

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTA MARÍA LA ANTIGUA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

Tesis de Licenciatura

**DIBUJOS ANIMADOS COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN
PRIMARIA**

Presentada Por: Gabriela Mornhinweg

Director de Tesis: PH.D. Luis Carlos Herrera

PANAMÁ

2017



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Página de aprobación del trabajo por parte del tribunal

Agradecimientos

Presentar esta tesis representa el cierre de un capítulo muy importante en mi vida y aprovecho la oportunidad, para agradecer a todas esas personas que de una u otra manera, aportaron su granito de arena en este proyecto de investigación.

Mil gracias a:

Mi director de Tesis, el profesor Luis Carlos Herrera, por toda la paciencia y la ayuda, no sólo como director ,sino como profesor en más de una ocasión. Sin sus conocimientos y guía, no lo hubiera logrado.

Las profesoras Virginia Torres y Markelda Montenegro, por acompañarme a la hora de efectuar la labor de campo.

Rosa Guizado, directora de Comunicación Social, por ser la guía y apoyo durante todo este recorrido.

La Secretaría Nacional de Ciencia y Tecnología (SENACYT), Dirección de Investigación y Desarrollo (I+D), que a través del proyecto de investigación "ITE 15-007", nos permitió realizar esta investigación.

Mi madre Lourdes Domingo, mi padre Carlos Mornhinweg, mi abuela Alma De Domingo y mi tío Luis Domingo por todo el apoyo incondicional y soporte emocional que me han brindado, durante estos cuatro años de licenciatura.

Christopher De La Rosa, por su paciencia y apoyo emocional, además de escuchar todos mis monólogos, frustraciones y darme su opinión en más de una ocasión.

Ana Carolina Arias, Tomás Arias y Jheilyn Barahona, por ser la inspiración de este tema de investigación.

Índice

Agradecimientos	3
Índice	5
Lista de tablas y gráficos	8
Resumen	10
Abstract	11
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1 Pregunta de investigación	12
1.2. Justificación	15
1.3 Antecedentes	21
1.3.1 Investigaciones Previas	21
1.3.2 Evolución del Problema	27
1.4 Objetivos	29
1.4.1 Objetivo General	29
1.4.2 Objetivos Específicos	29
CAPÍTULO 2: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA.....	31
2.1 Nivel Conceptual	31
2.1.1 La televisión	31
2.1.2 Los dibujos animados	31
2.1.3 Tipología de los dibujos animados (según contenido)	32
2.1.3.1 Contenido Positivo	33
2.1.3.2 Contenido Negativo	34
2.1.4 Conducta o comportamiento social	35
2.1.5 Laboriosidad vs Inferioridad	36
2.1.6 Rendimiento Académico	37
2.1.7 Prueba TERCE	38
2.2 Enfoque Teórico Adoptado.....	40
2.2.1 Teoría del cultivo y socialización	40
2.2.2 Efecto del vagón	41
2.2.3 Conductismo de Watson	41
2.2.4 Primado o Efecto Priming	42
2.2.5 Efectos fisiológicos de los medios de comunicación	43

2.2.6 Teoría del aprendizaje según Gestalt	44
2.3 Discusión en torno al Problema.....	44
2.3.1 Opiniones a Favor.....	44
2.3.2 Opiniones en Contra.....	45
2.3.3 Postura del Investigador	47
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA	49
3.1 Tipo de Estudio	49
3.2 Método Adoptado	49
3.2.1. Cuantitativo - No experimental.	49
3.3 Hipótesis	50
3.3.1. Procedimientos estadísticos	50
3.3.2. Fórmulas estadísticas	53
3.3.2.1. La prueba x^2 de Pearson:	54
3.3.2.2. Chi-cuadrado corregida:	55
3.3.2.3. Prueba Exacta de Fisher:.....	55
3.3.2.4. Prueba de Phi:	56
3.3.2.5. Prueba de V de Cramer:.....	57
3.3.2.6. Coeficiente de Contingencia:	59
3.4 Grupos de Estudio	60
3.4.1 Población.....	60
3.4.2 Muestra.....	60
3.4.3 Variables	60
3.4.4 Operacionalización de las Variables	61
3.5 Técnicas.....	62
3.6 Instrumento.....	64
3.7. Procedimiento de la investigación.	66
3.7.1. Selección de los casos de estudios.	66
3.7.2. Aplicación de los Instrumentos	68
3.7.3. Análisis de la información obtenida	68
CAPÍTULO 4: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	70
4.1 Selección de Casos.....	70
4.2 Análisis Estadísticos	80
4.2.1. Preferencias sobre ver dibujos animados	81

