCCIÓN

En la actualidad los diversos medios de comunicación, fundamentalmente la televisión, ejercen influencia en la vida de las personas. Yarce (1993); Cánovas y Sauquillo (2008); Arboccó y O' Brien (2012), citados en Villegas (2016), manifiestan que este medio contribuye a la formación de hábitos, actitudes y valores, principalmente, en el público infantil. Es así que los niños pueden llegar a comportarse según los modelos que se presenten en la televisión, más aún cuando ellos poseen como capacidad la imitación, que según Bandura (1987) citado en (Vielma y Salas, 2000) depende del grado de observación, y cuanto más violencia observen mayor agresividad o conductas inadecuadas están dispuestos a realizar.

Muchos de los padres, optan por ofrecer a sus hijos acceso a la televisión como una forma de consentirlos o también como un reemplazo del tiempo que ellos deberían brindarles; sin embargo, en muchas situaciones los padres no suelen controlar tiempos ni el tipo de contenidos que sus niños observan en la televisión. Ante esa realidad se puede decir que actualmente la mayoría de los niños se dedican a observar a los denominados Superhéroes como Superman, Batman y Spiderman , personajes que están ejerciendo influencia inadecuada en los niños, generándose así incomodidad en diversos contextos como por ejemplo en clase.

Esta investigación se realizó desde una perspectiva metodológica descriptiva, cuyo propósito fue describir el comportamiento de los niños de cuatro años de la cuna jardín Creciendo Juntos que observan superhéroes a través de los medios audiovisuales, ya sea en series,

películas o dibujos animados. La descripción se hace en tres tipos de comportamientos: verbal, agresivo y emocional, partiendo del conocimiento de la predilección que los menores poseen por determinados superhéroes.

La investigación se divide en capítulos, el capítulo I ofrece una descripción de la problemática, donde se hace referencia a lo que acontece en el aula de cuatro años de la institución educativa “Creciendo Juntos”; en el capítulo II se presenta el marco teórico de la investigación, asumiendo como teoría neurálgica la de Albert Bandura, puesto que plantea que los niños imitan comportamientos a partir de lo que observan. En el capítulo III se detalla la metodología utilizada, para ello se hizo uso de dos instrumentos: cuestionario aplicado a los padres y una lista de cotejo aplicada a los niños. En el capítulo IV se presentan los resultados de la investigación, llegando a conclusiones que destacan el comportamiento de los niños de cuatro años.

*La autora.*

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DE INVESTIGACIÓN**

En el capítulo I denominado “Planteamiento de la investigación” se describe la problemática a partir de la cual surge el estudio de investigación, así como los objetivos, la justificación y los antecedentes. Lo fundamental de este primer capítulo radica en que ofrece la información necesaria de la realidad sobre el comportamiento de los niños de cuatro años que ven superhéroes.

### **1.1 Caracterización del problema**

En la actualidad la televisión se presenta como un recurso de entretenimiento, pues muchos padres optan por exponer a sus hijos a diversos programas, series animadas, películas, etc. Es a través de la televisión y otros medios de comunicación que los niños llegan a conocer a los “Superhéroes”, tales como el Hombre Araña, Superman y Batman. Estos son considerados superhéroes clásicos, cuya misión principal es la de defensa de la humanidad pero, utilizan la violencia para lograrlo.

Los padres permiten a sus niños acceder a estos personajes, creando en ellos actitudes basadas en la imitación de sus acciones. Al respecto, Becerra y Álvarez (2005) manifiestan que: “Los padres tienden a adoptar actitudes de excesiva sobreprotección con los hijos y están más tranquilos dejándolos frente al televisor que dejándoles salir a la calle” (p.52). Esto quiere decir que los padres al buscar evitar riesgos en la calle, olvidan que los niños pueden verse afectados por los programas o series que miren día a día en la televisión, ya que los contenidos muchas

veces transmiten mensajes poco educativos y además con mucha violencia, lo que genera en la mayoría de los niños cierta agresividad y comportamientos inadecuados dentro y fuera del aula de clases en donde se desenvuelven, y esto debido a que imitan de los superhéroes lo que más les ha llamado la atención. Esto, además los lleva siempre a ser un tema de conversación.

Un niño puede llegar a pensar que él puede volar tal y como lo hace por ejemplo Superman, pudiendo surgir así algún accidente. Tal es el caso del niño Eliúd Alejandro Ramos Cruz, de 7 años de edad, mexicano quien según el informe dado en un medio de comunicación escrito llamado “El Mañana” disponible en la web, fue rescatado de morir ahorcado, al colgarse con una soguilla por el cuello en la rama de un árbol, al tratar de imitar al hombre araña o Spiderman.

Ante tal caso, Guzmán Méndez, familiar del niño, pronunció para el medio periodístico: “Yo salí un momento de la casa porque iba a recoger un portón de fierro. El niño se quedó viendo la televisión. Miraba El Hombre Araña. No dudo que haya visto a ese personaje descolgarse de las redes y él haya tratado de imitarlo”. (El Mañana, 2013).

Otro caso es la de un niño de 9 años que falleció en España después de caer desde un cuarto piso; es probable que el niño también haya imitado al hombre araña, ya que llevaba puesta una máscara del personaje (Noticias 24, 2008).

Si bien el caso planteado habla de un niño de 7 años y de otro de 9 años, es preciso expresar que situaciones similares se están dando en colegios de educación inicial, en donde los niños muestran gran admiración y fanatismo por los superhéroes clásicos y actuales.

En la realidad de las aulas de 4 años A y B de la Cuna Jardín Creciendo Juntos de la provincia de Sullana, se cuenta con niños entre uno y cinco años, en quienes se observa constantes conductas basadas en la imitación de superhéroes como el Hombre Araña, Batman y Superman.

Este hecho genera que en su mayoría los niños de cuatro años se muestren desatentos en la clase, hagan caso omiso a las tareas o encargos que se les recomiendan, lastimen a sus compañeros y los golpeen al tratar

de imitar a los superhéroes, emitan sonidos y gestos extraños, corran por toda el aula, se lancen unos encima de otros empujándose entre sí generando desorden, conversan demasiado sobre estos personajes, lo que dificulta el avance de las actividades programadas; no respeten las normas respecto al uso de uniforme y prefieran ir al colegio vestidos de su superhéroe favorito, etc.

Todos estos comportamientos de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos se ven reforzados por sus padres, quienes les obsequian juguetes o les celebran cumpleaños en relación a dichos superhéroes.

Al respecto Vásquez (2012) sostiene que:

En el desarrollo evolutivo del pequeño es normal que, en ocasiones, se detecten estas conductas agresivas, desafiantes, de oposición o desobedientes. Las pautas educativas habituales logran, en general, erradicar estos comportamientos. Sin embargo, en algunos niños, estas actitudes son perseverantes en el tiempo y se incrementa su frecuencia y magnitud a medida que el infante crece.

Al respecto, según la autora, ciertas conductas agresivas en los niños son normales, siempre y cuando estén bajo orientación de los padres, y son ellos quienes deben establecer unas normas de conductas, porque de lo contrario las consecuencias no serán nada positivas cuando sus hijos sean mayores.

Los niños aprenden por observación, y todo aquello que observen en diversos medios de comunicación lo manifestarán con su manera de comportarse.

Es ante tal problemática que surgió la necesidad de describir la preferencia por los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Qué comportamientos se perciben en los niños que observan series de superhéroes en la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016?

## **1.3 Objetivos de investigación**

### **1.3.1 Objetivo general**

Diagnosticar los comportamientos de los niños que observan series de superhéroes en la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- a) Identificar cuáles son los superhéroes favoritos de los niños de cuatro años.
- b) Determinar la frecuencia y el nivel de predilección que los niños tienen por cada superhéroe.
- c) Caracterizar el comportamiento que presentan en casa los niños que ven superhéroes.
- d) Describir el comportamiento verbal, agresivo y emocional en la escuela de los niños que observan superhéroes.

## **1.4 Justificación de la investigación**

El estudio del comportamiento de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos en la provincia de Sullana que ven superhéroes se justifica por ser conveniente, debido a que muchas indagaciones demuestran que los programas, series animadas o películas transmitidas en la televisión influyen en el comportamiento de los niños, y en su mayoría de manera negativa.

Así Train (2004), citado en Camino (2013), expresó que los niños más pequeños son los más susceptibles a la influencia de la televisión, quizá debido a su inexperiencia para distinguir entre fantasía y realidad. Los niños tenderán a imitar una conducta que sea una exageración de su propio estilo. Así, los niños agresivos que ven a adultos agresivos copiarán su conducta, y si ven agresión en televisión se volverán más agresivos.

Entonces, con este estudio se pretende demostrar qué tan frecuente es la visualización de series de superhéroes y describir los comportamientos de los que tienen cierta predilección por estos personajes que están de moda y llaman mucho su atención.

Esta investigación también responde a una realidad vivida en el aula de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos, en donde los niños muestran fanatismo por los superhéroes imitando sus acciones, lo cual genera que la docente de aula se vea en el deber de prestar mucha más atención para evitar cualquier situación nociva entre los niños, y pueda así ejecutar oportunamente sus clases.

Esta investigación es novedosa debido que no se han ejecutado estudios sobre este tema, de modo tal que no se tiene conocimiento objetivo y actualizado sobre los superhéroes y el comportamiento en los niños, aunque si existen estudios que demuestran que la televisión en general u otros dibujos animados o programas de televisión influyen en la conducta, negativa o positivamente, dependiendo del tipo de contenido.

Este estudio se centra en los superhéroes clásicos, que en un primer momento se presentaron a través de cómics y no mostraban tanta violencia, pero luego fueron trasladados a la pantalla televisiva y es allí donde los creadores le asignan actos bastante violentos.

Con esta investigación se recoge y sistematiza información teórica sobre el comportamiento infantil y los superhéroes, además de brindar resultados que servirán de base para profundizar en otros estudios o para la discusión de resultados con otras investigaciones.

## **1.5 Antecedentes de estudio**

### **1.5.1 Antecedentes internacionales**

Asencio (2012) presentó un estudio de investigación titulado “Los programas infantiles de televisión y su influencia en la educación inicial del centro de educación básica “Coronela Filomena Chávez” provincia de Manabí Cantón Puerto López”, presentado como tesis para obtener el grado de licenciada en educación Parvularia a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, en la Libertad, Ecuador.

El paradigma de esta investigación es cualitativo y su modalidad es de intervención socio-educativo y el objetivo planteado es: Analizar la incidencia que tienen los programas infantiles en la educación inicial de los niños y niñas del Centro de Educación Básica “Coronela Filomena Chávez”. La muestra estuvo conformada por 62 estudiantes, 62 padres de familia, y 10 docentes. Los instrumentos utilizados han sido elaborados por la autora de la tesis, esos instrumentos son: lista de cotejo aplicada a los niños, encuesta realizada a padres de familia y entrevista ejecutada a profesores.

Esta investigación llegó a las siguientes conclusiones:

- a) El 100% de los niños ven televisión y la mayoría de su tiempo pasan frente a un televisor, provocándoles así comportamientos agresivos, de igual manera recibiendo actitudes negativas y malos hábitos para su desarrollo.
- b) Los niños y niñas prefieren ver más dibujos animados con contenido violento, que programas educativos.
- c) El abuso televisivo tiene una influencia negativa sobre el rendimiento escolar.
- d) Los padres de familias para entretener a los niños y niñas y poder realizar otras tareas, les dejan ver programas de televisión infantil.
- e) Los programas infantiles de televisión están afectando el lenguaje de los niños y niñas, ya que adoptan la misma forma de hablar.

Esta investigación ofrece datos para el marco teórico sobre comportamiento infantil y además permitirá comparar resultados sobre el efecto de los programas infantiles en los niños con la preferencia por los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años.

De esta investigación también se ha extraído los instrumentos que se aplicarán para la recolección de datos. Estos instrumentos:

cuestionario y lista de cotejo, han sido debidamente adaptados y validados.

Camino (2013) presentó un estudio de investigación titulado: “Dibujos animados en la televisión nacional y su influencia en la agresividad infantil en niños y niñas de primer y segundo año de educación básica de la escuela particular mixta “Carrusel” del distrito metropolitano de Quito y propuesta de un sistema de talleres para padres y madres de familia”, presentado como tesis para obtener el grado de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Profesora Parvularia a la Universidad Central del Ecuador, en Quito.

Es una investigación cualitativa, con modalidad socio-educativa y tuvo dos objetivos: Determinar la influencia de los dibujos animados de la televisión nacional en la generación de la agresividad infantil y diseñar un sistema de talleres en los que los involucrados en la problemática de la violencia de los dibujos animados y su influencia en el comportamiento de los niños y niñas en los centros infantiles, encuentre apoyo.

La autora en este estudio expresa que el muestreo no es factible ni conveniente porque la población es pequeña y por lo tanto la aplicación de técnicas se realiza a toda la población, es decir a 116 niños.

Los instrumentos aplicados fueron una encuesta dirigida a padres y madres de familia, ficha de observación a estudiantes y entrevista a docentes, diseñados por la autora de la investigación y respetivamente validados.

Con esta investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

- a) Los dibujos animados mantienen una marcada influencia de mensajes subliminales que dejan a los niños y niñas relacionados a la imitación de ciertos patrones basados a los que se exponen en los diferentes contenidos y que están ligados a la violencia, vista desde el hecho de la heroicidad,

- b) La violencia ha aumentado notablemente en la edad infantil, debido al consumo excesivo de programas y dibujos animados con contenido agresivo, el mismo que vuelve a los niños y niñas poco sensibles frente a estímulos; esto hace que tengan reacciones muy violentas con sus compañeros,
- c) No solo la observación de dibujos animados con contenido violento son parte de un comportamiento inadecuado, sino la falta de un adulto con pensamiento formado que acompañe a los niños y niñas a discernir ciertos contenidos,
- d) Los niños y niñas durante los recreos imitan lo que observan en sus dibujos animados preferidos, sean estos buenos o malos, lo que ocasiona que desarrollen muy poca imaginación; con esta conclusión se da respuesta al objetivo general planteado y sustenta la propuesta,
- e) Se ha demostrado que en la actualidad la televisión nacional transmite programas infantiles con gran contenido violento y que estos influenciaron en la agresividad infantil de los niños y niñas de primero y segundo año de educación general básica de la escuela “Carrusel”.

Es sustancial considerar esta investigación porque tiene como objetivo determinar la influencia de los dibujos animados en la generación de la agresividad infantil, y el presente estudio pretende caracterizar el comportamiento de los niños que observan a los superhéroes que se transmiten en televisión como películas, series o dibujos animados; por lo tanto, se describirá el comportamiento de los niños según los resultados del antecedente con respecto a los dibujos animados y los resultados de esta investigación en relación a los superhéroes.

### **1.5.2 Antecedentes nacionales**

Cárdenas, Cosiatao y Livia (2005) escribieron un artículo titulado “Contenidos televisivos violentos asociados a la conducta agresiva de niños de 8 y 12 años”, publicado en la Revista Enfermería Herediana.

Esta investigación pertenece a la modalidad descriptiva y de corte transversal, la misma que se llevó a cabo con el objetivo de determinar el nivel de exposición a contenidos televisivos violentos y su asociación a la conducta agresiva en niños de 8 y 12 años de una institución educativa del distrito de Comas en Lima, Perú, con una muestra de 115 niños.

Los instrumentos utilizados fueron una encuesta aplicada a cada niño para evaluar el nivel de exposición a contenidos televisivos violentos y también un test de evaluación de la conducta agresiva en niños de 8 a 12 años, diseñados por los encargados de la Universidad Peruana Cayetano Heredia.

En sus resultados se encontró que:

- a) El mayor porcentaje de niños (77,4%-89/115) tiene un nivel de exposición medio a contenidos televisivos violentos y el 9,6% (11/115) tienen un nivel de exposición alto a contenidos televisivos violentos.
- b) Del total de niños evaluados, el 63,83% (78/115) mostró riesgos de conductas agresivas. Del total, quince escolares tuvieron bajo nivel de exposición a contenidos violentos y entre ellos, el 93,3 % (14/15) no presentó conductas agresivas.
- c) Del total de escolares con alto nivel de exposición a contenidos televisivos violentos el 45,5 % presentó riesgo de conducta agresiva, encontrándose asociación significativa entre exposición a contenidos agresivos violentos y conductas agresivas en los niños de 8 a 12 años.

La utilidad de este antecedente se debe a que proporciona resultados, los cuales servirán para ser comparados con los resultados de la presente investigación; también ofrece datos para el marco teórico, especialmente para la variable de comportamiento.

Calderón (2007) presentó un estudio de investigación titulado: “Los programas de televisión y la agresión en los niños: el caso Power Ranger”, presentado como tesis para obtener el grado de licenciada en Educación en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

El diseño de investigación es experimental y de carácter cuantitativo y cualitativo. Presenta como objetivo general: Reducir las conductas agresivas en los niños y niñas del aula de 4 años de la Guardería infantil Santa Ana como impacto del visionado de la serie Power Ranger. El muestreo es de tipo no probabilístico, con 23 niños y niñas de 4 años. Los instrumentos utilizados por la investigadora son: entrevista, la que consta de una pregunta aplicada a cada uno de los niños, para conocer cuáles eran los programas de televisión más vistos por ellos, también utilizó una ficha de observación para registrar la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de cuatro años.

La autora explica que aplicó como técnica la observación estructurada, la cual aplicaba cotidianamente en todo momento de clase y en momentos de descanso de los niños y niñas para observar conductas agresivas que luego se pretendían reducir, pero no se mencionan datos precisos sobre las conductas agresivas que los niños presentaban, pero sí su nivel de reducción.

Entonces, los resultados muestran que:

- a) El 70% de los niños y niñas aproximadamente ven la serie de televisión Los Power Ranger, la cual tiene un alto grado de violencia en cada capítulo.
- b) El conjunto de todas las conductas agresivas se lograron reducir en un 80,6%, un porcentaje bastante alto el cual refleja una considerable disminución de dichas conductas en los niños y las niñas del aula. Se ve también que la mayoría de las conductas al llegar el último día de la semana se lograron reducir en un 100%.

Las conductas agresivas que aún no se lograron reducir en un 100% son: “empuja” con un 57,1%, da puñetes con 66,7% y escupe con 60%, las mismas que se podrían trabajar durante una semana más para lograr elevar su porcentaje de reducción.

- c) Solo 2 niños del aula no ven la serie Los Power Ranger, debido a que a uno de ellos no le agrada el programa y en el caso del otro niño no tiene acceso a televisión por cable lo cual le impide ver dicho programa.

### **1.5.3 Antecedentes locales**

En la búsqueda de investigaciones a nivel de las Universidades de Piura, no se encontraron antecedentes locales para esta investigación.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN**

El capítulo II describe la “teoría del aprendizaje imitativo, observacional o aprendizaje vicario” de Albert Bandura sobre la que se sustenta la investigación, también nos muestra las bases conceptuales del comportamiento: definición, características, factores y tipos, y bases conceptuales de superhéroes: definición, historia y personalidad del Spiderman, Batman y Superman y las razones por la que los niños se sienten atraídos por los superhéroes. Lo ofrecido en el marco teórico será base para poder interpretar los resultados de la investigación.

#### **2.1 Bases teóricas de comportamiento infantil**

##### **2.1.1 Teoría científica que sustenta la investigación**

Para comprender y analizar la variable de comportamiento de la presente investigación se asume la teoría de Albert Bandura, denominada: teoría del aprendizaje imitativo, observacional o aprendizaje vicario.

Bandura (1965) citado por Cloninger (2003), define el aprendizaje vicario u observacional como:

El aprendizaje en el cual se adquieren nuevas respuestas o se modifican las características de una respuesta existente como función de observar la conducta de otros y sus consecuencias reforzantes, sin que las respuestas modeladas sean abiertamente

desempeñadas por el observador durante el periodo de exposición (p.360).

Cloninger (2003) da a entender que esta teoría, muestra que los comportamientos de otras personas o personajes que se manifiestan a través de cualquier contexto o medio pueden ser imitados por otras, y esto depende además del reforzamiento que se presente. Las respuestas de la imitación puede manifestarse después del periodo de exposición del comportamiento modelado y no necesariamente mientras se lleve a cabo la observación, y también agrega que el reforzamiento es un especial medio para el establecimiento de los comportamientos.

El autor, por lo visto deja claro que, cuando se imita un comportamiento puede ser en presencia del modelo o cuando este no esté presente, situación que se demuestra en este estudio, cuando los niños observan un video de dibujos o series de los superhéroes e imiten aquello que ven.

Bravo (2006) plantea que existen dos formas de aprendizaje observacional o vicario, la primera se da cuando las personas modifican sus conductas al observar otras que son recompensadas o castigadas y sienten como que si las consecuencias las hubieran experimentado ellas mismas. Y el otro tipo de aprendizaje observacional básicamente es aquel en el que la imitación de una conducta no se da por motivo de recompensa o castigo, sino simplemente porque el modelo exhibe algo que desea aprender.

La forma de aprendizaje que los niños en este caso aplican es el del aprendizaje observacional no recompensado ni castigado, porque nadie interviene en la motivación para que imiten a los superhéroes, ellos repetirán libremente comportamientos que les atraen de sus personajes favoritos.

Chapi (2012) señala que Bandura determina que el modelamiento se da a través de diferentes influencias:

- a) Las influencias familiares; los padres y demás personas que rodeen a los niños son modelos a imitar, y puede surgir, además que los padres consigan configurar en sus hijos

pautas agresivas tanto en palabras como en actitudes, lo mismo que cuando repiten comportamientos de sus compañeros en la escuela.

- b) Las influencias socioculturales; los niños también son afectados por el grupo de personas con el que convive, y por ende, son capaces de imitar las creencias, actitudes, costumbres u otras formas de comportamientos diferentes a las de la sociedad. Este tipo de influencia también es un determinante para que se genere comportamientos agresivos en los niños.
- c) Modelamiento simbólico; se refiere a que toda imagen que actúe como estímulo atrayente en una determinada situación ofrecen pautas modeladoras. Y cuando hablamos de imágenes como estímulo atrayente, los medios donde más suelen presentarse es en la televisión, el internet, cine, etc. El modelamiento equivale a los cambios en el comportamiento, pensamiento y emociones que acontecen al observar a los demás.

Por lo tanto, los niños que observen series, películas, dibujos animados de superhéroes presentan una determinada forma de comportamiento emocional, verbal y agresivo, quedando garantizado lo trazado por Bandura cuando plantea que el modelamiento simbólico es un factor influyente.

Por otra parte, Vielma y Salas (2000) manifiestan que el paradigma que propone Bandura sobre el aprendizaje surge dentro del contexto social a través de modelos en condiciones reales y simbólicas, dándosele la debida importancia a la observación cuyos factores internos tales como la motivación, la afectividad, los procesos del pensamiento y los influyentes en la ejecución de las actividades humanas determinan las conductas modeladas de la persona. Es decir, la observación es la base para percibir los estímulos o conductas más resaltantes, y representarlos produciendo una acción, que puede ser prácticamente idéntica a la observada. Y todo ello permite, por lo tanto la comprensión y manejo adecuado del medio.

Así mismo, Bandura (1987), citado por las mismas autoras señala que “el modelado no sólo es un importante vehículo para la difusión de las ideas, valores y estilos de conducta dentro de una sociedad sino que también posee una influencia generalizada en los cambios transculturales” (p.35). Esto indica que el modelado o el aprendizaje por observación conllevan a grandes transformaciones en la cultura, partiendo de los cambios por parte de cada persona.

Es por eso que si los niños no tienen una adecuada orientación por parte de sus padres, que les hagan ver lo que está bien o mal, entonces, al imitar acciones inadecuadas, estas, pueden tener más adelante efectos negativos.

Por su parte Villar (2003) expresa que en la propuesta de Bandura, se reconoce a la imitación como “un mecanismo fundamental para entender la adquisición de comportamientos nuevos, la socialización del niño o la transmisión de comportamientos y conocimientos” (P.235). Es decir, el comportamiento puede ser adquirido y transmitido a través de la imitación, cuya base es la observación. A su vez, Villar comenta que Bandura propone cuatro componentes en el proceso de modelado:

- a) Procesos de atención; la capacidad de imitación dependerá de la atención, la misma que se origina por el atractivo del modelo, las condiciones bajo las que el comportamiento se está observando, etc. Se tiene el caso de modelos televisivos basados en violencia, que llaman mucho la atención de las personas, especialmente de los niños, debido al vestuario o apariencia física de los personajes, lo que garantiza que serán vistos e imitados, porque quien observa se identifica por aquellas características más llamativas del modelo.
- b) Procesos de retención; todo aquel comportamiento que se observe queda retenido en la memoria a través de representaciones mentales y codificación verbal. Es así que, los niños pequeños al observar una conducta o comportamiento, la retienen mentalmente y luego la imitan aunque el modelo no esté presente.

- c) Reproducción; se refiere al momento en el que se simboliza las acciones observadas a través de otros comportamientos parecidos al original, de acuerdo a lo que se haya codificado mentalmente, y para ello se requiere de la disposición temporal y espacial de las respuestas o las acciones imitadas.
- d) Motivación; para poder imitar un modelo que se ha observado se necesita estar motivado. La persona tenderá a reproducir un comportamiento cuando sus efectos sean gratificantes, valiosos o exista la presencia de un incentivo o refuerzo externo.

Bandura (1986) citado por Villar (2003) revela que a lo largo del desarrollo se puede tener un control del comportamiento que va desde lo externo hasta el individuo, o sea, que en un primer momento habrán personas que tengan cierto grado de influencia o control en la ejecución de los comportamientos, situación que irá disminuyendo con el paso del tiempo. Debido a esto se acepta que, desde las primeras edades los niños necesitan de orientación adecuada por parte de sus padres y maestros.

En consecuencia, la teoría del aprendizaje imitativo, observacional o aprendizaje vicario indica que se aprende observando los comportamientos de los demás.

Esta teoría da especial énfasis al comportamiento agresivo, para el cual, Bandura realizó junto a otros autores diversos experimentos.

En el libro denominado “Teoría social y desarrollo de la personalidad” de Bandura y Walters (1974) se expresa que:

Bandura, Ross y Ross (1961) expusieron a un grupo de niños de un jardín de infancia a modelos agresivos adultos y a un segundo grupo a modelos que desplegaban una conducta inhibida y no agresiva. La mitad de los niños de cada una de estas situaciones observaban modelos de su mismo sexo, mientras que los restantes de cada grupo estaban expuestos a modelos del sexo opuesto. En el grupo de modelo agresivo, éste agredía física y verbalmente de forma inusitada a un gran muñeco de plástico inflado. Por ende, el grupo del modelo no

agresivo observaba a un adulto que se sentaba muy tranquilamente ignorando por completo al muñeco y los instrumentos de agresión que se habían colocado en la habitación (p.55).

Después de este experimento los niños que observaron conductas agresivas terminaron imitándolas; mientras que los niños que observaron a modelos no agresivos no mostraban agresividad.

Así mismo, se concluyó que los niños imitaban a personas de su mismo sexo, los varones imitaban a modelos masculinos más que a los femeninos, y por ende se muestran más agresivos. Es decir, los niños son más agresivos que las niñas.

Además, Bandura demostró que los niños que observan un modelo agresivo recompensado expresaban mayor agresividad que la del modelo castigado, pues se inhibía el grado de agresividad o simplemente evitaban imitar la conducta.

En esta teoría, se fundamenta el presente estudio ya que se demuestra que el aprendizaje observacional está siempre presente en la vida de los niños, como medio a través del cual los niños adquieren diversos conocimientos, es decir, son capaces de aprender comportamientos o actitudes de aquello que observen. Luego de atender a un estímulo o modelo, los niños retienen datos en su mente y luego lo representan, que equivale a imitar, dependiendo de la motivación con que la se encuentren en ese momento.

Y como lo señala Bandura, si los niños observan acciones violentas, entonces aprenden violencia. Por eso se debe tener en cuenta que los padres pueden reforzar estos comportamientos permitiendo que los niños observen siempre o casi siempre a los superhéroes, esto sería considerado una recompensa para el niño, lo que le motiva a tener muchas más ganas de seguir viendo dichas series.

## **2.1.2 Base conceptual**

### **2.1.2.1 Definición de comportamiento**

Se entiende por comportamiento “al conjunto de acciones que los organismos ejercen sobre el medio exterior para modificar algunos de sus estados o para alterar su propia situación con relación a aquel” (Piaget, 1977).

Casalta (1992) citado por Bravo (2006), plantea que el comportamiento está conformado por las respuestas que ejecuta cada persona con características propias, surgidas a nivel interno, e identificables por el observador debido a las propiedades físicas que presenta. Tales respuestas medibles y observables se aprenden y se enseñan según la influencia de diversos factores.

En efecto, el comportamiento, en general, son acciones que realizan las personas con una finalidad, visibles por sus características físicas, influenciadas por factores internos y externos además se aprende y va cambiando a través del tiempo.

Moles (2000) citado por Bravo (2006), define el comportamiento como “ las manifestaciones viscerales, musculares o glandulares que se dan en un organismo y que pueden ser medibles, observables y cuantificables” (p.28). Es decir, el comportamiento puede ser cualquier simple movimiento o reacción como por ejemplo respirar o salivar, hasta una reacción de mayor intensidad que se puede observar y medir, lo que permite tomar las pautas necesarias.

### **2.1.2.2 Características del comportamiento infantil**

A continuación se mencionan las características del comportamiento infantil según los aportes de diversos autores.

Vásquez (2012) concibe que el comportamiento agresivo es parte del desarrollo normal de los niños, y pueden suprimirse a través de pautas de conductas, y si no es así, entonces las actitudes agresivas pueden incrementarse conforme el niño va creciendo. Por ende, es importante que exista un vínculo afectivo entre los niños y sus padres, compartiendo tiempo jugando, prestando atención a su actuar y ejerciendo control sobre él, estableciendo los límites y medidas necesarias, de esa manera el comportamiento infantil sería el adecuado.

Por otro lado, Bartolomé y Crescenzi (2009) quienes muestran el desarrollo del niño y su relación con la televisión, agregan que a los dieciocho meses de vida el niño es capaz de diferenciar espacios y formas que existen en su entorno, identifican imágenes que no saben aún mencionar, y su nivel de atención ha mejorado mucho. Lo anterior significa que los niños a los dieciocho meses si son expuestos a la televisión, identificarán personajes mencionándolos y captarán después lo que les llame la atención.

Gardner (1987) citado en Bartolomé y Crescenzi (2009), considera que los niños de uno y dos años al mirar la televisión no conciben los programas, series o cualquier imagen que puedan observar como una representación de una situación de la vida real o simplemente que todo es ficticio, sino que creen que todo lo que ven son situaciones propias de la vida, los autores además consideran que la memoria de un niño de dos años ha evolucionado, ya que es capaz de recordar acontecimientos que hayan sucedido días antes y encontrar de manera inmediata objetos que no encontraba.

Bartolomé y Crescenzi (2009) expresan también que “A los dos años el desarrollo fisiológico y cognitivo del niño es suficiente para empezar a utilizar el medio televisivo, aunque con muchas restricciones y con la imprescindible mediación de los padres-educadores”. Entonces los niños pueden tener acceso a la televisión a partir de la edad de dos años bajo el acompañamiento de los padres.

Cárdenas et al. (2005) Refuerzan lo anterior expresando que cuando el niño decodifica un mensaje lo hace muchas veces solo sin compañía adulta, y eso ocasiona que imiten conductas inadecuadas, y la imitación es un mecanismo de aprendizaje que aparece primero en la vida de los niños, y pueden imitar personas reales y de la televisión, memorizando situaciones y ejecutándolos en sus juegos diarios.

Con todo ello, se concluye que el comportamiento infantil está caracterizado por ser el resultado de las vivencias que los niños experimenten a diario. La televisión es un medio a través del cual los niños adquieren aprendizajes o modelos que están dispuestos a imitar, según el grado de interactividad que presenten, y es a la edad de dos años que el niño ya se encuentra dispuesto a tener acceso a la televisión; y todo lo que observen será retenido en sus mentes y luego ejecutado en acciones, actitudes o comportamientos, que serán idénticos a los del modelo original. De allí la importancia de que los padres estén presentes cuando los niños ven la televisión, no dejarlos solos tanto tiempo y estar dispuestos a explicarles lo que se ha observado en los programas, series, películas, etc. transmitidos en la televisión.

Otra de las características del comportamiento infantil la describe Bandura y Walters (1987) citado por Asencio (2012) al expresar que, según Erick Erikson, los niños entre la edad de dos y seis años muestran sentimientos que los inclinan a estar más apegados a la madre, padre y otras personas; y a partir de los cuatro a cinco años los niños presentan emociones que serán influenciadas o determinadas por aquello que imiten aun de manera inconsciente. Esto significa que las personas allegadas al niño deben estar atentos a sus necesidades de sentirse identificados con alguien y de querer realizar ciertas actividades que les permitan sentirse bien, de lo contrario las emociones de los niños que tienen mucho acceso a la televisión serán afectadas, aunque esa no sea la intención, ya que se puede dar de manera inconsciente. Y es así como el niño adquiere formas de comportarse ante los demás.

Como se ha visto los niños aprenden a través de la imitación, y los estímulos o modelos que imiten deben ser los correctos, o en todo caso, los padres o adultos tienen el deber de acompañarlos tomándose el tiempo necesario para explicarle a sus hijos qué deben y no deben imitar de ciertas personas, personajes, y en este caso de los superhéroes, pues, es posible que puedan salir lastimados ellos mismos u otros.

Muchos padres estarán de acuerdo con que sus hijos miren estas series de superhéroes conociendo los respectivos efectos en su comportamiento, y habrá quienes no les den importancia y lo tomen como algo normal que no afecta el desarrollo de sus hijos.

### **2.1.2.3 Factores del comportamiento**

Dorado y Ballabriga (2001) muestran los siguientes factores como influyentes del comportamiento:

- a) **Temperamento;** los niños presentan diversos caracteres de personalidad que tienen efectos en sus reacciones; tenemos por ejemplo, a los niños de carácter activo, intenso, irritable que suelen comportarse de forma inoportuna ante cualquier conflicto. Las madres de algunos de estos niños suelen sentirse cansadas porque ya no pueden con el genio de sus hijos.

Pettit y Bates (1989), Prior, Smart, Nursey, Sanson y Oberklaid (1991) citados por Dorado y Ballabriga (2001) expresan que el temperamento infantil depende de la conexión de la madre con su niño más que de su aspecto intrínseco. Pero también es importante que la madre aprecie y tenga paciencia a su hijo que presenta temperamento complicado porque eso repercutirá en el desarrollo de comportamientos agresivos.

- b) **Condición neurológica;** Los factores neurológicos influyen también en el comportamiento de los niños. Un estudio descubrió que en niñas de cuatro y ocho años con trastorno oposicionista hay una mayor

actividad frontal derecha; mientras que los niños también con trastorno oposicionista no muestran esta asimetría.

Los aspectos de la agresividad están centrados en las estructuras límbicas y los lóbulos frontal y temporal.

- c) Condición cognitiva; Las representaciones mentales o el nivel de cognición de los niños surgido a partir de experiencias directas tiene influencia en el comportamiento de los niños.

Moffitt (1993) citados por Dorado Mesa y Ballabriga (2001) encontró que aquellos niños con problemas de comportamiento tenían un Cociente Intelectual 8 puntos por debajo de la media.

Salzer, Laird y Dodge (1999) comentan además que los niños que evocan sucesos o imágenes hostiles son capaces de procesarlas mentalmente también de manera hostil, y sus respuestas en conclusión serán agresivas o violentas.

Los niños al observar series, dibujos, películas de superhéroes captan o retienen imágenes en su mente, lo que sería una forma de aprender o desarrollar su aspecto cognitivo, que se expresará a través de acciones o comportamientos.

- d) Diferencias de sexo; Prior, Smart, Sanson y Oberklaid (1993) exponen que el comportamiento de las niñas siempre es influenciado por el factor de interacción con los seres con los que convive, mientras que en los niños lo que más influye es el temperamento.

En el trabajo de McFadyen-Ketchum, Bates, Dodge y Pettit (1996) se demostró que cuando las madres son poco afectivas con sus hijos e hijas de cuatro y cinco años, estos tienden a mostrar comportamientos inadecuados y su aumento o disminución dependerá de

cuanto evolucione a través del tiempo según la forma de actuar de la madre; todo eso demuestra que las diferencias en el sexo de los niños no determinan las formas de su comportamiento.

Según Pianta y Caldwell (1990) citados por Dorado Mesa y Ballabriga (2001) las madres que son menos controladoras reducen el nivel de comportamientos inadecuados en las niñas más que en los niños. También el apego evitativo prevé comportamientos antisociales en niños pero no en niñas.

- e) Psicopatología familiar; según Biederman, Munir y Knee (1987) la depresión y hostilidad de los padres predice problemas en el comportamiento infantil y hasta puede llegar a multiplicarse. Otros trastornos de los padres que influyen en el comportamiento son los de personalidad antisocial, la depresión y abuso de sustancias.
- f) Dinámica familiar, se ostenta que existen distintos procesos que tienen repercusión en el comportamiento infantil: la hostilidad y competitividad que genera conflicto marital entre los padres; la implicación diferencial entre padres, esto es, el distanciamiento que uno de los padres tenga con el niño; la armonía familiar que actúa como factor protector aumentando sentimiento de seguridad; otro aspecto a considerar es el hecho de cómo el padre y la madre por separado promueven la cohesión familiar cuando uno de los cónyuges no está presente, etc.
- g) Apego, el tipo de apego que puede afectar de manera negativa en el comportamiento de los niños es el apego desorganizado, referido a la escasez de estrategias para poder ofrecer a los niños mayor seguridad ante situaciones estresantes. El denominado subtipo apego desorganizado evitativo, es el que más se vincula con la agresividad infantil.

- h) Contexto social, Huesmann y Miller (1994); Parke y Slaby (1983); Huesmann, Lagerspetz y Eron (1984); Huston, Wright, Rice et al. (1990) citados por Dorado y Ballabriga (2001) indican que en este factor, el medio relevante que más fuerza ejerce en el comportamiento de los niños es la televisión, la misma que es considerada como creadora de agresividad. Muchos estudios han demostrado que a los niños les llama más la atención, programas o series, con escenas violentas, y que los más aficionados por esos programas son los niños más que las niñas. Sin embargo otros autores como (Huesmann, Eron, Klein et al., 1983) citados por Dorado Mesa y Ballabriga (2001) demuestran que si bien es cierto que la televisión tiene un impacto negativo en el comportamiento de los niños, tal actividad podría ser controlada ayudando al niño a interpretar correctamente lo que se presenta en la televisión. Además de la televisión otro medio influyente son los videojuegos, ambos medios tienen mayor influencia en aquellos niños que presentan rasgos violentos.

Camino (2013) manifiesta también que si en la televisión se presenta violencia entonces uno de los efectos sería la insensibilización, es decir, en los niños desaparece el asombro, elemento fundamental que permite al niño comprender que la agresión es un comportamiento negativo y se acostumbra a ver escenas violentas como algo normal.

Camino (2013) dice también que los padres pueden resguardar a sus hijos de violencia en la televisión, de la siguiente manera: prestando mayor atención a los programas que ven los niños y niñas; estableciendo límites en el tiempo que pasan viendo televisión; evitando que vean aquellos programas conocidos como violentos; deben cambiar el canal, o apagar el televisor cuando aparecen escenas ofensivas, y explicarle al niño/a aquello que consideran inadecuado del programa; señalar al niño que aunque el actor no se

lastimó, hirió, o murió durante el programa, la violencia puede producir dolor o muerte si sucede en la vida real; desaprobando los episodios violentos que suceden frente a ellos; enfatizando el hecho de que esa no es la mejor forma de resolver un problema; para contrarrestar la presión que ejercen los compañeros y amigos, debe comunicarse con otros padres para poner en vigor reglas similares sobre el tiempo y tipo de programa que deben ver los niños y niñas.