4.2.2. Nivel de agrado sobre los dibujos animados.....	84
4.2.3. Nivel de aprendizaje sobre los dibujos animados	86
4.2.4. Tipo de aprendizaje a través de los dibujos animados.	88
4.2.5. Características atractivas de los dibujos animados.	90
4.2.6. Cantidad de horas diarias dedicadas a los Dibujos Animados.....	92
4.2.7. Presencia de un adulto al momento de ver dibujos animados.....	94
4.2.8. Tipo de contenido en los dibujos animados que prefieren	97
4.2.9. Horas diarias dedicadas a los Dibujos Animados, de acuerdo al sexo.....	102
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	103
Bibliografía	109
Anexos	113

Lista de tablas y gráficos

Tabla 1 - Información publicada por el diario La Prensa (12 de diciembre, 2016), según datos del MEDUCA.	xvi
Tabla 2 - Casos según puntaje obtenido y zona rural urbana	67
Tabla 3 - Casos seleccionados según dimensiones relevantes (área, dependencia y rendimiento)	68
Gráfico 1 - Resultados de pruebas TERCE en el área de Matemáticas, Panamá.	73
Gráfico 2 - Resultados de pruebas TERCE en el área de Ciencias, Panamá.	75
Gráfico 3 - Resultados de pruebas TERCE en el área de Lectura, Panamá.	79
Tabla 4 - Resumen de procesamiento de casos según edad	80
Tabla 5 - Procesamiento de edades	80
Tabla 6 - Resumen de procesamiento de casos según resultados de pruebas TERCE y visualización de dibujos animados.	81
Tabla 7 - Resumen de procesamiento de casos según resultados de pruebas TERCE y visualización de dibujos animados.	81
Tabla 8 - Pruebas chi - cuadrado sobre preferencias en dibujos animados.	82
Tabla 9 - Resumen de procesamiento de casos según aceptación de los dibujos animados y resultados de pruebas TERCE.	84
Tabla 10 - Tabla cruzada sobre aceptación de los dibujos animados y resultados de pruebas TERCE	85
Tabla 11 - Pruebas de chi - cuadrado sobre aceptación de los dibujos animados y resultados de pruebas TERCE	86
Tabla 12 - Tabla cruzada sobre nivel de aprendizaje con dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE.	87
Tabla 13 - Prueba de chi - cuadrado sobre nivel de aprendizaje con dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE.	88
Tabla 14 - Tabla cruzada sobre temáticas de aprendizaje en dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE.	89
Tabla 15 - Prueba de chi - cuadrado sobre temáticas de aprendizaje en dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE. ...	90
Tabla 16 - Tabla cruzada sobre características atractivas en dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE.	91

Tabla 17 - Prueba de chi - cuadrado sobre temáticas de aprendizaje en dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE. ...	92
Tabla 18 - Tabla cruzada sobre horas dedicadas a los dibujos animados y su relación con los resultados de las pruebas TERCE. ...	93
Tabla 19 - Prueba chi cuadrado para horas dedicadas a los dibujos animados y su relación con los resultados de las pruebas TERCE. ...	94
Tabla 20 - Tabla cruzada sobre la visualización de dibujos animados con o sin supervisión	95
Tabla 21 - Prueba chi - cuadrado sobre visualización de dibujos animados con y sin supervisión adulta.	96
Tabla 22 - Medidas simétricas para evaluar la fuerza entre la visualización de dibujos animados con y sin supervisión adulta y los resultados de las pruebas TERCE.	97
Tabla 23 - Tabla cruzada sobre tipo de contenido de los dibujos animados preferidos y los resultados de las pruebas TERCE.	98
Tabla 24 - Pruebas de chi - cuadrado sobre tipo de contenido de los dibujos animados preferidos y los resultados de las pruebas TERCE. ..	99
Tabla 25 - Medidas simétricas para evaluar la fuerza estadística entre el tipo de contenido de los dibujos animados preferidos y los resultados de las pruebas TERCE.	100
Tabla 26 - Tabla cruzada, horas dedicadas a los dibujos animados y la relación con el sexo.	102

Resumen

A través de los años, los medios de comunicación se han posicionado como el cuarto poder del mundo al ser una herramienta transmisora de contenido "valioso" para la sociedad.