- i) Escolarización; cuando el niño ingresa a la escuela empieza a desarrollar su capacidad de socialización, al tener que establecer contacto con otros niños para adquirir ciertos aprendizajes. Esos compañeros influirán o no en el desarrollo de conductas desadaptadas.
- j) Estatus social; el nivel socioeconómico de las familias de los niños tiene repercusión en sus comportamientos, es por ello, que ciertas investigaciones demuestran que niños provenientes de familias de baja condición social suelen ser más agresivos. Sin embargo, lo que en realidad determinan los comportamientos inoportunos en los niños son los factores relacionados con la condición socioeconómica tales como el cambio de domicilio, las rencillas matrimoniales, adicciones, pocas habilidades sociales, etc.

Con todo lo analizado anteriormente, se puede decir que, el comportamiento infantil dependerá de una serie de factores; sin embargo, de acuerdo a este estudio de investigación, lo que llama más la atención es la influencia del contexto social, en la que se destaca a la televisión como el principal medio de transmisión de modelos de comportamiento. Los niños, según los estudios, se sienten atraídos por programas con contenido violento, situación que se presenta en el caso de los superhéroes. Si hubiese niños con un comportamiento influenciado por otros factores, no se deja de lado el hecho de que lo visto en televisión

refuerce aún mucho más sus comportamientos inadecuados.

#### **2.1.2.4 Tipos de comportamiento**

##### **a) Comportamiento agresivo**

Duque y Beyoda (2000) citado por Bravo (2006), formulan que las conductas agresivas, son actos intencionales de naturaleza física, verbal, gestual y/o actitudinal que un niño o niña es capaz de realizar creando cierta incomodidad en los otros, limitando muchas veces las adecuadas relaciones sociales, y por ende se requiere que durante el proceso de desarrollo del niño se vaya corrigiendo el comportamiento agresivo para convertirse en asertivo.

Alonso (1999) citado por (Bravo, 2006) entiende el comportamiento agresivo como “el resultado de una inadaptación debido a problemas en la codificación de la información, lo cual hace que tengan dificultades para pensar y actuar ante los problemas interpersonales y les dificulta la elaboración de respuestas alternativas”. Esto explica que cuando no hay una adecuada interpretación de datos que lleguen a la mente entonces las respuestas que se ejecuten conlleva a las personas a tener problemas para relacionarse, esto ocurriría si por ejemplo los niños interpretan que todo lo que se ve en la televisión al imitarla no provocaría ningún daño físico o psicológico.

Por su parte, Dorado y Ballabriga (2001) expone que el comportamiento agresivo en los niños del nivel inicial está influenciado por factores individuales, familiares y ambientales. Entre los factores ambientales se tiene a la televisión y los videojuegos como factores influyentes a través de las series, programas que se muestran en ellos.

En consecuencia el comportamiento agresivo es el conjunto de acciones de una persona que genera malestar en otras estableciéndose dificultades en las relaciones sociales. La agresividad evoluciona dependiendo de los factores que

influyan, pero también puede ir corrigiéndose siempre y cuando iniciemos temprano. El comportamiento agresivo es el resultado de la interpretación de información que nos llega del ambiente.

Es por eso que los medios de comunicación como la televisión tienen repercusión en nuestras acciones, y en el caso de los niños, pueden llegar a interpretar inadecuadamente ciertos contenidos.

## **b) Comportamiento verbal**

Skinner (1981), formula lo siguiente sobre el comportamiento verbal:

Nuestra definición de conducta verbal se aplica solo al hablante, pero el oyente no puede estar ausente de este análisis.

Se sugieren estos procesos comunes cuando se dice que el lenguaje hace surgir en la mente del oyente “ideas que estaban presentes en la mente del hablante”, o cuando se considera que la comunicación logró su cometido solamente si una expresión tuvo “el mismo significado tanto para el hablante como para el oyente” (p.44).

En otras palabras, el comportamiento verbal es la habilidad para transmitir oralmente ideas que serán interpretadas por el oyente, tal definición le da énfasis a la relación hablante-oyente.

Skinner destaca mucho lo que es el reforzamiento, como mecanismo necesario para la adquisición de comportamientos verbales, y también para conservar la fuerza de las respuestas.

Una de las variables de control del comportamiento verbal es el mando; el cual se origina cuando el oyente está presente, es decir aumenta la probabilidad de respuesta solo cuando el oyente está presente.

El refuerzo oportuno de un mando es seguido por otra respuesta verbal, lo que asegura en el futuro, un comportamiento parecido en el oyente. Es preciso mencionar que existen clases de mandos, una de ellas es la denominada “solicitud”, en la que el hablante emite palabras y el oyente las refuerza actuando según lo que dice. Otra clase de mando es la “orden”, caracterizada porque el comportamiento del oyente se reduce como consecuencia de una amenaza por parte del hablante.

El comportamiento verbal puede ser reforzado por medio del castigo, que no debe ser interpretado como la estimulación aversiva que genera la evitación o escape, antes bien debe ser considerado como un estímulo aversivo condicionado que ayuda a reducir una respuesta inapropiada. Así mismo, se dice que antes de dar el castigo de una respuesta verbal se debe sugerir una advertencia.

En consecuencia, los niños pueden adquirir un comportamiento verbal según el grado de reforzamiento que reciben, por ejemplo, en la televisión ellos pueden aprender a expresar ciertas frases, que si las escuchan muy seguido se les está reforzando y por lo tanto, vuelven a ejecutarlas una y otra vez.

En los niños suelen darse comportamientos verbales poco aceptables, expresados a través del mando a manera de orden como forma de conseguir lo que se quiere, sin importarles lo que piensen los demás, y ocasionándose que se den las respuestas esperadas. Los niños con tal de conseguir algo que les agrada, como puede ser el hablar de su superhéroe favorito o de lo que vio en televisión o en el cine, pueden utilizar el mando-orden, al querer imponer su tema de interés a través de un grito o elevando la voz o simplemente renegando.

Skinner, al hablar de reforzamiento declara que si los niños escuchan ciertas palabras o frases que le llaman la atención entonces las repetirán muchas veces de modo tal

que, más adelante puedan producir las mismas respuestas verbales.

### **c) Comportamiento emocional**

Cerda, Blanco, y Rojas, (2002) definen el comportamiento emocional como la adquisición de conductas y elaboración de creencias, normas, actitudes y valores, con la finalidad de entablar relaciones gratas con el medio que nos rodea.

Pérez (s.f.) realiza una descripción sobre el comportamiento emocional y menciona que Lewis y Michelson, interpretan el estado emocional como los cambios internos ocurridos en la actividad somática y/o fisiológica y la expresión emocional se refiere a los cambios visibles en la persona que se producen cuando el SNC es activado por estímulos emocionales importantes.

Así mismo agrega que tales estímulos emocionales importantes los ofrecen las personas cercanas al niño, quienes se encargan de educar, formar hábitos y conductas, y por lo tanto constituyen un modelo a seguir de los niños por medio de la imitación de lo que hacen más de lo que dicen.

La autora también expresa que el comportamiento emocional está determinado por la inteligencia emocional, la cual es definida por los psicólogos Peter Salovey y John Mayer (1990) como la habilidad para comprender, expresar y regular emociones.

Por otro lado, Goleman (1995) citado por Lozano (2009), indica que son dos los niveles de las emociones: por un lado la sensibilidad emocional y por otro la respuesta emocional, que se encarga de organizar el comportamiento.

Con esto se quiere decir que los estímulos al llegar a través de los sentidos van a producir cierta sensibilidad o reacciones emocionales de alegría, tristeza, cólera, etc. cuyo origen está en el interior y tendrá una respuesta externa

expresada en el rostro, actitudes, a través de un dibujo, juego, disfraz, etc. Entonces cuando los niños sienten admiración por los superhéroes que ven en la televisión, pueden ser capaces de expresar sus emociones a través de un dibujo, de un disfraz, de una palabra, etc.

El comportamiento emocional, entonces está referido a las respuestas cuyo origen está en el interior de la persona y que se manifiesta externamente a través de cualquier acción, y eso muchas veces va a depender del estímulo que los incentive a imitar ciertas actitudes o comportamientos.

## **2.2 Base conceptual Superhéroes**

### **2.2.1 Definición de superhéroes**

Scheidl (2016) expone que:

Un superhéroe es un personaje de ficción cuyas características superan a las del héroe clásico, generalmente con poderes sobrehumanos aunque no necesariamente, y entroncado con la ciencia ficción. Generados a finales de los años 1930 en la industria el comic book estadounidense, que contribuyeron a levantar, han gozado de multitud de adaptaciones a otros medios, especialmente el cine (p.31).

La definición transmitida por el autor da a entender que después del año 1930 los héroes clásicos perdieron popularidad y aparecieron los superhéroes caracterizados por poseer superpoderes. El origen de estos superhéroes se plasmó en un primer momento en los cómics y con el pasar de los años empezaron aparecer en otros medios como el cine.

Morris y Morris (2010) Expresa que:

Por norma general, los superhéroes poseen poderes y capacidades muy superiores a las del resto de los mortales. En su relación con los seres humanos sin superpoderes, persiguen la justicia, defienden a los que están sin defensa, ayudan a los que no se pueden valer por sí mismos y derrotan al mal con la fuerza del bien (p.34)

En este concepto se destaca la idea del sentido altruista en la vida de los superhéroes, quienes utilizan sus superpoderes para conseguir la justicia de los demás humanos.

Estas definiciones sobre superhéroes están ligadas al tema de la ayuda social y del bienestar de los demás, situaciones que pueden ser entendidas por los niños a su manera, y este es el lado positivo de las series, películas o dibujos animados de tales personajes.

Ahora bien, con respecto a los superpoderes, estos son artificiales, y los niños imaginarán que pueden poseerlos, pero esto puede llevar a ciertas consecuencias, así por ejemplo un superpoder del hombre araña es el de treparse por las paredes, si un niño pretende imitarlo, podría ocasionarse un accidente en caso no haya supervisión por parte de un adulto. Lo mismo ocurre cuando el superhéroe se enfrenta al villano a través de una pelea, los niños copiarán tales acciones y las representarán junto a sus compañeros.

## **2.2.2 Superhéroe: El hombre araña**

### **2.2.2.1 Historia del Hombre Araña**

Cortés (2005) señala que El Hombre Araña o Spiderman es uno de los superhéroes más populares del mundo, creado por Stan Lee y Steve Ditko en 1962.

Lo más destacado de la historia es que Peter Parker, un joven adolescente de 16 años es mordido por una araña radioactiva, la cual le da grandes poderes.

Él vive con su tía May en la ciudad de Nueva York, allí trabaja y estudia. Y es considerado el defensor de Nueva York.

No obstante, Oscar Masotta (1982), citado por Leyter, Ivan (2005), considera a Spiderman como “ridículo, detenta la personalidad de un solitario asocial. Objeto de persecuciones y odio bajo su personalidad real, víctima del

odio unánime bajo la máscara de Spiderman, lleva una vida desgraciada y frustrada” (p.97).

Según Jiménez (2015), el escritor de artículos sobre la Casa de las Ideas y Editor Marvel: Julián M. Clemente, detalla brevemente las más resaltantes aventuras del Hombre Araña o Spiderman: “Amazing Spider-Man: La trilogía del Planeador Maestro”, representa cómo es que el superhéroe desde su soledad consigue acabar con los obstáculos que se le presenta; “Amazing Spider-Man: El desenmascaramiento de Norman Osborn” (Duende verde) que representa la idea de que el héroe era quien tenía que desenmascarar al villano, más no el villano al héroe; “Amazing Spider-Man: La muerte de Gwen Stacy” (mujer de interés amoroso de Peter Parker), capítulo que muestra que aun estando presente el superhéroe nada está seguro, cualquiera puede llegar a morir, todos están rodeados de peligro, y a veces es el mismo superhéroe quien crea el problema; “Amazing Spider-Man: Tim Harrison El chico que colecciona Spider-Man”, esta aventura representa el grado de generosidad de Spiderman; Tim es un joven que siente admiración por el superhéroe y colecciona todo tipo de material relacionado a él y cuando está en el hospital Spiderman se hace presente cumpliendo así el sueño de conocerlo; y “Ultimate Spider-Man”, el cual contiene inicio, nudo y desenlace, es una historia creada desde el amor hacia personaje, en el que se muestran constantes enfrentamientos con villanos.

#### **2.2.2.2 Personalidad del Hombre araña**

Omega (2013) ofrece una descripción de la personalidad de Spiderman, es un superhéroe con una correcta condición física, sus músculos están muy bien desarrollados, y eso le proporciona resistencia, agilidad y fuerza al momento de sus enfrentamientos.

Por supuesto, esta condición física proviene del accidente que convirtió a Peter Parker en el reconocido Hombre Araña. Peter Parker tiene ojos de color avellana y

reflejan amabilidad, mide 1,77 cm de altura y pesa unos 75 kg. Se muestra un joven con vida saludable aunque sus ojos ojeros reflejan su agotada vida como superhéroe.

Parker como figura pública es una persona tímida, introvertida, pero cuando alguien le toma confianza suele mostrarse gracioso, agradable e inspira confianza.

Peter cuando se transforma en el Hombre Araña se muestra un poco humorista haciendo chistes incluso en situaciones que no lo ameritan, su traje del Hombre Araña le permite de alguna manera mostrar aquello que no puede mostrar como Peter Parker.

Peter Parker presenta rasgos negativos producto de sentirse culpable de la muerte de ciertas personas que fueron importantes en su vida, y ello le ha producido ciertos problemas mentales, que ha logrado superar gracias a su perseverancia y sus ganas de lograr lo que se propone.

### **2.2.3 Superhéroe: Batman**

#### **2.2.3.1 Historia de Batman**

Ramos (2006) A través de su libro “Batman, visto por un psiquiatra”, dice:

La historia comienza cuando Bruce Wayne, presencia la muerte de sus padres, el Dr. Thomas Wayne y su esposa Martha Wayne a manos de un delincuente. La familia había acudido a una sala cinematográfica para el estreno de una película “La marca del Zorro”.

Joe Chill, fue el delincuente quien le arrebató la vida a Thomas Wayne para quitarle su billetera, y luego robarle el collar de perlas a su esposa, quien murió de un infarto tras observar la muerte de su esposo.

El pequeño Bruce logró mirarle el rostro al homicida y grabarlo en su memoria para el resto de su vida. Y es por ello, que en ese momento, juró, con lágrimas y en el mismo lugar del asesinato vengar la muerte de sus padres, y a la vez acabar con el crimen de Gotham, lugar donde él vivía.

Al quedarse Bruce sin sus padres, quedó bajo el cuidado y protección de Alfred Pennyworth, quien fue el mayordomo fiel y leal de la familia Wayne y de la Dra Leslie Thompkins, quien atendió a Bruce a la hora de la muerte de sus padres. Ambos se juntaron y al haberse encariñado con Bruce, decidieron pedir la tutela legal. Aun así, el pequeño Bruce, sintió la ausencia de sus padres hasta que se hizo adulto, y creció sin amigos, llevando una gran tristeza en su corazón.

Muchas noches tuvo pesadillas en las que presenciaba la muerte de sus padres.

Estuvo viajando por motivos de estudios, pero a los veintiséis años regresa a su casa y empieza su misión para erradicar el crimen en Gotham; para ello, en un principio cubre su rostro con un pasamontañas para no ser identificado, sin embargo no logra atemorizar a los delincuentes, y es por ello que decide disfrazarse de un modo que despertara ese temor. Y un día mientras leía un libro encontró al azar la siguiente frase: "los criminales son cobardes y supersticiosos", y mientras leía la frase, se apareció en la ventana un murciélago que rompió las lunas y entonces surgió la idea de disfrazarse de murciélago con una armadura que lo cubre de pies a cabeza, botas altas, guantes, y una máscara que le cubre el rostro, todo de color negro, y en el pecho lleva el símbolo de un murciélago. También tuvo que cambiar el timbre de su voz para que no sea reconocido.

Batman se mueve principalmente de noche, le gusta entrar sigilosamente por los edificios, escuchar información necesaria y retirarse en silencio. Le gusta luchar por la ley y el orden, a los delincuentes los golpea hasta que confiesen su crimen y luego los entrega a la policía. Protege a los

ancianos, a los niños huérfanos, tiene una capacidad deductiva, la gente y hasta la policía recurren a él para solicitar ayuda.

En su mansión tiene una gran cueva, en donde se refugia y guarda todo lo necesario para su actuar, especialmente lo tecnológico.

Al principio fue muy difícil su misión porque la policía lo perseguía como un bandido más.

Un día descubrió el destino de Joe Chill, el asesino de sus padres.

Este sujeto, reconoció la identidad de Batman porque este se quitó la máscara para que Joe Chill lo recordara, y así fue, y cuando quiso vengarse de él, otro delincuente acabó con su vida dándole certeros disparos.

Un día Batman acudió al circo y se sentó a lado de un niño de tres años llamado Timothy Drake, que presenciaba la función junto a sus padres.

Ellos estaban a punto de observar la escena de unos trapecistas. Estos trapecistas eran los padres de Richard Grayson, quienes junto a él se preparaban para demostrar su habilidad en saltos mortales.

Pero para eso, un gánster llamado Anthony Zucco, había estado chantajeando al dueño del circo, y al no obtener la respuesta que esperaba decidió tomar venganza. No obstante, el pequeño Richard había escuchado una de aquellas conversaciones suscitadas entre el dueño y el delincuente, sin imaginarse lo que acontecería después.

El delincuente había decidido preparar un accidente para vengarse colocando ácido a los trapecios, y al momento de dar el respectivo salto mortal para recibir al niño, los padres de Richard cayeron encontrando la muerte. Tal hecho lo presenció su hijo. Bruce ante tal situación se retiró y apareció transformado en Batman, y empezó a averiguar quién era el principal sospechoso.

Bruce adopta a Richard, le ofrece una buena vida y educación. Y es él quien llega a conocer la identidad de Batman. Y es así que nace Robin, pues Batman lo prepara también para hacer justicia y vengar la muerte de sus padres. Batman veía reflejada su propia historia en Richard.

### **2.2.3.2 Personalidad de Batman**

Silveira (s.f.), médico psiquiátrica caracteriza la personalidad de Batman por los siguientes aspectos: Desorden obsesivo compulsivo, porque lo arriesga todo incluida su vida para combatir el crimen a través de constantes enfrentamientos físicos; Desorden de estrés postraumático, producto de haber sido testigo de la muerte de sus padres a manos de unos delincuentes, esto hizo que el opte por ayudar a su prójimo pero a la vez le motivaba a tener un mal genio y a buscar culpables para de esa forma disminuir su dolor; Doble personalidad, porque Bruce asume el papel de Batman para cumplir con su objetivo; Depresión, tras la muerte de sus padres Bruce se sumergió en la depresión a pesar de que ese acontecimiento fue motivo para combatir el crimen, y la depresión lo obliga a alejarse de grandes amistades y enamoradas; Desorden de personalidad antisocial, Batman suele alejarse de la gente, se cubre con una máscara y se esconde en la oscuridad y no es difícil darse cuenta de lo poco simpático que resulta; Coulrofobia, referido al miedo que Batman le tiene a los payasos desde que era un niño y siempre ha tratado de superar ese temor, y es por ello que en su baticueva conserva la figura de un payaso, el cual le recuerda siempre su misión por vencerlos, ya que ocasionan un mal a la sociedad; Trastorno de Duelo, porque Bruce a través de su personaje de Batman busca a como dé lugar vengar la muerte de sus padres; Egomanía, que significa que Batman estaba muy obsesionado con la idea de combatir el crimen, llegando al punto de que toda solución gire en torno a él creyendo que nadie más que él podía combatir el crimen; Síndrome de munchhausen por poder, que se refiere al hecho de que Batman puede llegar a poner en peligro a personas importantes en su vida, para poder salvarlas y sentirse bien consigo mismo, además tenía el

pensamiento de que en caso esa persona a la cual ponía en riesgo muera surgiría otro motivo más de venganza y poder así vencer el crimen; Problemas de ira, porque Batman suele mostrarse con enojo y hasta puede llegar dar un poco de temor.

## **2.2.4 Superhéroe: Superman**

### **2.2.4.1 Historia de Superman**

El héroe más representativo que inició la era de los superhéroes es Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938, quienes lo idean con poderes extraterrestres. Superman fue creado para combatir y defender valores contra todo tipo de criminal y aprovecha su tiempo libre para realizar acción social como proteger a las viudas y a los huérfanos. (Fernández, 2002)

Franco (2010) describe a Clark Kent como un personaje que solo sirve para cubrir la identidad del Superman. Él se desempeña como periodista y realiza muy bien su trabajo. Se aprovecha de sus habilidades para poder conseguir las noticias que necesitaban en su trabajo. Para que no descubran que él es Superman sugiere en muchas ocasiones que se trate en su periódico el tema del superhéroe del momento. Clark aconseja a su jefe que sería bueno para su periódico tratar el tema de Superman, mostrándonos una vez más el rol de Kent de tratar de encubrir a Superman.

Sáez, (s.f.) manifiesta que la historia de Superman surge por un problema que presenta Kryptón, un planeta que orbita a un sol rojo, el cual está siendo sacudido por terremotos y puede llegar a estallar, y solo el padre de Superman: Jor-El, un científico, lo descubre a tiempo, y empieza a anunciar a todos los del planeta sobre lo que viene sucediendo, pero nadie le cree. Y lo único que desea el salvar la vida de su hijo, y es entonces que lo envía en una nave a un planeta habitable para Kal-El.

Jor-El consideró que si enviaba a su hijo bajo un sol amarillo Kal-El lograría adquirir superpoderes. La nave que cayó en un lugar descampado fue encontrada por la familia Kent. En la nave hallaron a un niño envuelto en una manta con el símbolo de una S, entonces deciden criarlo y le ofrecerle una educación moral y deciden llamarlo Clark.

Un día Clark al encender su nave se le presenta un mensaje que muestra a la gente del planeta del cual procedía, y lo característico de aquella gente es que vestía con el símbolo de la manta con el que el apareció cubierto cuando era niño, es así que descubre su origen, y su misión de salvar el mundo, tal y como su padre intentó hacerlo.

Con el pasar del tiempo Clark encuentra trabajo como periodista y se enamora de Lana Lang, una joven a quien el superhéroe salva una vez de morir en un accidente en helicóptero, y al día siguiente lo bautiza como “Superman”.

#### **2.2.4.2 Personalidad de Superman**

Salamanca y Seijas (2013) realizan una descripción sobre la personalidad de Superman a partir de los denominados “Eneatipos de la personalidad” que equivale a decir “tipos de personalidad”, y expresa que el superhéroe presenta un tipo de personalidad con eneatipo 3 ala 2, porque es considerado como una persona que resalta y brilla como consecuencia de su capacidad de ayuda social.

Posee características de reconocimiento social, es decir, busca reafirmarse, ser el centro de atención y admiración de los demás por los logros alcanzados.

Oculto su personalidad con la finalidad de adaptarse y poder ser aceptado por los demás y son justamente sus padres quienes le recomiendan ocultar su identidad para proteger su origen alienígena.

Parte de su personalidad debido a su eneatipo 6 también está basada en su capacidad por ser empático y compasivo, y

ello lo manifiesta mostrándose preparado para atender insuficiencias de la gente.

Superman es guapo, fuerte, sensible, etc. pero existe un momento en la vida de este superhéroe que va en contra de los valores de su alma, pues se muestra algo corrupto, pelea, es egoísta, interesado, es algo que le compete a las personas con enatipo3 ala 2.

Superman como Clark Kent también presenta un eneatipo 9 y por ende es bueno, algo torpe, no le interesa ser reconocido, no se sabe defender y no es asertivo.

### **2.2.5 Razones por la que los niños se sienten atraídos por los superhéroes**

Montoya (2012) reconoce que los niños se sienten atraídos por los superhéroes, como consecuencia de las siguientes razones:

Para empezar el niño que se encuentra en la etapa del nivel inicial, se caracteriza por la constitución de su “superyó”, es decir, los niños en esta edad tratan de ser el centro de atención, y por lo tanto buscan identificarse con algo o alguien, que en un primer momento suelen ser sus propios padres y las personas que les rodean, pero más adelante ellos sienten la necesidad de recurrir a otros personajes para la formación de su “Superyó”, y esos personajes la mayoría de veces se obtienen de la televisión, el cine, los videojuegos, libros o revistas, etc.

En la etapa inicial, de dos a cinco años, los niños suelen darse cuenta de que el mundo está conformado por varones y mujeres, y empiezan a identificarse con la persona de su mismo sexo, de modo tal que empiezan a comportarse de la misma manera y a través de la identificación adquieren los componentes que caracterizan su sexo.

Muchas veces, los niños pueden sentir que lo proporcionado por sus padres es insuficiente, por lo que asumen las normas y valores de otras personas a las cuales admiran mucho, y por consiguiente, los imitan. Ahora bien, el personaje que decidan

imitar va a depender de su personalidad, destrezas y el ambiente social.

Asimismo, se dice que los superhéroes tienen una relación con la realidad interna del niño, sobre todo, con su fantasía, porque suelen representar con acciones o de manera simbólica lo que los superhéroes realicen. Esto está relacionado con lo propuesto por Josephson, psicóloga social de la Universidad de Winnipeg en Canadá, citado en Camino (2013), quien precisa que "Los preescolares no son capaces de distinguir entre lo que es real y lo que es ficción, por ello es que son mucho más fáciles de influenciar a través de la pantalla" (p.28).

En otras palabras, los niños son muy fantasiosos y existen ocasiones en las que no pueden diferenciar lo real de lo irreal, pueden imitar aspectos positivos y negativos. Por lo tanto, si los niños observan violencia, aprenden violencia.

Ahora bien los superhéroes, transmitidos en series o películas, son personajes que ofrecen buenas enseñanzas, pero también suelen presentar situaciones en las que se ve reflejada la violencia. Desde las primeras edades los niños adquieren ciertos aprendizajes o habilidades, y dependiendo de su personalidad, imitará a otros.

Ante ello, Montoya (2012) expresa que los superhéroes estimulan la agresividad de los niños, quienes son los mayores consumidores de estos productos que enseñan el odio y el desprecio hacia el prójimo.

Otra razón por la cual los niños se sienten atraídos por los superhéroes es el juego, actividad innata en ellos, a través del cual es capaz de asimilar conocimientos y diversas experiencias, además de que se logra el desarrollo de sus áreas física y afectiva. Esta actividad lúdica debe estar orientada siempre a la adquisición de hábitos positivos, de lo contrario los niños se orientan a la obtención de malos hábitos o costumbres, como por ejemplo actos de agresividad, de desobediencia, etc.



## **CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

En este capítulo se describe la forma en la que se ha realizado la investigación, considerando el tipo, diseño, población y muestra así como las variables, técnicas e instrumentos y el procesamiento de la información.

### **3.1 Tipo de investigación**

El estudio se ubica dentro del grupo de investigaciones cuantitativas no experimentales, de manera específica es una investigación de tipo descriptiva.

Es cuantitativa porque se aplicó mediciones estadísticas a las observaciones realizadas al comportamiento de los niños de cuatro años, mediante instrumentos sistemáticos aplicados a una muestra de estudio; es descriptiva porque pretende diagnosticar el comportamiento de los niños de cuatro años que observan series de Superhéroes en una muestra de estudio de la Cuna Jardín Creciendo Juntos de la provincia de Sullana, 2016.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2006) “Los estudios descriptivos únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar como se relacionan las variables medidas” (p.102).

Asimismo, los mencionados autores sostienen que en esta forma de estudio el investigador debe ser capaz de detallar o visualizar las variables o dimensiones que medirá y sobre todo con quienes se recolectarán los datos para tal medición.

Como se ve, el tipo de investigación utilizado en este estudio básicamente está referido a la descripción del comportamiento de los niños de cuatro años que observan superhéroes.

### 3.2 Diseño de investigación

El diseño de investigación es de corte longitudinal, el cual es definido por Hernández et al. (2006) como un tipo de diseño en el que el investigador realiza más de una observación o medición a través de un tiempo. Y este estudio de investigación se llevó a cabo bajo observaciones realizadas durante diez días en un estado de antes y después de ver un video de los superhéroes.

Es no experimental porque el investigador no manipulará ninguna de las variables, todo se hará bajo una observación de los fenómenos para a continuación analizarlos.

Mertens (2005), citado en Hernández et al. (2006), “nos señala que la investigación no experimental es apropiada para variables que no pueden o deben ser manipuladas o resulta complicado hacerlo”.

De manera específica es un diseño descriptivo porque se aplicaron instrumentos a una determinada muestra para destacar las características de dos variables en un preciso momento, pero sin establecer correlación alguna.

El diagrama del diseño de investigación es el siguiente:



Donde:

M = Representa la muestra que está constituida por los niños varones de las aulas de cuatro años A y B de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana.

$X_1, X_2, X$  = Representa las observaciones realizadas del comportamiento de los niños de cuatro años antes y después de observar superhéroes.

### **3.3 Población y muestra**

#### **3.3.1 Población**

La población del estudio está constituida por la totalidad de estudiantes de las aulas de cuatro años de la sección A y sección B de la Cuna Jardín Creciendo Juntos de la provincia de Sullana, en condición de matriculados durante el año 2016. De acuerdo a los reportes del presente año, la población es de 34 estudiantes.

La población también está conformada por los padres de los niños varones de las aulas de cuatro años A y B.

#### **3.3.2 Muestra**

La muestra se determinó por muestreo no probabilístico, intencional, porque la muestra ha sido seleccionada por la siguiente razón: la investigadora al ser la docente de aula, tenía acceso a una parte del grupo de alumnos varones de la sección B y contó con el apoyo de otra docente para la observación de los alumnos varones de la sección A. Se seleccionó a los varones porque a partir de una observación inicial se determinó que son ellos los que tienen mayor tendencia por los superhéroes. Por lo tanto, la muestra está conformada por veinte varones de cuatro años.

Además también se considera a los veinte papás de los niños que conforman la muestra para la aplicación del cuestionario.

A continuación se presenta una tabla en la que se muestra la distribución de los sujetos de la investigación.

**Tabla 1: Distribución de sujetos de la investigación**

<b>Sujetos</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Estudiantes	20	00	20
Padres	20	00	20

Fuente: Nómina de matrícula de estudiantes de 4 años A y B de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016.

### **3.4 Variables de investigación**

#### **3.4.1 Definición conceptual**

##### **a) Superhéroes**

Scheidl (2016) Expone:

Un superhéroe es un personaje de ficción cuyas características superan a las del héroe clásico, generalmente con poderes sobrehumanos aunque no necesariamente, y entroncado con la ciencia ficción. Generados a finales de los años 1930 en la industria el comic book estadounidense, que contribuyeron a levantar, han gozado de multitud de adaptaciones a otros medios, especialmente el cine (p.32).

##### **b) Comportamiento**

Se entiende por comportamiento “al conjunto de acciones que los organismos ejercen sobre el medio exterior para modificar algunos de sus estados o para alterar su propia situación con relación a aquel” (Piaget, 1977).

#### **3.4.2 Definición operacional**

A través de la matriz se organizan los componentes principales de las variables, los otros se encuentran en el Anexo 1:

**Tabla 2: Definición operacional**

<b>Variabes</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>
Superhéroes	Un superhéroe es un personaje ficticio caracterizado por tener superpoderes, y cuya misión es ayudar a la sociedad, es decir, trabaja para hacer el bien, enfrentándose a diversos villanos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Frecuencia de observación de superhéroes.</li><li>• Predilección por los superhéroes.</li></ul>
Comportamiento	Son acciones que realizan las personas con una finalidad, y que se ven influenciadas por factores internos y externos; el comportamiento se aprende y va cambiando a través del tiempo.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comportamientos verbales</li><li>• Comportamientos agresivos</li><li>• Comportamiento emocionales</li></ul>

Fuente: Elaboración propia

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En la presente investigación se ha utilizado para la recolección de datos dos técnicas:

#### **A) Técnica observación documental**

“A partir de la observación documental, como punto de partida en el análisis de las fuentes documentales, mediante una lectura general de los textos, se iniciará la búsqueda y observación de los hechos presentes en los materiales escritos consultados que son de interés para esta investigación” (Tesis de investigadores, 2011). Esta definición explica que la observación documental básicamente consiste en la interpretación de textos a través de los cuales se busca obtener datos o cualquier información. Tales textos, en un niño de cuatro años se puede representar con un dibujo, que es una de las formas de aplicar el componente propuesto en las rutas de aprendizaje que es la producción de textos, en el que se expresa que “El estudiante, con un propósito y de manera autónoma, produce textos escritos de diverso tipo y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ellos recurre a su experiencia previa y a diversas fuentes de información” (Ministerio de Educación, 2015), en este caso la experiencia previa de los niños de cuatro años son

los saberes que tiene a partir de lo observado en las series, dibujos animados, películas, etc. de los superhéroes.

Por lo tanto el instrumento aplicado a los niños de cuatro años en la técnica observación documental es el análisis de contenido., que consistió en la interpretación de los dibujos realizados por los niños a partir de la actividad propuesta “Dibuja a tu superhéroe favorito”. Y a partir de los resultados que mostraron los dibujos se determinó qué superhéroes son los preferidos y cuál es el grado de preferencia por cada uno. A partir de estos dibujos se diseñó el cuestionario y la lista de cotejo.

## **B) Técnica de encuesta**

El instrumento aplicado en esta técnica es un cuestionario que permite medir cuanto saben los padres sobre la frecuencia con la que sus hijos ven superhéroes y el nivel de predilección por los superhéroes, así como los comportamientos que presentan. El cuestionario está constituido por 17 ítems de escala ordinal con respuesta politómica, que miden la predilección por los superhéroes y el comportamiento, y ha sido aplicado a los padres de los veinte niños varones de las aulas de cuatro años A y B (Anexo 2).

Las preguntas realizadas se formularon a partir de los resultados obtenidos de los dibujos de los niños en cuanto a la preferencia por los superhéroes.

El cuestionario ha sido elaborado por Dexy Maribel Asencio Chilán, quien presentó una tesis titulada “Los programas infantiles de televisión y su Influencia en la educación inicial del centro de Educación básica “Coronela Filomena Chávez” provincia Manabí Cantón Puerto López, año 2012, para obtener el título de licenciada en educación Parvularia. El cuestionario fue aplicado para conocer los tipos de programas que eligen y el comportamiento que optan los niños entre tres y seis años de edad.

El instrumento ha sido adaptado para ser aplicado según la realidad de los sujetos de investigación, y su validación fue de contenido mediante expertos. En tal sentido, se sometió al juicio de dos profesionales y ellos son: Carmen Landívar Ugaz de Colonna, docente de la Universidad de Piura y Yael Pizzorno Calderón, psicóloga de la Cuna

Jardín Creciendo Juntos de la provincia de Sullana, quienes evaluaron la coherencia, congruencia, precisión, etc. Del instrumento de acuerdo a una ficha de validación (Anexo 3).

Los resultados se exponen a continuación:

**Tabla 3: Promedio de validación de cuestionario.**

<b>Experto 1</b>	<b>Experto 2</b>	<b>Promedio</b>
1	0,86	0,93

Fuente: Ficha de validación de instrumento.

Tal como se observa los dos profesionales han validado de manera favorable el cuestionario. El promedio calculado es de 0,93 que corresponde a una validez muy buena, lo que significa que el instrumento mide el concepto para el que ha sido preparado.

La escala de evaluación de la predilección por los superhéroes y el comportamiento que los niños de cuatro años que ven superhéroes muestran en casa, se expresa en la tabla 4:

**Tabla 4: Escala de evaluación de predilección y comportamiento.**

<b>Dimensiones</b>	<b>Ítems</b>	<b>Nivel Bajo</b>	<b>Nivel medio</b>	<b>Nivel alto</b>
Predilección por los superhéroes en Tv	10	10-16	17-23	24-30
Comportamiento de los niños que ven superhéroes	7	7-11	12-16	17-21
Total	17	17-28	29-39	40-51

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 4 se muestran dos dimensiones en las que se divide la encuesta aplicada a los padres de familia de los niños pertenecientes a la muestra, esas dos dimensiones se evalúan en tres niveles: el primer nivel, significa que los niños pueden llegar a tener un bajo nivel de predilección por los superhéroes, es decir que no les llama casi mucho la atención el

observar superhéroes en diversos medios, el segundo nivel significa que los niños pueden llegar a tener un nivel medio, es decir un nivel adecuado de predilección por los superhéroes, y por último un nivel alto de predilección, lo que evidenciaría que los niños se sienten muy atraídos por estos personajes. En la segunda dimensión los niños que ven superhéroes pueden llegar a presentar un nivel bajo en su comportamiento, es decir poseen comportamientos inadecuados, también pueden tener un comportamiento medio, lo que significa que se mantienen con un comportamiento aceptable, y finalmente puede presentar un comportamiento con un nivel alto, es decir, aceptable o adecuado a la vista de los demás.

Con respecto a la confiabilidad del instrumento, este se calculó con el software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), versión 22, utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach (95% de confianza). Los resultados son los siguientes:

**Tabla 5: Alfa de Cronbach de cuestionario.**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,767	17

Fuente: Software estadístico SPSS

En la tabla 5 se lee que el alfa de Cronbach de los 17 ítems del cuestionario para determinar lo que saben los padres sobre la preferencia de sus hijos por los superhéroes y los comportamientos que presentan es de 0,767, lo que significa de acuerdo a lo formulado por George y Mallery (1995) citado en Bautista (2011), que el referido instrumento tiene una aceptable confiabilidad, ya que un valor de alfa que oscila entre 0.7 y 0.8 se considera un nivel aceptable. En consecuencia, brinda la seguridad para medir lo propuesto.

### **C) Técnica de observación**

El instrumento aplicado en esta técnica es la lista de cotejo que permite medir el comportamiento de los niños antes y después de haberles proyectado videos sobre dibujos, series animadas o películas de superhéroes.

La lista de cotejo está constituida por 10 ítems de escala nominal y de respuesta dicotómica, agrupados por dimensiones: Comportamiento verbal, Comportamiento agresivo y comportamiento emocional.

Fue aplicada durante diez días, antes y después de observar el video, y se presentó un video por día y ha sido aplicado a los veinte niños varones de las aulas de cuatro años A y B. (Anexo 4)

La lista de cotejo ha sido elaborada también por Dexy Maribel Asencio Chilán y fue aplicado para conocer las actitudes de los niños en el aula antes y después de observar videos de superhéroes.

El instrumento ha sido adaptado para ser aplicado según la realidad de los sujetos de investigación, y su validación fue de contenido mediante expertos. En tal sentido, se sometió al juicio de dos profesionales y ellas son: Carmen Landívar Ugaz de Colonna, docente de la Universidad de Piura y Yael Pizzorno Calderón, psicóloga de la Cuna Jardín Creciendo Juntos de la provincia de Sullana, quienes revisaron y evaluaron la coherencia, congruencia, precisión, etc. del instrumento de acuerdo a los indicadores de una ficha de validación (Anexo 5). Los resultados se exponen en la tabla 6:

**Tabla 6: Promedio de validación de lista de cotejo.**

<b>Experto 1</b>	<b>Experto 2</b>	<b>Promedio</b>
1	0,86	0,93

Fuente: Ficha de validación de instrumento.

Tal como se observa los tres profesionales han validado de manera favorable el cuestionario. El promedio calculado es de 0,93 que corresponde a una validez muy buena, lo que significa que el instrumento mide el concepto para el que ha sido preparado.

La escala de evaluación del comportamiento de los niños observado en clases antes y después de ver un video de los superhéroes es la siguiente:

**Tabla 7: Escala de validación de comportamiento en clase.**

<b>Dimensiones</b>	<b>Ítems</b>	<b>Muy Negativo (1)</b>	<b>Negativo (2)</b>	<b>Normal (3)</b>
Comportamiento verbal	3	3-4	4,1-5	5,1-6
Comportamiento agresivo	3	3-4	4,1-5	5,1-6
Comportamiento emocional	4	4-5	5,1-6	6,1-8
Total	10	10-13	14-16	17-20

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 7 se exponen tres dimensiones en las que se divide la lista de cotejo aplicada a los niños, esas tres dimensiones se evalúan en tres niveles: el primer nivel, significa que los niños que ven superhéroes pueden llegar a tener un comportamiento verbal, emocional o agresivo muy negativo, es decir que no es el adecuado, luego tenemos un segundo nivel que representa un nivel negativo del comportamiento verbal, agresivo y emocional manteniéndose en un nivel de comportamiento inadecuado pero controlable, y el tercer y último nivel significa que los niños pueden llegar a presentar un nivel normal o adecuado de comportamiento verbal, agresivo y emocional.