Ese contenido se despliega en diversos géneros, con el objetivo de transmitir mensajes, impartir conceptos y entretener, utilizando diversas técnicas, especialmente los dibujos animados, para captar en su audiencia a la niñez, especialmente.

Estos dibujos son producidos en una diversidad de colores, tamaños y temas, muchas veces presentando contenido no aptos para su audiencia.

Esta investigación propone, en primera instancia, una clasificación de esos dibujos animado,s según su contenido.

A través de un estudio descriptivo - correlacional, se busca comprender las preferencias de dibujos animados de los estudiantes de colegios oficiales de alto y bajo

rendimiento y ver si existe una relación entre el contenido y los resultados de las pruebas TERCE.

Abstract

Over the years, the media have positioned themselves as the fourth power in the world as a tool that broadcast "valuable" content to society.

This content is deployed in an endless genres that aims to transmit messages, impart concepts and entertain as are animated cartoons.

These drawings are produced in an endless number of colors, sizes and themes often presenting content not suitable for their audience.

This research proposes in the first instance a classification of said cartoons according to their content.

Through a descriptive and correlational study, the aim is to understand the cartoon preferences of the students of high and low performance official schools and to see if there is a relation between this content and the results of the TERCE tests.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Pregunta de investigación

El propósito de este estudio es medir y analizar la relación que tiene la exposición de dibujos animados (D.A.), de los estudiantes en sexto grado de primaria, en escuelas particulares y oficiales en la República de Panamá, con el alto o bajo rendimiento a partir de los resultados de las pruebas internacionales TERCE.

A partir de estos resultados, se seleccionan dos (2) casos de estudio, en base a las pruebas TERCE: oficial con mayor puntaje en zona urbana y la de menor puntaje oficial en zona urbana.

Luego de la selección de los casos de estudios, la investigación plantea dos interrogantes: una a nivel descriptivo y la otra en la dimensión correlacional.

A nivel descriptivo: ¿Cuáles son las preferencias de los casos seleccionados sobre los tipos de contenido en los dibujos animados?

A nivel correlacional: ¿Cuál es el grado de correlación entre el tipo de contenido de dibujos animados y el rendimiento académico en los casos seleccionados?

A través de los años, los medios de comunicación se han posicionado como el cuarto poder del mundo, al ser una herramienta transmisora de contenido "valioso", para la sociedad. La televisión resalta entre los demás medios, por su capacidad de moldear a la audiencia. En ocasiones, con valores socialmente aceptados y en otras, con una gran cantidad de antivalores y comportamientos no deseados en la conducta e interpretación social, es decir, juega un papel importante en la socialización del niño y niña.

Parte del contenido transmitido en televisión, son los populares dibujos animados, que consisten en figuras en movimiento compaginadas, con el fin de enviar mensajes claros y entretener a la audiencia más joven.

Aunque, existen criterios de selección, sobre el tipo de dibujos animados que deben observar y no deben observar los niños, de acuerdo con su edad. El mensaje es

transmitido masivamente a todo el público, abriendo el compás a estímulos no apropiados para la edad del niño o la niña, influyéndolos de distintas maneras.

En un mundo ideal, los adultos toman previsiones para condicionar qué tipo de contenido observan, sin embargo la realidad es otra.

Estos estímulos transmiten al infante, conocimientos que saldrán a relucir cuando sea expuesto a una situación similar, afectando su forma de actuar, lo que puede causar distintos resultados en el rendimiento académico del estudiante.

Muchos de los preceptos mencionados están basados en supuestos roles y estereotipos considerados negativos sobre la sociedad a través de lo que pareciera ser un contenido sano o "entretenido", lo que representa un problema para la educación de los niños en cuestión.

"Lo característico del momento es que el alma vulgar, sabiéndose vulgar, tiene el denuedo de afirmar el derecho de la vulgaridad y lo impone dondequiera." (Ortega y Gasset). Esta aseveración se ratifica a mediados del

siglo 20, cuando aparecía el aparato creador y recreador, por excelencia, de las masas: la televisión.