Con respecto a la confiabilidad del instrumento, este se calculó con el software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), versión 22, utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach (95% de confianza). Los resultados son los siguientes:

**Tabla 8: Alfa de Cronbach de lista de cotejo.**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
,761	10

Fuente: Software estadístico SPSS

En la tabla 8 se lee que el alfa de Cronbach de los 10 ítems de la lista de cotejo para determinar cuál es el comportamiento de los niños antes y después de observar a los superhéroes es de 0,761, lo que

significa de acuerdo a lo formulado George y Mallery (1995) citado en Bautista (2011), que el referido instrumento tiene una aceptable confiabilidad, ya que un valor de alfa que oscila entre 0.7 y 0.8 se considera un nivel aceptable. En consecuencia, brinda la seguridad para medir lo propuesto.

### **Exposición de videos de superhéroes a niños de cuatro**

Los diez videos observados, uno por día, se presentan a continuación:

1. Batman interroga a Killer Croc Arkham Asylum.
2. Batman “Esta noche no estoy de humor”
3. Jocker vs Deadshot Batman vs Harley Quinn-Pelea final
4. Batman y Linterna Verde vs Superman.
5. Batman vs Superman Enfrentamiento.
6. Spiderman en español conservado en frío.
7. Spiderman vs Venom-Spiderman ultimate 4.
8. Superman vs Darkseid-Superman, la serie animada.
9. Hombre araña en español, el héroe de los dibujos animados.
10. Superman Batman public enemies part

De los videos antes mencionados se describió la escena “Superman Batman public enemies part6, en el que evidencia situaciones de violencia.

### **Escena: Superman Batman public enemies part 6**

En esta escena se observa a Batman, Superman y Power Girl en una conversación. Power Girl se retira volando hacia otro lugar.

Batman y Superman se dirigen hacia una pista. De pronto aparece el Capitan Marvel y se inicia una pelea entre él y Superman. Batman al ir a la defensa de Superman queda atrapado por una red que el Hombre Alcón arroja sobre él.

Superman utiliza el superpoder de sus ojos (visión lasser), para defenderse. Entonces logra hacer caer de espaldas al Capitan Marvel, pero este se repone.

Luego se observa a Batman tratando de cortar la red con una de sus herramientas.

Superman y Capitan Marvel se golpean utilizando puñetes, patadas, empujones. Superman es muy maltratado por el Capitan Marvel, pues este lo tira al piso, lo coge del pelo y de un puñete lo lanza lejos cayendo entre rocas.

Batman por su parte logra liberarse de la red y se enfrenta al Hombre Alcón, Batman con una soga atrapa a su enemigo, pero se libera. Luego Batman dispara al Capitan Marvel cayendo herido en el piso, mientras Superman pelea en los aires con el Hombre Alcón.

### **3.6 Procedimiento de análisis de datos**

- a) **Elaboración de base de datos:** Se elaboró una lista de variables y una lista de datos para realizar el conteo de las respuestas dadas por los padres en la encuesta aplicada, y también las observaciones realizadas por la docente en la lista de cotejo al observar los comportamientos de los niños de cuatro años antes y después de ver un video de los superhéroes.
- b) **Tabulación:** Se elaboró tablas de distribución de frecuencias y tablas cruzadas para organizar el número de ocurrencias o registros con su respectivo porcentaje y de acuerdo a los objetivos.
- c) **Graficación:** Se diseñó gráficos de barras de distribución de frecuencias relativas de acuerdo a las tablas.
- d) **Análisis estadístico:** El análisis de datos se realizó utilizando software estadístico SPSS, el que ayudó a calcular los estadísticos descriptivos que exigía la investigación.
- e) **Interpretación:** Se explicó el significado de los valores más representativos de cada tabla o gráficos, orientando los hallazgos que corresponde a cada objetivo.

## **CAPÍTULO IV RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN**

### **4.1 Descripción del contexto y de los sujetos**

El proceso de investigación se llevó a cabo en la provincia de Sullana, provincia del departamento de Piura, en la costa norte del Perú, fundada el 8 de julio de 1783 por Baltasar Jaime Martínez Compañón con el nombre de Santísima Trinidad de la Punta, limitada por el norte con el departamento de Tumbes, por el este con Ecuador y la provincia de Ayabaca, por el sur con la provincia de Piura, y por el oeste con la provincia de Paita y la provincia de Talara. El 04 de noviembre de 1911 se creó políticamente la provincia de Sullana.

En Sullana, en la Av. Champagnat N° 100 se encuentra ubicada la cuna jardín Creciendo Juntos-Sullana, centro en el cual se ha llevado a cabo la investigación. (ANEXO 6)

Creciendo Juntos es una Institución particular perteneciente a la UGEL Sullana, creada un 10 de junio del 2006.

Esta institución ofrece una enseñanza en educación inicial desde la edad de un año hasta cinco años, trabajando con el método Optimist Calidad.

Actualmente cuenta con 140 niños en todo el nivel inicial y con 22 docentes del sexo femenino que forman parte del personal de trabajo de la institución. Las secciones se dividen de la siguiente manera:

El aula de un año cuenta con 12 niños, el aula de dos años tiene 24 niños, el aula de tres años 37 niños, el aula de cuatro años cuenta con 34 niños y de cinco años con 35 niños.

El estudio se realizó de manera específica con los 20 niños del sexo masculino de las aulas de cuatro años.

## 4.2 Resultados de investigación

En la investigación se formularon cuatro objetivos específicos y uno general, cuyos resultados se exponen a continuación:

### 4.2.1 Superhéroes favoritos de los niños de cuatro años

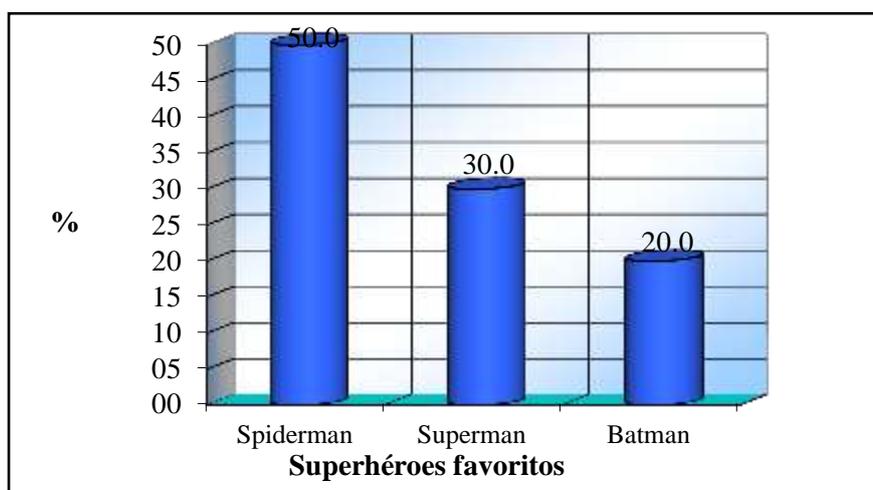
El objetivo específico 1 busca determinar cuáles son los superhéroes favoritos de los niños de cuatro años, expresado a través de sus dibujos y resumido en la tabla 9: (ANEXO 7)

**Tabla 9: Superhéroes favoritos de los niños de cuatro años.**

	Superhéroes favoritos			
	Spiderman	Superman	Batman	Total
f	10	6	4	20
%	50,0	30,0	20,0	100,0

Fuente: Dibujo libre de su superhéroe favorito por parte de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016.

**Figura 1: Distribución de Superhéroes por grado de Preferencia de los niños.**



Fuente: Tabla 9

### Interpretación

La tabla 9 y figura 1 señalan que Spiderman o el Hombre Araña es el superhéroe con mayor predilección por los niños (50,0%), seguidos por Superman (30,0%) y finalmente Batman (20,0%), y esto se determinó a través de los dibujos realizados por los niños.

### 4.2.2 Frecuencia y predilección por los superhéroes

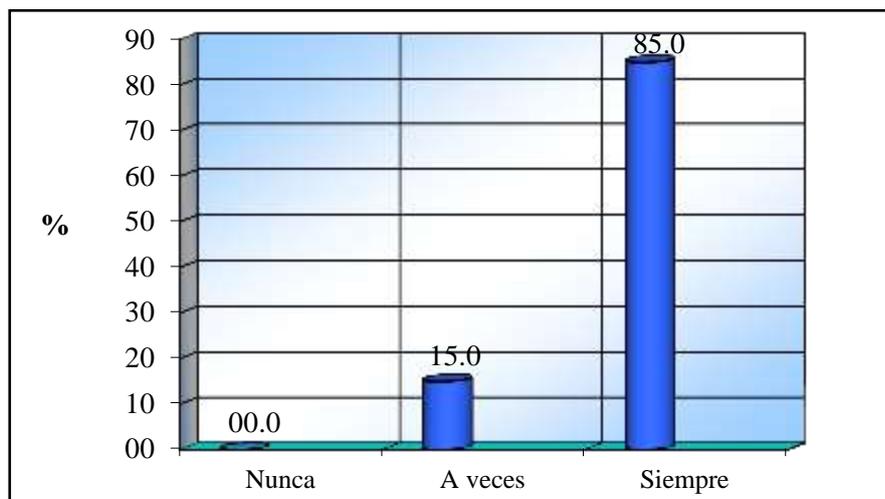
En el objetivo específico 2 se midió a través de una pregunta del cuestionario, la frecuencia y el nivel de predilección que los niños tienen por cada superhéroe, y los resultados se exponen a continuación:

**Tabla 10: Frecuencia con la que ven superhéroes en Tv.**

Nunca		A veces		Siempre		Total	
f	%	f	%	f	%	f	%
0	0,0	3	15,0	17	85,0	20	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a los padres de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016.

**Figura 2: Frecuencia con la que su hijo observa series o Dibujos animados de superhéroes.**



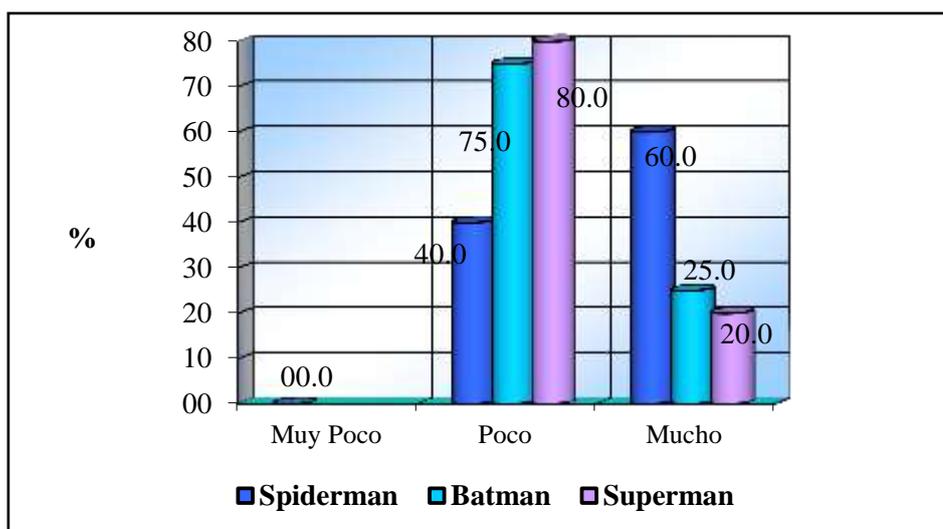
Fuente: Tabla 10

**Tabla 11: Nivel de predilección que los niños de cuatro años tienen por cada superhéroe.**

		Muy Poco	Poco	Mucho	Total
Spiderman	f	0	8	12	20
	%	0,0	40,0	60,0	100,0
Batman	f	0	15	5	20
	%	0,0	75,0	25,0	100,0
Superman	f	0	16	4	20
	%	0,0	80,0	20,0	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a los padres de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos- Sullana, 2016.

**Figura 3: Distribución de predilección por cada Superhéroe.**



### **Interpretación**

En la frecuencia con la que los niños observan superhéroes ya sea en televisión, cine, internet, etc. Se encontró que la mayoría de los niños (85,0%) siempre miran superhéroes y pocos niños (15,0%) a veces miran la televisión, esto indica que hay predominio de niños que prefieren ver siempre series o dibujos animados de superhéroes.

Y la tabla 11 y figura 3 muestra que la mayoría de los niños prefieren observar mucho a Spiderman (60,0%), pocos niños prefieren observar mucho a Batman (25,0%) y pocos niños también prefieren mucho a Superman (20,0%).

En resumen, se evidencia que a los niños de cuatro años les gusta observar a los superhéroes, pero de manera especial prefieren observar a Spiderman, esto podría ser porque Spiderman es un personaje fuerte, ágil, resistente, y lo que lo puede diferenciar de los demás es su grado de humor, pues suele mostrarse muchas veces algo gracioso, aspecto que solo puede mostrar cuando se transforma en Spiderman.

### 4.2.3 Comportamientos que presentan los niños que ven superhéroes en casa.

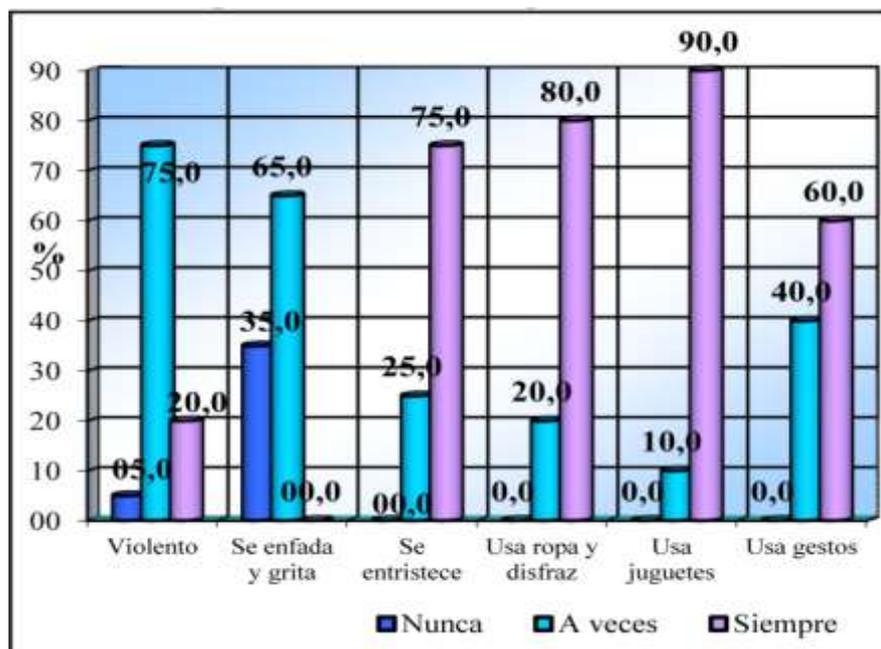
En el objetivo específico 3 se midió el comportamiento que presentan en casa los niños que observan superhéroes y los resultados se exponen a continuación:

**Tabla 12 : Comportamientos que presentan en casa los niños que observan superhéroes.**

		Nunca	A veces	Siempre	Total
Son violentos	f	1	15	4	20
	%	5,0	75,0	20,0	100,0
Se enfadan y gritan	f	7	13	0	20
	%	35,0	65,0		100,0
Se entristecen	f	0	5	15	20
	%	00,0	25,0	75,0	100,0
Usan ropa y disfraz de superhéroes	f	0	4	16	20
	%	00,0	20,0	80,0	100,0
Usan juguetes de los superhéroes	f	0	2	18	20
	%	00,0	10,0	90,0	100,0
Usan gestos de los superhéroes	f	0	8	12	20
	%	00,0	40,0	60,0	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a los padres de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016.

**Figura 4: Distribución comportamientos que presentan los niños que observan en casa.**



Fuente: Tabla 12

#### **Interpretación:**

En la tabla 12 y figura 4, se muestra que la mayoría de los niños de cuatro años que observan superhéroes a veces se muestran violentos (75,0%), la mayoría de los niños que observan superhéroes a veces se enfadan y gritan (65,0%), la mayoría de los niños que ven superhéroes siempre se entristecen (75,0%), la mayoría de los niños siempre usan ropa y disfraz de los superhéroes (80,0%), la mayoría de los niños siempre usan juguetes (90,0%), la mayoría siempre usan gestos de los superhéroes (60,0%).

En conclusión, según las respuestas de los padres en el cuestionario, se ve que la mayoría de los niños que observan superhéroes presentan a veces mucho más los siguientes comportamientos: se entristecen, usan ropa, disfraces, juguetes y gestos de los superhéroes. Esto se debe a que los niños se identifican con los superhéroes y los imitan de diversas maneras.

#### 4.2.4 Comportamiento de los niños antes y después de observar un video de los superhéroes

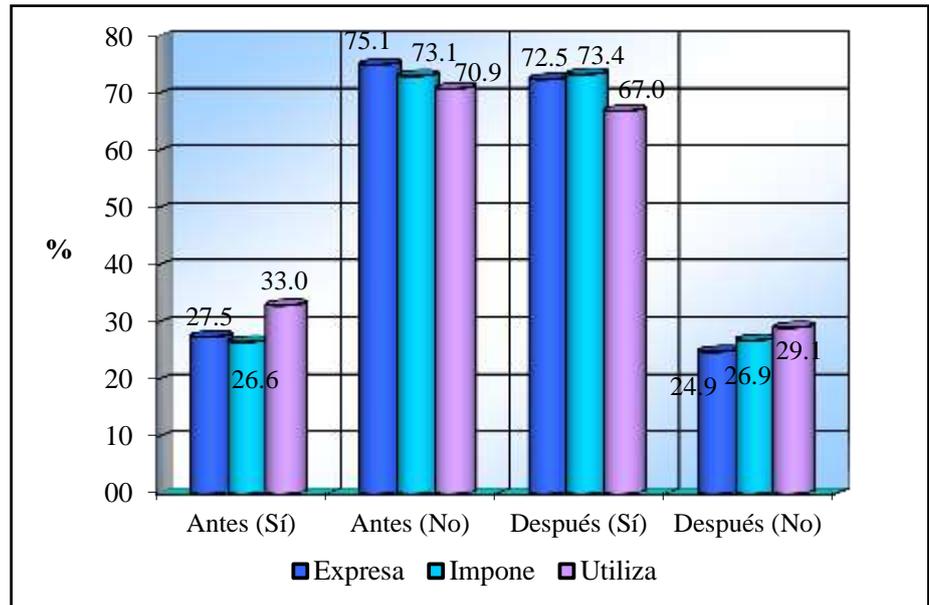
En el objetivo específico 4, se midió a través de una lista de cotejo los comportamientos de los niños, en tres tipos: verbal, agresivo y emocional. A continuación se exponen los resultados:

**Tabla 13: Comportamientos verbales de los niños antes y después de observar un video de los superhéroes**

		Antes-Después					
		Antes		Después		Total	
		f	%	f	%	f	%
Expresa mediante gritos ser como su superhéroe favorito	No	142	75,1	47	24,9	189	100,0
	Sí	58	27,5	153	72,5	211	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0
Impone el asunto de conversación con sus compañeros, centrándose en lo que hace su superhéroe favorito	No	147	73,1	54	26,9	201	100,0
	Sí	53	26,6	146	73,4	199	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0
Utiliza expresiones como ¡Muere!, ¡te voy a matar!, etc.	No	127	70,9	52	29,1	179	100,0
	Sí	73	33,0	148	67,0	221	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0

Fuente: Lista de cotejo aplicada de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016.

**Figura 5: Distribución de comportamientos verbales que presentan los niños que observan Superhéroes.**



Fuente: Tabla 13

### Interpretación

En la tabla 13 y figura 5, se observa que la mayor parte de las observaciones demuestran que antes de que los niños observen el video no expresan mediante gritos ser como su superhéroe favorito (75,1%) pero después de observar el video muchos si lo hacen (72,5%), luego se ve que diversas observaciones evidencian que antes de observar el video de los superhéroes los niños no imponen como asunto de conversación el tema de dichos personajes (73,1%), y después de haber observado el video las observaciones señalan que la mayoría de los niños si imponen como asunto de conversación centrándose en lo que hacen los superhéroes(73,4), y por último, antes de observar el video de los superhéroes la mayoría de los niños no emitían expresiones como ¡te voy a matar!, ¡muere!, etc. (70,9%), sin embargo y después de observar el video cambia la situación y es la mayoría quien si realiza expresiones como ¡muere! o ¡te voy a matar! (67,0%).

Después de haber interpretado las tablas, se concluye que los comportamientos verbales de los niños de cuatro años incrementaron después de que los niños observaron los videos de los superhéroes: la mayoría expresan mediante gritos ser como su superhéroes favorito, imponen como asunto de conversación el tema de dichos personajes, realizan expresiones como ¡te voy a matar!, ¡muere! Y esto como consecuencia de que los padres podrían estar permitiendo que sus hijos observen en forma desmedida a los superhéroes, y tal vez no se esté dando una guía paterna.

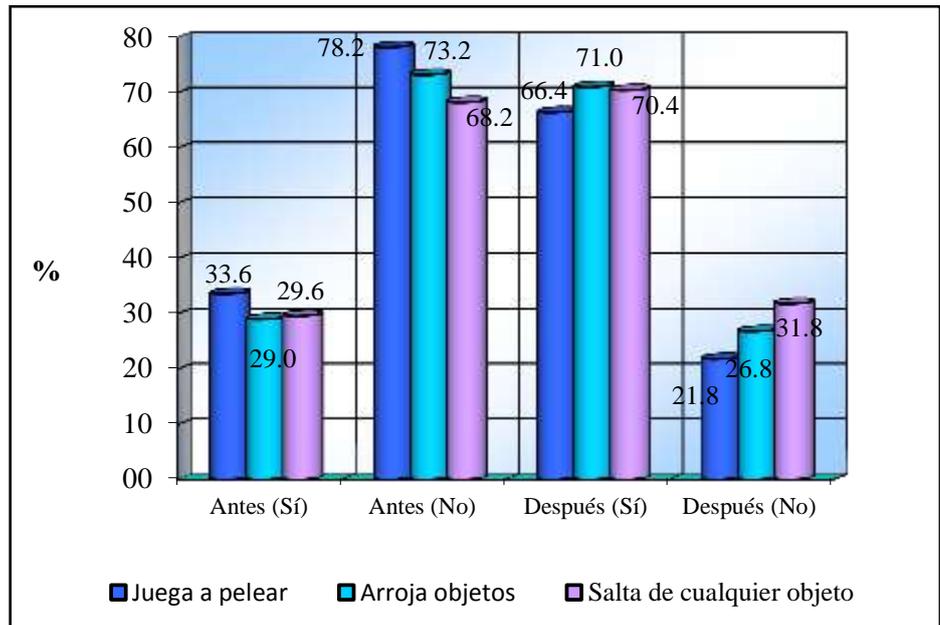
#### 4.2.5 Comportamiento agresivo de los niños que ven superhéroe

**Tabla 14: Comportamientos agresivos de los niños antes y después de observar un video de los superhéroes**

		Antes-Después					
		Antes		Después		Total	
		f	%	f	%	f	%
Juega a pelear como los superhéroes con sus compañeros/as utilizando golpes.	No	115	78,2	32	21,8	147	100,0
	Sí	85	33,6	168	66,4	253	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0
Arroja objetos o utiliza útiles escolares para golpear	No	139	73,2	51	26,8	190	100,0
	Sí	61	29,0	149	71,0	210	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0
Salta de cualquier objeto (silla por ejemplo) imitando a su superhéroe favorito.	No	144	68,2	67	31,8	211	100,0
	Sí	56	29,6	133	70,4	189	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0

Fuente: Lista de cotejo aplicada de los niños de cuatro año de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016.

**Figura 6: Distribución comportamientos agresivos que presentan los niños que observan Superhéroes.**



Fuente: Tabla 14

### Interpretación

En la tabla 14 y figura 6, se percibe que antes de observar el video la mayoría de los niños no jugaban a pelear como los superhéroes con sus compañeros utilizando golpes (78,2%) y eran pocos quienes si lo hacían (33,6%), sin embargo esto cambia después, ya que la mayoría es ahora quienes sí juegan a pelear como los superhéroes utilizando golpes (66,4%) y pocos son los ya no lo hacen (21,8%), un buen número de niños antes de observar a los superhéroes en un video no arrojaba juguetes o utilizaba útiles escolares para golpear (73,2%) y pocos sí realizan tal acción (29,0%), después la mayoría sí arrojaba los juguetes o utilizaban útiles escolares para golpear (71,0%) y pocos ya no lo hacían (50,0%), antes de observar el video la mayoría no Saltan de cualquier objeto (silla por ejemplo) imitando a su superhéroe favorito (68,2%), y solo una minoría sí lo hacía (29,6%), y después de observar el video la mayoría sí saltan de cualquier objeto (silla por ejemplo) imitando a su superhéroe favorito (70,4%), y pocos son quienes no lo hacen (31,8%).

Después de haber interpretado las tablas, se concluye que los comportamientos agresivos de los niños de cuatro años incrementaron después de que los niños observaron los videos de los superhéroes, pero no se debe dejar de lado la idea de que aun así, antes de observar el video también presentaron los comportamientos agresivos aunque en menor grado: jugaban a pelear como los superhéroes utilizando golpes, arrojaban juguetes o utilizaba útiles escolares para golpear, Saltaban de cualquier objeto (silla por ejemplo) imitando a su superhéroe favorito. Y esto se debe a lo que observan en las series o dibujos animados de los superhéroes, recordando lo planteado por Bandura, de que toda imagen o estímulo que llegue a partir de la observación genera un aprendizaje, y si los niños observan escenas agresivas en los superhéroes, querrán imitarlas en todo momento.

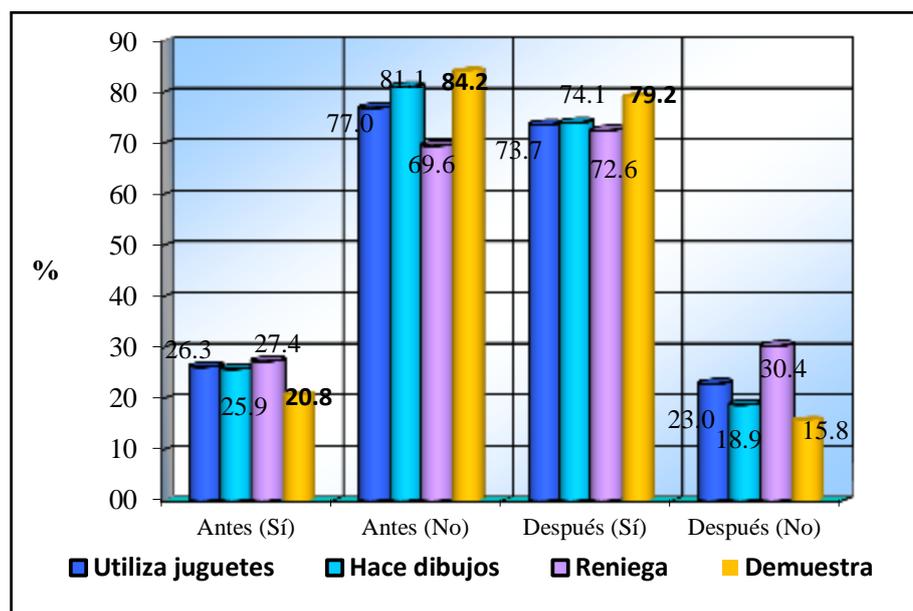
### Comportamiento emocional de los niños

**Tabla 15: Comportamientos emocionales de los niños antes y después de observar un video de los superhéroes.**

		Antes-Después					
		Antes		Después		Total	
		f	%	f	%	f	%
Utiliza juguetes, disfraz, polos de su superhéroe favorito en el aula.	No	144	77,0	43	23,0	187	100,0
	Sí	56	26,3	157	73,7	213	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0
Hace dibujos o escribe símbolos vinculados con su superhéroe.	No	142	81,1	33	18,9	175	100,0
	Sí	58	25,9	166	74,1	224	100,0
	12,00	0	,0	1	100,0	1	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0
Reniega cuando no se le deja imitar a su superhéroe favorito	No	149	69,6	65	30,4	214	100,0
	Sí	51	27,4	135	72,6	186	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0
Demuestra tristeza o cólera cuando el superhéroe es atacado.	No	155	84,2	29	15,8	184	100,0
	Sí	45	20,8	171	79,2	216	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0

Fuente: Lista de cotejo aplicada de los niños de cuatro año de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016

**Figura 7: Distribución comportamientos emocionales que los presentan niños que observan Superhéroes.**



Fuente: Tabla 15

### Interpretación:

En la tabla 15 y figura 7 se muestra que antes de que los niños observen superhéroes, la gran parte de ellos no utilizaban juguetes, disfraces, polos de su superhéroe favorito en el aula (77,0%), y muy pocos sí lo hacían (26,3%), pero después de observar el video la mayoría sí presentan esa actitud (73,7%) y la minoría ya no la presentan (23,0); hay un predominio de niños que no hacen dibujos o escribe símbolos vinculados con su superhéroe antes de haber observado superhéroes en un video (81,1%) y muy pocos de los niños no realizaban tal acción (25,9%), después de observar el video la mayoría sí hacen dibujos o escriben símbolos relacionados a los superhéroes (74,1%), y pocos no lo hacen (18,9%). Antes de observar el video muchos niños no renegaban cuando no se le deja imitar a su superhéroe favorito (69,6%) y pocos sí renegaban (27,4%),

Después de ver el video la mayoría sí renegaban cuando no se le deja imitar a su superhéroe favorito (72,6%) y pocos ya no presentaban esa actitud (30,4%). Antes de ver el video muchos de los niños no demostraron tristeza o cólera cuando el superhéroe es atacado (84,2%) y pocos sí manifestaban esa actitud (20,8%), después de observar el video los muchos niños sí demostraron tristeza o cólera cuando el superhéroe es atacado (79,2%) y pocos ya no expresaban esa actitud (15,8%).

Tras la interpretación de las tablas, se concluye que los comportamientos emocionales de los niños de cuatro años se presentaron en menor proporción antes de observar el video pero que después incrementaron: utilizaron juguetes, disfraces, polos de su superhéroe favorito en el aula, hicieron dibujos o escribieron símbolos vinculados con su superhéroe favorito, renegaron cuando no se le deja imitar a su superhéroe favorito y demostraron tristeza o cólera cuando el superhéroe era atacado.

Goleman (1995), citado en Lozano (2009), manifestó que son dos los niveles de las emociones, primero la sensibilidad emocional, que como se ha visto está representado por lo que surge en el niño a nivel interno cuando recibe un estímulo, y finalmente se expresa exteriormente, y por lo tanto lo que los niños observan en los superhéroes produciría ciertas emociones.

#### **Algunas reacciones de los niños antes y después de observar videos de superhéroes.**

Antes de que los niños observen la escena de los superhéroes, mostraron interés por todo lo que se hacía en clase, solo muy pocos niños se dedicaban a hablar de lo que sabían de los superhéroes, realizaban movimientos o gestos de esos personajes, llevaban sus juguetes de superhéroes e iniciaban un dialogo haciendo pelear los muñecos, etc.

Luego, ellos observaron atentos la escena que se les colocó, mencionando a cada personaje que aparecía, y pese a estar en inglés ellos describían lo que pasará, y motivaban a los superhéroes Batman y Superman a pelear más, era casi como que si pensarán que los personajes los escucharían.

Después de haber observado la serie, empezaron a imitar a sus personajes, uno decía “yo soy Superman”, el otro refutaba “no, yo soy Superman porque yo tengo fuerza”, y otro más comentaba “Yo soy Batman, el justiciero enmascarado”, pero nadie quería ser el Hombre Alcón, pero si el Capitan Marvel.

Se distribuían personajes, discutían por serlo y empezaban a pelear, los niños lanzaban golpes y patadas que lastimaban a su otro compañero y había quienes no se dejaban y respondían igual, a cada momento se acercaban a la docente para dar quejas, pero luego continuaban. Uno de los niños, quizá el que más adora a estos superhéroes se subía en el borde de la pizarra (acrílica con ruedas) y saltaba gritando “yo soy Superman”, y los demás niños hacían lo mismo. Los juguetes del aula quedaban tirados en el piso porque los lanzaban a cada rato, y sus expresiones eran “muere raaataaa”, “acabaré con tu vida baby”, “muérete”, etc.

También se lanzaban encima de algún compañero que estaba sentado tranquilamente, otros imitaban al hombre araña moviendo sus dedos como si fuera a botar la tela de araña que el personaje tenía como superpoder.

Una vez uno de los niños llegó a clase vestido inadecuadamente, debajo de su uniforme (short y polo) llevaba puesto su disfraz de Superman, y en la agenda una nota de la mamá que decía: “Por favor miss convenza a mi niño para que se saque el disfraz, a mí me hace pataleta, se ha tomado tan a pecho el personaje y no sé qué hacer, creo que muchos superhéroes mira”.

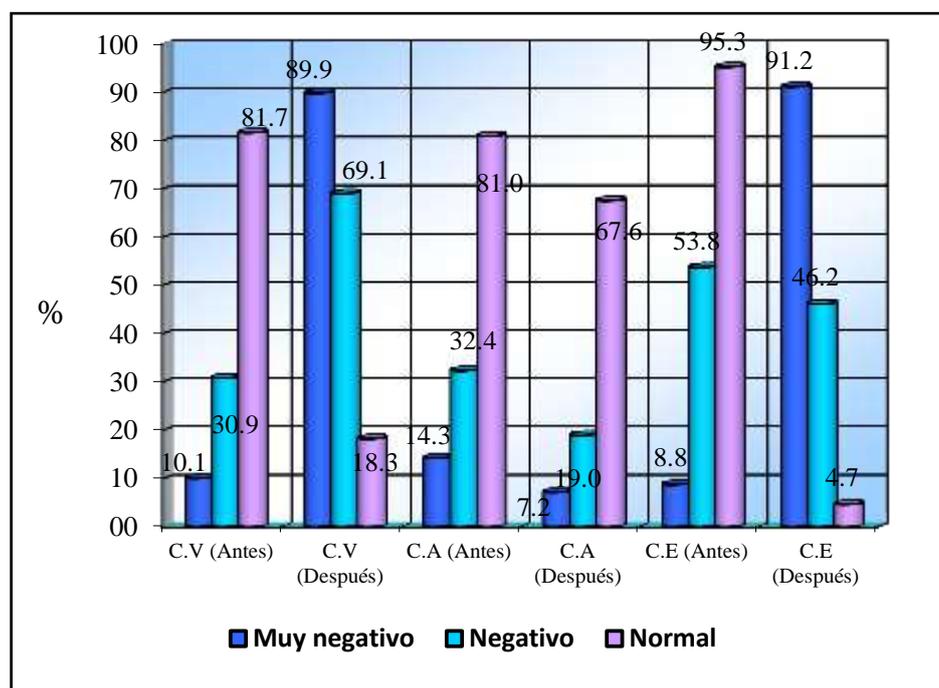
#### 4.2.6 Diagnóstico general del comportamiento de los niños de Cuatro años.

**Tabla 16: Niveles de Comportamiento de los niños que observan Superhéroes.**

		Antes-Después					
		Antes		Después		Total	
		f	%	f	%	f	%
CV	Normal	156	81,7	35	18,3	191	100,0
	Negativo	34	30,9	76	69,1	110	100,0
	Muy negativo	10	10,1	89	89,9	99	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0
CE	Normal	143	95,3	7	4,7	150	100,0
	Negativo	42	53,8	36	46,2	78	100,0
	Muy negativo	15	8,8	156	91,2	171	100,0
	Total	200	50,1	199	49,9	399	100,0
CA	Normal	149	81,0	35	19,0	184	100,0
	Negativo	36	32,4	75	67,6	111	100,0
	Muy negativo	15	14,3	90	85,7	105	100,0
	Total	200	50,0	200	50,0	400	100,0

Fuente: Lista de cotejo aplicada de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016

**Figura 8: Distribución comportamientos emocionales que presentan los niños que observan Superhéroes.**



Fuente: Tabla 16

**Interpretación:**

Se observa en las tablas que antes de que los niños miren el video de los superhéroes, la mayoría presenta un comportamiento verbal normal (81,7%), considerando los niveles de la escala de evaluación del comportamiento, pero después de observar el video la cifra anterior se reduce y aumenta el comportamiento verbal muy negativo (89,9%). Con respecto al comportamiento agresivo, antes de observar el video, existe un predominio de niños que su comportamiento emocional se ubica en un nivel normal (95,3%), y después de observar el video, el nivel de comportamiento cambia y se muestra un comportamiento muy negativo (91,2%), e igualmente ocurre con respecto al comportamiento agresivo en el que muchos de los niños, antes de observar superhéroes en un video, manifiestan un comportamiento normal (81,0%), pero después se reduce y aumenta el nivel muy negativo del comportamiento agresivo (85,7%).

### **4.3 Discusión de resultados**

#### **4.3.1 Superhéroes favoritos de los niños**

De acuerdo a lo que propone Morris y Morris (2010) los superhéroes son personajes que poseen superpoderes, defienden la justicia y vencen el mal para reemplazarlo por el bien. Y añadiendo lo que propone Montaya (2012) de que los superhéroes tienen una relación con la realidad interna del niño, sobre todo con su fantasía; vemos que los niños sienten atracción por los superhéroes por su capacidad de imaginación que les permite trasladarse al mundo mágico e irreal de los superhéroes.

En los resultados obtenidos tomando como fuente los dibujos de los niños de cuatro años de la cuna jardín Creciendo Juntos y lo que señala la tabla 1, nos demuestra que Spiderman, Superman y Batman, superhéroes clásicos, son los preferidos por los niños de cuatro años, pero Spiderman es el predilecto por los niños en relación a Batman y Superman. En la metodología se describe una de las escenas que se presentó a los niños y se describe los actos de violencia o agresividad que presenta (golpes, disparos, empujones, patadas, amenazas, etc.), lo cual es lo que más llama la atención de los niños, esto relacionado a la fuerza, el físico, su agilidad, resistencia y sobre todo la historia del superhéroes.

La realidad anterior tiene cierto grado de coincidencia con los hallazgos realizados por Calderón (2007) que en su estudio encontró que el mayor porcentaje de niños y niñas del aula ven la serie de televisión los Power Ranger, el cual tiene un alto grado de violencia en cada capítulo, pues en este estudio de demuestra que los niños tienen mayor favoritismo por Spiderman, Batman y Superman.

De acuerdo a lo expuesto, se identifica que los niños se sienten atraídos por observar en televisión u otro medio de comunicación series o dibujos animados que presentan escenas con contenido violento, en este caso, los superhéroes. En consecuencia, existe una tendencia por los superhéroes que si bien tienen una parte positiva porque enseñan el valor de la justicia, no debemos

ser ajenos a la violencia que presentan en las diferentes escenas o capítulos.

#### **4.3.2 Frecuencia y grado de predilección por los superhéroes**

Si se parte de los resultados que se mostraron en el primer objetivo específico, se ve que los superhéroes que atraen más la atención de los niños de cuatro años son Spiderman, Batman y Superman, y eso quedó demostrado por los dibujos realizados; y es Spiderman a quien prefieren más en relación a los otros, y por ende recordaremos a Spiderman como uno de los superhéroes más populares del mundo, él es un joven adolescente de 16 años mordido por una araña radioactiva, la cual le otorga grandes poderes (Cortés, 2005).

Los resultados muestran que la mayoría de los niños de cuatro años siempre miran superhéroes en la televisión u otro medio de comunicación (85%) y pocos son los niños que a veces realizan tal acción (15%).

El hallazgo no está lejos de lo que algunos autores han encontrado. Asencio (2012), en un estudio realizado encontró que los niños y niñas prefieren ver más dibujos animados con contenido violento, que con programas educativos, lo cual coincide con los resultados de esta investigación, y si bien es cierto los superhéroes pueden transmitirse como dibujo animado, película, serie, video juego, etc. Suelen presentar escenas con acciones violentas que utilizan el superhéroe y el villano para luchar por la justicia.