La exposición prolongada a los medios de comunicación de masas, como lo es la televisión, ha creado una nueva especie sucesora al "homo sapiens", según escritos presentados por el italiano Giovanni Sartori en su escrito "Homo Videns la sociedad teledirigida":

"El homo sapiens, un ser caracterizado por la reflexión, por su capacidad para generar abstracciones, se está convirtiendo en un "homo videns", una criatura que mira pero que no piensa, que ve pero no entiende. A través de estas reflexiones, se pretende advertir del papel de los medios en nuestra sociedad y cómo el mal uso de los mismos; transforma a la sociedad en objetos maleables e ignorantes." (Sartori, 1995)

1.2. Justificación

En un período que engloba los 5 últimos años, el sistema educativo panameño se ha enfrentado a una abismal cifra de reprobados. Cabe destacar, que el 2016 presentó un récord negativo con 48,864 alumnos que fracasaron el año,

siendo está la suma de primaria, media y bachiller, de los cuales 13, 984 eran estudiantes de primaria. Esto según informes presentados por el Ministerio de Educación.(Meduca) [Tabla 1]

Nivel Educativo	REPROBADOS														
	2,002	2,003	2,004	2,005	2,006	2,007	2,008	2,009	2,010	2,011	2,012	2,013	2,014	2,015	2016(1)
Total	44,854	47,263	46,689	47,042	47,110	47,859	46,706	48,222	54,790	47,085	46,803	42,812	36,982	37,947	48,864
Primaria	25,044	25,656	25,371	25,571	25,152	24,510	23,966	24,444	27,333	23,984	21,108	19,164	16,880	16,573	13,984
Premedia	13,493	14,815	14,972	15,366	15,903	16,397	15,985	17,255	20,201	17,408	18,269	16,874	16,711	15,451	21,511
Media	6,317	6,792	6,346	6,105	6,055	6,952	6,755	6,523	7,256	5,693	7,426	6,774	3,391	5,923	13,369

Fuente: Formulario del Informe Final que registró en los directores de los centros escolares
Departamento de Estadística de la Dirección Nacional de Planeamiento Educativo
(1) Información generada del DIAL.

Tabla 1 - Información publicada por el diario La Prensa (12 de diciembre, 2016), según datos del MEDUCA.

Según datos presentados en el “Atlas Social de Panamá: Acceso y uso de las tecnologías de información y comunicación”, presentado por el Ministerio de Economía y Finanzas (Censo, 2010) el 81.4% de los hogares del país (incluyendo comarcas), cuentan o tienen acceso a un televisor, a cifras más exactas del mismo estudio reveló que en lo que se refiere a cantidad de televisores, Panamá tiene un total de 1.17 millones de televisores, lo que representan que en promedio cada hogar tenía más de uno. (Ministerio de Economía y Finanzas, 2010)

Esto quiere decir, que la mayoría de los niños y niñas de Panamá tienen acceso a los dibujos animados; sin contar que muchos utilizan dispositivos alternos como computadoras y teléfonos móviles.

El televisor, desde tiempos inmemorables, ha sido el medio de entretenimiento predilecto por la audiencia, lo que nos indica que dicho medio masivo tiene la capacidad de enviar un mensaje a una gran cantidad de la población y el propósito de dicho mensaje, ha sido objeto de debates por la sociedad, especialmente por la UNICEF.

La relación existente entre el consumo de televisión y el comportamiento de los niños, ha sido un tema de interés para las diferentes ciencias implicadas en el análisis e intervención sobre el comportamiento social colectivo, que se puede ver reflejado en el resultado académico de los infantes.

Aunque no existe una respuesta definitiva, se ha demostrado que la televisión posee efectos importantes sobre la conducta, pero subsisten interrogantes respecto a las condiciones bajo las cuales se presentan estos

efectos. Dado que se trata de un fenómeno social global, la relación entre el medio televisivo y el comportamiento de las audiencias, trasciende el análisis e intervención de la conducta individual, de forma que se hace necesario emplear un marco más integrador e interdisciplinario para explicar y predecir los efectos.

Parte de este consumo excesivo de medios masivos, se da por parte de los niños, a través de los dibujos animados. Es importante recalcar que muchos de estos contenidos no se encuentran regulados y los niños no son supervisados por sus respectivos acudientes sobre la exposición a estas 'cómicás'.

Los dibujos animados tienen como objetivo, transmitir mensajes "educativos" a su audiencia, a través de dinámicas consideradas entretenidas, pero muchas veces con un alto contenido nocivo para el crecimiento del niño.