Con respecto a la predilección que los niños tienen por los superhéroes se puede ver que la mayoría de los niños de cuatro años tienen mucha predilección por Spiderman, la mayoría de los niños tienen poca predilección por Batman, y la mayoría de los niños también prefieren poco a Superman. Esto indica que existe mayor predilección por Spiderman, y esto puede darse por ser un superhéroe con una correcta condición física, sus músculos bien desarrollados, resistente, ágil y fuerza en sus enfrentamientos (Omega, 2003), que es lo que suele atraer la atención de los niños porque sienten necesidad de identificarse con alguien y llamar la atención según Montoya (2012).

Uno de los resultados que Cárdenas, Cosiatao y Livia (2005) encontró fue que el mayor porcentaje de niños tiene un nivel de exposición medio a contenidos televisivos y la mayoría tiene un nivel de exposición alto a contenidos televisivos violentos, mostró riesgos de conductas agresivas, lo cual quiere decir que los niños siempre preferirán observar dibujos animados o programas en el que se transmitan escenas con violencia, donde se observen enfrentamientos entre personajes, y el este estudio demuestra que los niños tienen cierta predilección por escenas de Spiderman, Batman y Superman, aunque en niveles diferentes.

### **4.3.3 Comportamientos de los niños en casa**

Los resultados obtenidos por las respuestas de los padres en el cuestionario evidencian que los niños que suelen observar superhéroes presentan las siguientes características: Solo una minoría de los niños siempre se muestran violentos y la mayoría a veces se muestran violentos, lo cual indica que todos niños que ven superhéroes son violentos, muchos de ellos lo son a veces y pocos siempre. También se muestra que la mayoría de los niños a veces se enfadan y gritan y pocos de los niños nunca se enfadan y gritan, esto indica que hay poco predominio de este comportamiento en los niños de cuatro años. Pero si queda claro de que existe un predominio de niños que se entristecen cuando su superhéroe es atacado. Así mismo la mayor parte de los niños siempre usan ropa y disfraces de los superhéroes, Siempre usan juguetes, y siempre usan gestos propios de los superhéroes.

La realidad anterior coincide con hallazgos realizados por Camino (2013), quien encontró que los dibujos animados mantienen una marcada influencia de mensajes subliminales que dejan a los niños y niñas relacionados a la imitación de ciertos patrones a los que se exponen en los diferentes contenidos relacionados a la violencia; además que los niños y niñas durante los recreos imitan lo que observan en sus dibujos animados preferidos, sean estos buenos o malos, lo que causa que desarrollen muy poca imaginación. De acuerdo a lo expuesto, se reconoce que aquello que los niños observen en la Televisión y esté ligado a violencia genera imitación en cualquier contexto de los modelos presentados, ya sea durante clase, el recreo o en casa.

Se ve entonces que los niños que observen superhéroes presentan comportamientos a partir de lo que aprenden u observan de esos personajes o también pueden producirse emociones o estados de ánimo expresados cuando los niños utilicen un disfraz, juguete, o un gesto de los superhéroes favoritos.

#### **4.3.4 Comportamiento verbal, emocional y agresivo de los niños antes y después de observar un video de los superhéroes en el aula.**

Empezaremos analizando el comportamiento verbal, que según lo que propone Skinner (1981), puede ser reforzado, y que una variable de control del comportamiento verbal es el mando como orden, cuya finalidad es reducir un comportamiento como consecuencia de una amenaza por parte del hablante. Esto nos dice que los niños pueden utilizar el comportamiento verbal como una forma de lograr lo que se propone.

Los resultados muestran que el comportamiento verbal de los niños suele incrementarse mucho más después de ver los superhéroes a través de una pantalla, y los resultados demostraron que después de observar el video la mayoría de los niños expresan mediante gritos ser como su superhéroe favorito, como por ejemplo ¡soy Spiderman!, ¡Soy poderoso como Batman!, etc.; imponen el asunto de conversación con sus compañeros, centrándose en lo que hace su superhéroe favorito, y esta situación surge en caso de que alguno de sus compañeros desee hablar sobre otro tema o simplemente no quiere escuchar contradicción cuando comenta algo sobre su superhéroe favorito; finalmente también utilizan expresiones como ¡muere!, ¡te voy a matar!.

En un estudio realizado por Asencio (2012) se encontró que los programas infantiles de televisión están afectando en el lenguaje de los niños y niñas, ya que adoptan la misma forma de hablar. Y eso es lo que se evidencia en este estudio, ya que los niños al observar superhéroes imitan las expresiones que emiten los personajes, y su lenguaje se ve afectado

En consecuencia, el problema del comportamiento verbal de los niños que ven superhéroes y que se caracteriza por presentar aspectos inadecuados, tiene que ser reforzado de muchas formas, pero Skinner (1981) expresa que sea a través del castigo, el mismo que no debe ser interpretado como una estimulación aversiva que genera evitación o escape, antes bien debe ser considerado como una para reducir una respuesta inapropiada.

Por otro lado se tiene el comportamiento agresivo, el cual Duque y Beyoda (2000) definen como actos intencionales de naturaleza física, verbal, gestual y/o actitudinal que un niño o niña es capaz de realizar creando cierta incomodidad en otros, limitando muchas veces las adecuadas relaciones sociales.

Los resultados obtenidos a través de la lista de cotejo señalan, en este caso, que después de observar escenas agresivas en las series o dibujos animados de los superhéroes los niños presentan comportamientos agresivos que pudieron haber aprendido de esos personajes, y por lo tanto, existe un predominio de niños que juegan a pelear como los superhéroes utilizando golpes, también se ve que existe un buen número de niños que arrojan objetos o utilizan útiles escolares para golpear, y la mayoría de los niños saltan de cualquier objetos imitando a su superhéroe favorito.

Esto coincide con el hallazgo realizado por Asencio (2012) quien determinó que el 100% de los niños ven televisión y que la mayoría de su tiempo la pasan frente a un televisor, provocándoles así comportamiento agresivos, de igual manera recibiendo actitudes negativas y malos hábitos para su desarrollo. Si bien es cierto la investigación de Asencio (2012) habla de la televisión en general, los efectos que ese medio de comunicación produce están muy marcados, por lo que esta investigación demuestra que los superhéroes que son conocidos actualmente a través de la televisión y otros medios de comunicación como el internet o cine y que son muy observados por los niños de cuatro años, ocasionan que su comportamiento no sea adecuado, y la mayoría manifiesta comportamientos agresivos como el jugar golpeando a sus compañeros, lanzando objetos para lastimar y saltando de diversos muebles dañándose así mismo.

En consecuencia, Alonso (1999) citado en Bravo (2006) entiende el comportamiento agresivo como el resultado de una inadaptación debido a problemas en la codificación de la información, lo cual hace que tengan dificultades para pensar y actuar ante los problemas interpersonales y les dificulta la elaboración de respuestas alternativas, esto nos dice que los padres tienen el deber de ayudar a sus pequeños de cuatro años a interpretar lo que observan en los superhéroes e indicarles que no todo lo que observan se debe imitar.

El comportamiento agresivo es producto de que los niños se encuentran expuestos a distintos estímulos que promueven la agresividad: televisión, juegos en línea, incluso en la misma familia, lo que crea condiciones para que se muestren agresivos.

Por último, se describe lo que es el comportamiento emocional, que depende de dos procesos: el estado y expresión emocional. Pérez (s.f), Lewis y Michelson, interpretan el estado emocional como los cambios internos ocurridos en la actividad somática y/o fisiológica, y la expresión emocional se refiere a los cambios visibles en la persona que se producen cuando el SNC es activado por estímulos emocionales importantes. Es decir, el estado emocional dependerá de los estímulos que recibe.

Para explicar este objetivo, se describe los comportamientos emocionales que los niños que ven superhéroes presentan y demuestran. Las tablas revelan que después de observar a los superhéroes en un video la mayoría de los niños utilizaban juguetes, disfraces y polos con figuras de los superhéroes, en esta situación se observa que los niños después de ver el video suplicaban a la miss les apruebe sacar los juguetes que tenían en sus mochilas y cuando lo hacían se les veían muy felices pero hacían pelear a los muñecos llegando a golpearlos con los mismos juguetes, otros exigían colocarse su disfraz o polos de su superhéroe favorito, y en muchas clases los niños no llevaban su polo de colegio para colocárselo en la hora de aseo personal, sino que preferían llevar polos con la estampa de su superhéroe favorito; la mayoría de los niños hacían o escribían símbolos vinculados con los superhéroes; la mayoría de los niños renegaban por no permitirles imitar a su superhéroe; y mostraron tristeza o

cólera como consecuencia de ver al superhéroe ser atacado por el villano.

La problemática anterior da credibilidad a lo que plantea, Montoya (2012) dice que el niño que se encuentra en el nivel inicial, se caracteriza por la constitución de su “superyó”, quiere ser el centro de atención y por eso busca identificarse con otras personas o personajes, y con esta investigación queda demostrado que los superhéroes pueden ser los personajes con los que los se sientan identificados y produzcan ciertas emociones, llegando a utilizar juguetes, disfraces, polos de su superhéroe favorito, además de realizar dibujos, renegar cuando no le permiten imitar a su superhéroe favorito, o mostrarse triste cuando ve que su superhéroe es atacado por el villano.

En consecuencia, el problema antes señalado tiene una razón y es la planteada por Camino (2013), quien expresa que los niños de educación inicial no son capaces de distinguir entre lo que es real y lo que es ficción, por ello es que son mucho más fáciles de influenciar a través de la pantalla, por lo que se requiere la adecuada orientación y acompañamiento de los padres cuando los niños miren a los superhéroes.

#### **4.3.5 Diagnóstico general del comportamiento de los niños que observan superhéroes**

Está demostrado que los niños de cuatro años sienten predilección por los superhéroes, y esto se da porque ellos suelen observarlos a través de diversos medios, sintiéndose atraídos por esos personajes por muchas razones, pero, partiendo de lo propuesto por Bandura (1965), citado en Cloninger (2003) de que el aprendizaje observacional es una forma de adquirir nuevas respuestas o modificar características de una respuesta existente como función de observar la conducta de otros y sus consecuencias reforzantes, sin que las respuestas modeladas sean abiertamente desempeñadas por el observador durante el periodo de exposición, se define que los niños aprenden un comportamiento porque parten de una observación, la cual está referida a la capacidad de captar visualmente cualquier estímulo atrayente produciéndose cambios en su comportamiento, y a ese cambio se le conoce como

modelamiento simbólico, porque el niño imita, copia o representa aquello que observa.

Los resultados de la investigación demuestran a partir de la escala de evaluación con los niveles: muy negativo, negativo y normal, que los niños que observan superhéroes presentan un comportamiento verbal muy negativo (89,9%), comportamiento agresivo muy negativo (85,7), un comportamiento emocional muy negativo (91,2%) según las observaciones realizadas en aula, después de haber observado el video de los superhéroes. Esto revela que la mayoría de los niños de cuatro años que ven superhéroes en cualquier medio presenta comportamientos inadecuados.

Los resultados de esta investigación coinciden en parte con lo que se encontró en el estudio de Cárdenas, Cosiatao y Livia (2005) de que entre el total de escolares con un alto nivel de exposición a contenidos televisivos violentos el 45,5% presentó riesgo de conducta agresiva en niños de 8 a 12 años, pues los niños que observan en televisión contenidos con escenas agresivas tienen un comportamiento inadecuado producto de la imitación de los personajes que aparecen en las escenas.

En consecuencia, la medición del objetivo general demuestra que el comportamiento verbal, agresivo y emocional de los niños de cuatro años que observan superhéroes, no es el apropiado, y esto podría ser consecuencia de muchos factores, siendo el principal el tiempo desmedido que los niños utilizan para ver la televisión o la falta de interés de los padres. Sin embargo, esto no quiere decir que las series de superhéroes deberían ser prohibidas, pero si es bueno que los padres expliquen a los niños aquello que observan y por ende aprenden.



## CONCLUSIONES

- a) Los resultados de la investigación, considerando la escala de evaluación del comportamiento, en el que los niveles son muy negativo, negativo y normal, señalan en términos generales que los niños que observan superhéroes presentan un comportamiento verbal muy negativo (89,9%), comportamiento agresivo también muy negativo (85,7), un comportamiento emocional igualmente muy negativo (91,2%) (Tabla 16). Esto significa que los niños que ven superhéroes se caracterizan por presentar comportamientos inadecuados.
- b) Los resultados demuestran que existe una gran preferencia de los niños por los siguientes superhéroes: Spiderman, Superman y Batman, esto como consecuencia de los dibujos libres que se pidió que realicen los niños a partir de la consigna: Dibuja a tu superhéroe favorito (Tabla 9), quedando confirmado que Spiderman es el superhéroe más visto y elegido por los niños de cuatro años (tabla 10). Esto quiere decir que los niños de cuatro años prefieren ver Spiderman, Batman o Superman, pero que si tuvieran que escoger a uno, elegirían ver Spiderman, según los resultados.
- c) Los resultados también indican que existe predilección de los niños de cuatro años por Spiderman, Batman y Superman, pero en distinto grado; la mayoría de los niños sienten mucha predilección en primer lugar por Spiderman, quedando en segundo plano Batman y después Superman. (Tabla 11)

- d) Los resultados expresan que los indicadores del comportamiento que presentan en casa la mayoría de niños de cuatro años que observan superhéroes, según los informes del cuestionario aplicado a los padres, los de mayor predominio son: Siempre se entristecen (75%), Siempre usan ropa y disfraz de los superhéroes (80%), siempre utilizan gestos parecidos a los del superhéroes (60%), y por último si se muestran siempre violentos pero solo una minoría de los niños (20%). (Tabla 12), esto expresa que a los niños en casa les fascina realizar actividades que le hagan parecer a su superhéroe y aquello que los niños imiten será lo que observan en la escena.
- e) El comportamiento verbal de los niños se caracteriza por los siguientes aspectos: la mayoría de los niños, después de observar el video de los superhéroes, expresan mediante gritos ser como su superhéroe favorito (72,5%), imponen el asunto de conversación con sus compañeros, centrándose en lo que hace su superhéroe favorito (73,4%), y utilizan expresiones como ¡muere! o ¡te voy a matar! (67%). (Tabla 13). Esto señala que después de ver superhéroes en la pantalla, los niños de cuatro años presentaron comportamiento verbal inadecuado.
- f) El comportamiento agresivo de los niños se caracteriza por los siguientes aspectos: la mayoría de los niños, después de observar el video de los superhéroes, juegan a pelear como los superhéroes con sus compañeros utilizando golpes (66,4%), arrojan objetos o utilizan útiles escolares para golpear (71%), saltan de cualquier objeto imitando a su superhéroe favorito (70,4%), y esto es producto de lo presentado en las escenas, por ejemplo el superhéroe se enfrenta con patadas y puñetes al villano y utiliza su superpoder de volar, entonces los niños pueden representar ese superpoder saltando de cualquier mueble. (Tabla 14)
- g) El comportamiento emocional de los niños se caracteriza por los siguientes aspectos: la mayoría de los niños, después de observar el video de los superhéroes, utilizan juguetes, disfraz o polos de su superhéroe favorito (73,7%), hacen dibujos o escriben símbolos vinculados a su superhéroe favorito (74,1%), reniegan cuando no se

les deja imitar a su superhéroe favorito (72,6%), y muestran tristeza o cólera cuando el superhéroe es atacado (79,2%). Esto se debe a que se sienten identificados con su superhéroe favorito e imitan su forma de vestir, de hablar, de actuar; además ciertas emociones como la tristeza se producen en ellos porque su fantasía les hace imaginar que su superhéroe está sufriendo de verdad, cuando en realidad todo lo emitido no es real. (Tabla 15)



## **RECOMENDACIONES**

- a) Se recomienda a los directores de las instituciones educativas de la provincia de Sullana, especialmente, de la Cuna Jardín Creciendo Juntos, a motivar a los docentes para que estén más atentos en cuanto a las manifestaciones comportamentales de sus alumnos y sobre todo el origen de estas, y conversar con los niños sobre los superhéroes haciéndoles entender de la forma más lúdica que no todo lo que realicen dichos personajes es adecuado.
- b) Se recomienda que las psicólogas de la Cuna jardín Creciendo Juntos-Sullana realice diagnósticos permanentes u ofrezcan tutorías a los niños, o charlas de orientación a los padres de familia.
- c) Se recomienda a los padres de familia de la Cuna Jardín Creciendo Juntos y de la provincia de Sullana, esforzarse por dedicar tiempo oportuno a sus hijos, y controlar el tiempo y tipo de series que observan en la televisión. No se trata de prohibir que los niños observen a los superhéroes, sino de orientarles e indicarles que hay acciones que si pueden imitar de los superhéroes así como también las hay aquellas que no pueden imitarse por los riesgos que presenta.

- d) Se recomienda a las familias de Sullana a motivar a los niños a observar desde pequeños programas educativos, que los conduzcan a realizar buenas acciones y a practicar valores, teniendo en cuenta que los primeros años de vida son la base de la buena formación, y si se le permite a los niños ser agresivos, a no controlar sus emociones, y utilizar un lenguaje inadecuado en todo momento imponiendo sus deseos, entonces también lo harían cuando sean adolescentes, jóvenes y adultos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Asencio, D. (2012). *Los programas infantiles de televisión y su influencia en la educación inicial del centro de educación básica "Coronela Filomena Chávez" provincia Manabí Cantón Puerto López* (Tesis para obtener el grado de licenciada en educación parvularia) . Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad.
- Bandura, A., y Walters, R. (1974). *Aprendizaje*. Alianza editorial.
- Bartolomé, A., y Crescenzi, L. (2009). *La televisión infantil frente a los menores de 6 años*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Bautista, I. (29 de julio de 2011). *Validez y confiabilidad de instrumentos de medida de la vinculación entre las instituciones de educación superior tecnológica y el sector productivo en el estado de Puebla*. Obtenido de: [http://www.biblio.colpos.mx:8080/jspui/bitstream/handle/10521/610/Bautista\\_Ramirez\\_I\\_MC\\_EDAR\\_2011.pdf;jsessionid=8192FE4BB650DE4589E4C6D4CCB64F3F?sequence=1](http://www.biblio.colpos.mx:8080/jspui/bitstream/handle/10521/610/Bautista_Ramirez_I_MC_EDAR_2011.pdf;jsessionid=8192FE4BB650DE4589E4C6D4CCB64F3F?sequence=1)
- Becerra, A., y Álvarez, A. (2005). La pasividad como principal consecuencia de la influencia de latelevisión en el público infantil. *Glosas Didácticas*, 4.
- Bravo, E. (2006). *Efectos de un paradigma de modificación conductual para el manejo de conductas agresivas en niños de inicial* (Tesis para obtener el título de magister en Ciencia Mención Orientación de la Conducta) Centro de investigación psiquiátricas, psicológicas y sexológicas de Venezuela, Santa Ana de Coro.

- Calderón, E. (2007). *"Los programas de televisión y la agresión en los niños: el caso Power Ranger"*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Camino, N. (2013). *"Dibujos animados en la televisión nacional y su influencia en la agresividad infantil en niños y niñas de primer y segundo año de educación básica de la escuela particular mixta Carrusel Y propuesta de un sistema de talleres para padres de familia"* (Tesis para obtener el grado de licenciatura en educación parvularia): Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Cárdenas, V., Cosiatao, G., y Livia, S. (2005). "Contenidos televisivos violentos asociados a la conducta agresiva de niños de 8 a 12 años". *Revista Enfermería Herediana*, 49-55.
- Cerda, J., Blanco, A., y Rojas, P. (2002). El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-linguístico. *Revista Educación*, 172.
- Chapi, J. L. (2012). Una revisión psicológica a las teorías de la agresividad . *Revista electrónica de psicología iztacala*, 88-90.
- Cloninger, S. (2003). *Teorías de la personalidad* . México: Pearson Educación .
- Cortés, I. (2005). *Análisis de la historieta norteamericana de superhéroes sobre el atentado del 11 de septiembre* (Tesis para optar por el título profesional de Licenciado en Comunicación Social) . Universidad nacional mayor de San Marcos, Lima.
- Dorado Mesa, M., y Ballabriga, J. (03 de Marzo de 2001). *La conducta agresiva en preescolares: Revisión de factores implicados y evolución*. Obtenido de: [http://www.psiquiatria.com/trastornos\\_infantiles/la-conducta-agresiva-en-preescolares-revision-de-factores-implicados-y-evolucion-2/#](http://www.psiquiatria.com/trastornos_infantiles/la-conducta-agresiva-en-preescolares-revision-de-factores-implicados-y-evolucion-2/#)
- El mañana*. (30 de octubre de 2013). El Niño se colgó por imitar al Hombre Araña: Obtenido de: <http://elmanana.com.mx/noticia/10848/Nio-se-colg-por-imitar-al-Hombre-Araa.html>

- Fernández, R. (2002). *Tecnología discursiva: una clave de traducción para Batman a través del cómic, el cine y la Tv*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires.
- Franco, N. P. (2010). *Superman y Spiderman: dos "super-periodistas"*. Málaga, España: Universidad de Málaga Universidad La Laguna.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Jiménez, J. (26 de octubre de 2015). *El cómic en rtve.es*. Todo lo que siempre quisiste saber sobre Spiderman. Obtenido de : <http://www.rtve.es/rtve/20151026/julian-clemente-spiderman-mejor-personaje-ficcion-historia/1223940.shtml>
- Lozano, J. (2009). *La educación de emociones básicas en niños y niñas de dos años*. Murcia, España: Universidad de Murcia.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de aprendizaje*. Lima, Perú: MetroColor S.A.
- Montoya, V. (08 de abril de 2012). *Los superhéroes en el mundo de los niños*. Obtenido de <http://www.lapatriaenlinea.com/?t=los-superheroes-en-el-mundo-de-los-ninos&nota=103349>
- Morris, T., & Morris, M. (2010). *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona, España: Blackie Books.
- Noticias 24. (11 de octubre de 2008). Muere niño de 9 años tras lanzarse del balcón vestido de Spiderman. Obtenido de <http://www.noticias24.com/actualidad/noticia/18636/muere-nino-de-9-anos-tras-lanzarse-del-balcon-vestido-de-spiderman/>
- Omega. (19 de noviembre de 2013). Obtenido de: <http://omega.eclipseforo.com/t33-peter-parker-spiderman>
- Pérez, A. (s.f.). *Desarrollo socio-emocional en la infancia*. Obtenido de: [www.spapex.es/3foro/desemocional.htm](http://www.spapex.es/3foro/desemocional.htm)

- Piaget, J. (1977). *El comportamiento, motor de la evolución*. Buenos Aires, Argentina: Buena visión.
- Ramos, J. (2006). *Batman visto por un psiquiatra*. España: Jarpyo.
- Sáez, F. (s.f.). *Superman: la historia del hombre de acero*. Obtenido de: Guioteca ¿Qué quieres saber?: [www.guioteca.com/comics/superman-la-historia-del-hombre-de-acero-1/](http://www.guioteca.com/comics/superman-la-historia-del-hombre-de-acero-1/)
- Salamanca, V., & Seijas, J. (12 de junio de 2013). *Eneagrama de la Personalidad*. Archivo de la etiqueta: análisis psicológico de superman. Obtenido de: <https://eneagramadelapersonalidad.com/tag/analisis-psicologico-de-superman/>
- Scheidl, K. A. (2016). *Los superhéroes y la fe católica*. Buenos Aires, Argentina: Lulu.com.
- Silveira, K. (s.f.). *El perfil psicológico de Batman: una mirada profunda al hombre de acero*. Obtenido de: Pop y Cultura: <http://www.vix.com/es/btg/curiosidades/6442/el-perfil-psicologico-de-batman-una-mirada-profunda-al-hombre-murcielago>
- Skinner, B. (1981). *Conducta verbal*. México, México: Editorial Trillas .
- Tesis de investigadores. (28 de junio de 2011). *Tesis de investigación*. Obtenido de: <http://tesisdeinvestig.blogspot.pe/2011/06/tecnicas-documentales.html>
- Train, A. (2001). *“Agresividad en niños y niñas: Ayudas, tratamiento y apoyos en la familia y en la escuela”* Madrid, España: Narcea Ediciones.
- Vásquez, M. (2 de julio de 2012). *Eroski Consumer*. Niños con problemas de conducta: pautas para corregirlos: Obtenido de: <http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/mas-de-4-anos/2012/07/02/210700.php>

- Vásquez, M. (02 de julio de 2012). *Niños con problemas de conducta: pautas para corregirlos*. Obtenido de: [www.consumer.es/web/es/bebe/niños/mas-de-4-anos/2012/07/02/210700.php](http://www.consumer.es/web/es/bebe/niños/mas-de-4-anos/2012/07/02/210700.php)
- Vielma, E., & Salas, M. L. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Burner. *Educere*, 30-37 .
- Villar, F. (25 de abril de 2003). *Proyecto docente* . Psicología evolutiva y psicología de la educación. Obtenido de: [www.ub.edu/dppsed/FVillar/principal/proyecto.html](http://www.ub.edu/dppsed/FVillar/principal/proyecto.html)
- Villegas, G. (2016). *Difusión de contenido obsceno dentro del horario de protección al menor en el Perú: Análisis del reality show Esto es guerra*. Piura, Perú: Universidad de Piura.



**ANEXOS  
DE LA INVESTIGACIÓN**



**ANEXO 1:  
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

Tema: Influencia de los superhéroes en el comportamiento de los niños de cuatro años.

<b>PROBLEMA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué comportamientos se perciben en los niños que observan series, dibujos animados o películas de superhéroes en la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016?</li> </ul>
<b>OBJETIVOS</b>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>-Diagnosticar los comportamientos de los niños que observan series de superhéroes en la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar cuáles son los superhéroes favoritos de los niños de cuatro años.</li> <li>• Determinar la frecuencia y el nivel de predilección que los niños tienen por cada superhéroe.</li> <li>• Caracterizar el comportamiento que presentan en casa los niños que ven superhéroes.</li> <li>• Describir el comportamiento verbal, agresivo y emocional en la escuela de los niños que observan superhéroes.</li> </ul>
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los superhéroes</li> <li>• Comportamiento de niños de 4 años</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario aplicado a los padres de los niños pertenecientes a la muestra.</li> <li>• Lista de cotejo, aplicada antes y después de ver un video de los superhéroes.</li> </ul>

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DEL PROBLEMA

PROBLEMA	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Qué comportamientos se perciben en los niños que observan series, dibujos animados o películas de superhéroes en la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016?	V1: Los superhéroes	"Un superhéroe es un personaje de ficción cuyas características superan a las del héroe clásico, generalmente con poderes sobrehumanos aunque no necesariamente, y entroncado con la ciencia ficción. Generados a finales de los años 1930 en la industria el comic book estadounidense, que contribuyeron a levantar, han gozado de multitud de adaptaciones a otros medios, especialmente el cine" (Scheidt, 2016)	Un superhéroe es un personaje ficticio caracterizado por tener superpoderes, y cuya misión es ayudar a la sociedad, es decir, trabaja para hacer el bien, enfrentándose a diversos villanos.	-Superhéroes favoritos de los niños de cuatro años. -Frecuencia con la que los niños observan superhéroes. -Predilección por los superhéroes.	-Spiderman -Batman -Superman
	V2: Comportamiento	"Entendemos por comportamiento el conjunto de acciones que los organismos ejercen sobre el medio exterior para modificar algunos de sus estados o para alterar su propia situación con relación a aquel" (Piaget, 1977)	Son acciones que realizan las personas con una finalidad, y que se ven influenciadas por factores internos y externos; el comportamiento se aprende y va cambiando a través del tiempo.	-Comportamiento verbal  -Comportamiento agresivo  -Comportamiento emocional	-Expresa con gritos -Impone un asunto de conversación -Utiliza expresiones inadecuadas.  -Arroja juguetes o útiles para golpear -Juega a utilizando golpes -Salta de diversos materiales  -Utiliza ropa o disfraces -Utiliza gestos -Se entristece -Reniega

**ANEXO 2:  
ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES**

**UNIVERSIDAD DE PIURA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
2016  
ENCUESTA**

**DATOS INFORMATIVOS**

Cuna Jardín: Creciendo Juntos-Sullana

Fecha:.....

Nombre de su niño: .....

Estimados padres, la siguiente encuesta se lleva a cabo con la finalidad de conocer la influencia de los superhéroes en el comportamiento de los niños de cuatro años. Para ello requerimos de su colaboración respondiendo con total sinceridad a las preguntas. A continuación se presentan las instrucciones a seguir.

**INSTRUCCIONES:**

1. Lea detenidamente el presente cuestionario y marque con una (x) en el paréntesis de acuerdo a su criterio.
2. Conteste el cuestionario con veracidad, su sinceridad será valiosa para esta investigación.

**En esta primera parte del cuestionario se pretende conocer cuánto saben los padres sobre los superhéroes que sus niños miran en Televisión.**

1. ¿Su hijo ve televisión?  
Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )
2. ¿Su hijo ve en televisión superhéroes en series o dibujos animados?  
Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )
3. ¿Con qué frecuencia su hijo ve?  
Spiderman Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )  
Batman Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )  
Superman Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )

4. ¿Cuál considera que es el nivel de predilección que tiene su hijo por los superhéroes?

Spiderman ( )    Muy poco ( )    Poco ( )    Mucho ( )  
Batman ( )    Muy poco ( )    Poco ( )    Mucho ( )  
Superman ( )    Muy poco ( )    Poco ( )    Mucho ( )

5. ¿Usted promueve que sus hijos vean series de superhéroes en la televisión?

Nunca ( )    A veces ( )    Siempre ( )

6. ¿Cuál es su nivel de acuerdo o desacuerdo sobre los superhéroes?

En desacuerdo ( )  
Indiferente ( )  
De acuerdo ( )

**En esta segunda parte se pretende conocer los efectos en el comportamiento de los niños luego de ver superhéroes en televisión.**

5. ¿Considera que las series, películas, dibujos animados de los superhéroes influye en el comportamiento de su hijo?

Nunca ( )    A veces ( )    Siempre ( )

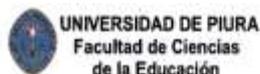
6. ¿Qué comportamiento usted observa en su hijo a partir de la identificación que tiene con algún superhéroe?

Es violento    Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )  
Se enfada y grita    Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )  
Se entristece    Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )

7. ¿De qué manera su hijo o hija imita a sus superhéroes favoritos?

Utilizando ropas o disfraces    Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )  
Utilizando juguetes    Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )  
Utilizando gestos    Nunca ( ) A veces ( ) Siempre ( )

## ANEXO 3: FICHAS DE VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO



**FICHA DE VALIDACIÓN  
DE INSTRUMENTO**

### I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : **Mgr. Yael Pizzorno Calderón**
- 1.2 Cargo e institución donde labora : **Psicóloga de la Cuna Jardín "Creciendo Juntos-Sullana"**
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado : **Cuestionario para medir la influencia de los superhéroes en el comportamiento de los niños de cuatro años.**
- 1.4 Autor del instrumento : **Dexy Maribel Asencio Chilán (adaptado por: Lidia María Reyes Merino)**

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).
2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).
3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Elaboración: Juan Carlos Zapata Ancalme

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en las variables y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir las variables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBIETIVIDAD	Los ítems miden comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de las variables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b> (Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		0	0	30	
		C	B	A	Total

Coefficiente de validez :  $\frac{A+B+C}{30} = 1$

### III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo Respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

**Validez muy buena**

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,49	• Validez nula
0,50 – 0,59	• Validez muy baja
0,60 – 0,69	• Validez baja
0,70 – 0,79	• Validez aceptable
0,80 – 0,89	• Validez buena
0,90 – 1,00	• Validez muy buena

**MGTR. Yael PIZZORNO  
CALDERÓN**

**I. INFORMACIÓN GENERAL**

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : **Mgtr. Carmen Landívar Ugaz de Colonna**  
 1.2 Cargo e institución donde labora : **Docente Universidad de Piura**  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : **Cuestionario para medir la influencia de los superhéroes en el comportamiento de los niños de cuatro años.**  
 1.4 Autor del instrumento : **Dexy Maribel Asendo Chilán (adaptado por: Lidia María Reyes Merino)**

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).  
 2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).  
 3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Criterios	Aspectos de validación del instrumento Indicadores	1 2 3			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en las variables y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir las variables.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	
• OBLIVIDAD	Los ítems miden comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de las variables.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
<b>CONTEO TOTAL</b>			<b>8</b>	<b>18</b>	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>Total</b>

Elaboración: Juan Carlos Zapata Ancaime

Coefficiente de validez :  $\frac{A+B+C}{30} = 0,86$

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL**

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

**Validez Buena**

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,49	• Validez nula
0,50 – 0,59	• Validez muy baja
0,60 – 0,69	• Validez baja
0,70 – 0,79	• Validez aceptable
0,80 – 0,89	• Validez buena
0,90 – 1,00	• Validez muy buena

*Carmen Landívar Ugaz de Colonna*  
Mgtr. CARMEN LANDÍVAR UGAZ DE COLONNA

**ANEXO 4:  
LISTA DE COTEJO**

**UNIVERSIDAD DE PIURA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**LISTA DE COTEJO  
DATOS INFORMATIVOS**

**Lugar:** Cuna Jardín Creciendo Juntos Ciudad: Sullana

**Fecha:** .....

**Tema de investigación:** “Influencia de los superhéroes en el comportamiento de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos”

**Objetivo de investigación:** Determinar cuál es la influencia que tienen los superhéroes en los niños de cuatro años.

**Edad:** 4 años **Sección:** \_\_\_\_\_

INDICADORES	NOMBRES																			
	Christian		Fabricio		Nicolás		Anghelo		Alberto		Sergio		Christus		Santiago		Daniel		Rodrigo	
COMPORTAMIENTOS “AGRESIÓN VERBAL”	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Expresa mediante gritos ser como su superhéroe favorito.																				
Impone el asunto de conversación con sus compañeros, centrándose en lo que hace su superhéroe favorito.																				
Utiliza expresiones como: ¡muere! ¡Te voy a matar!, etc.																				



## ANEXO 5: FICHA DE VALIDACIÓN DE LISTA DE COTEJO



**UNIVERSIDAD DE PIURA**  
Facultad de Ciencias  
de la Educación

**FICHA DE VALIDACIÓN  
DE INSTRUMENTO**

**I. INFORMACIÓN GENERAL**

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : **Mgr. Yael Pizzorno Calderón**
- 1.2 Cargo e institución donde labora : **Psicóloga de la Cuna Jardín "Creciendo Juntos-Sullana"**
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado : **Lista de cotejo para medir la influencia de los superhéroes en el comportamiento de los niños de cuatro años.**
- 1.4 Autor del instrumento : **Dexy Maribel Asencio Chilán (adaptado por: Lidia María Reyes Merino)**

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).
2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).
3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en las variables y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir las variables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems miden comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de las variables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b>		0	0	30	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Elaboración: Juan Carlos Zapata Ancozama

Coefficiente de validez :  $\frac{A+B+C}{30} = 1$

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL**

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo Respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

**Validez muy buena**

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,49	• Validez nula
0,50 – 0,59	• Validez muy baja
0,60 – 0,69	• Validez baja
0,70 – 0,79	• Validez aceptable
0,80 – 0,89	• Validez buena
0,90 – 1,00	• Validez muy buena

**MGR. YAEL PIZZORNO  
CALDERÓN**



I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : Mgtr. Carmen Landívar Ugaz de Colonna  
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente Universidad de Piura  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Lista de cotejo para medir la influencia de los superhéroes en el comportamiento de los niños de cuatro años.  
 1.4 Autor del instrumento : Dexy Maribel Asencio Chilán (adaptado por: Lidia María Reyes Merino)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).  
 2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).  
 3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en las variables y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir las variables.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems miden comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de las variables.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
<b>CONTEO TOTAL</b>			<b>B</b>	<b>18</b>	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>Total</b>

Elaboración: Juan Carlos Zapata Ancalima

Coefficiente de validez :  $\frac{A + B + C}{30} = 0,86$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo Respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

**Validez buena**

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,49	• Validez nula
0,50 – 0,59	• Validez muy baja
0,60 – 0,69	• Validez baja
0,70 – 0,79	• Validez aceptable
0,80 – 0,89	• Validez buena
0,90 – 1,00	• Validez muy buena

Mgtr. CARMEN LANDÍVAR UGAZ DE COLONNA

**ANEXO 6:**  
**AUTORIZACIÓN PARA APLICAR ESTUDIO DE**  
**INVESTIGACIÓN EN CUNA JARDIN CRECIENDO JUNTOS**



**SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**SRA.**

**DIRECTORA: Yael Pizzorno Calderón**

Lidia María Reyes Merino, Bachiller en Educación inicial, egresada de la Universidad de Piura, con DNI n° 74080580, ante usted me presento y expongo lo siguiente:

Que por ser requisito para la ejecución de mi trabajo de tesis, realizar la investigación dentro de una institución educativa, recorro a usted para que pueda acceder a prestar las aulas de 4 años de la institución educativa que usted dignamente dirige, y poder así desarrollar las siguientes actividades:

- Aplicación de una encuesta a los padres de familia de los niños de 4 años de la institución educativa.
- Aplicación de la lista de cotejo a los niños de 4 años.
- Recojo de información a través de videos y tomas fotográficos.
- Publicación de resultados de la investigación realizada a la Universidad de Piura.

Por tal motivo, solicito autorice a las personas encargadas de dichas aulas, permitir el desarrollo de las actividades antes mencionadas.

Por tanto, agradeceré a usted acceda a mi solicitud. Teniendo en cuenta que dicha actividad aportará información beneficiosa para su institución educativa y apoyará en el logro de mi titulación.

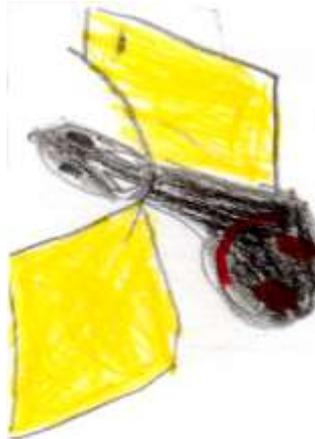
Sullana, 17 de setiembre del 2016



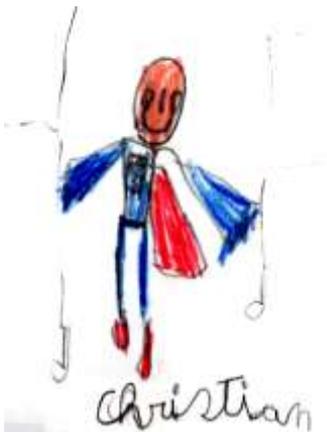
**Anexo 7:**  
**DIBUJOS DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS**



Dibujo 1: Spiderman



Dibujo 2: Batman



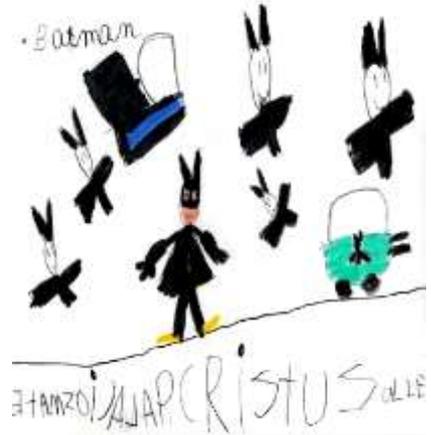
Dibujo 3: Superman



Dibujo 4: Superman

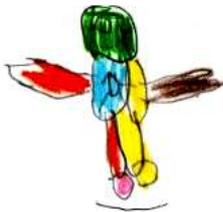


Dibujo 5: Spiderman



Dibujo 6: Batman

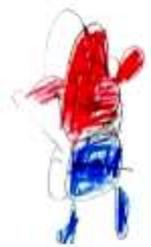
Hombre araña



Nicolás

Dibujo 7: Spiderman

Hombre araña



Aberto

Dibujo 8: Spiderman

**ANEXO 8:  
EVIDENCIA FOTOGRÁFICA**



Foto 1: Niño dibujando a Spiderman



Foto 2: Niño dibujando a Batman.



Foto 3: Niño dibujando a Batman



Foto 4: Niño dibujando a Spiderman



Foto 5: Niños Observando video.



Foto 6: Niños observando video.



Foto 7: Jugando a pelear como los Superhéroes



Foto 8: Dos niños imitando Spiderman.



Foto 9: Niño con su disfraz debajo de su uniforme.



Foto 10: Imitando a los superhéroes



Foto 11: Niños gritando y peleando como los superhéroes.