Estudios como el experimento del "Muñeco Bobo" (Bandura, 1961 y 1963), apuntan que el contenido de la televisión puede moldear la conducta y la percepción de los infantes

en edades críticas del crecimiento, que aprenden a través de la observación y más tarde imitan. Debemos tomar en cuenta, a qué exponemos a los niños en formación, ya que estos preceptos anticuados podrán afectar su adecuado desarrollo.

A través de estudios de observación, cuestionamiento y atención evaluando el comportamiento, razonamiento y conocimiento de los niños, esperamos hacer un llamado de atención a los padres de familia y autoridades responsables de las políticas públicas de protección a la niñez, que han delegado gran parte de la tarea de educar a la educación empírica audiovisual, sin supervisión que se da por medio de una larga exposición a la televisión.

Con el pasar de los años hemos transformado la televisión en una herramienta para la distracción de los jóvenes, abriéndole las puertas a un mar de información, con contenidos de otras culturas, ideas, creencias, actitudes, sin filtros que muchas veces escapan de su comprensión, pero que influyen en su conducta o pueden distorsionar sus valores.

Estudios señalan que los jóvenes de las nuevas generaciones son parte de una nueva especie "homo videns"; un espécimen que no profundiza y no ve más allá del conocimiento otorgado por las plataformas audiovisuales.

Todo lo anterior contribuye a la preocupación que se tiene por el notorio desgaste de los valores familiares y las buenas costumbres. Es importante poder resolver estos conflictos reconociendo de una vez por todas, qué responsabilidad e influencia tiene el contenido de los dibujos animados con los cambios de conducta y el moldeo de una percepción nociva en los niños, para así lograr ajustes necesarios que permitan recuperar los valores.

La base a esta investigación, recae en la importancia de potenciar a los jóvenes a través de ambientes amenos y positivos, eliminando o sustrayendo estos estímulos que pueden estar causando interferencias con lo aprendido en el colegio o en el hogar.

El objetivo primordial es brindar una serie de recomendaciones en base a los resultados, para guiar a

los centros educativos, padres de familia y entidades que velan por el contenido, de cómo manejar la información masiva que se entrega mediante la programación.

Se quiere aclarar que esta investigación no pretende ofrecer lineamientos de censura del contenido, ya que iría en contra de la libertad de expresión, que es un pilar de la Comunicación Social, sino que desea brindar información sobre el efecto de los medios masivos en los más pequeños.

1.3 Antecedentes

1.3.1 Investigaciones Previas

Con el objetivo de complementar la información obtenida, por medio de los aportes científicos de psicólogos y sociólogos en cuanto al efecto de los medios masivos en la sociedad, en este caso de estudio en el que se enfocan los efectos que tienen los dibujos animados (D.A), en los niños, se toman en cuenta estudios o investigaciones previamente efectuadas:

“Al demostrar un evidente gusto por las cómicas estos niños tienen la predisposición de querer emular las

hazañas de sus héroes en dibujos animados. Este hecho puede resultar contraproducente para su comportamiento, porque algunos alegaban que el gusto de las cómicas se basaba en "la muerte de alguien" o "por qué se le pegaba a alguien", habían bombas, guerra o disparos, mentiras y burlas". (Rodríguez, 1995, p.121)

El contenido de estos medios masivos de entretenimiento causa un efecto clásico, explicado en la "Teoría Social del Aprendizaje" y en el "Efecto Priming", que tratan sobre la repetición del contenido inadecuado a la vida real:

"La identificación que tienen estos escolares sobre determinados personajes, se manifiesta en la forma como actúan ante sus padres y maestros." (Rodríguez, 1995, p. 124)

Cabe destacar, que este contenido se transmite en horarios familiares, no obstante carecen de la supervisión adulta:

"Aun cuando los resultados de las encuestas a los familiares haya arrojado diversas críticas a la

programación infantil de televisión, se desprende también de ellos, que los familiares no conocen la programación que ven los más pequeños, señalan más a los concursos o programas educativos, que las series y dibujos que en realidad les gustan. También responde, que siempre comentan con los niños la programación televisiva, sin embargo al no conocer bien los programas que los más pequeños ven, ni verlos con ellos, nos parece una respuesta engañosa". (Posada, 2007, p.89)

Desde hace muchos años, los dibujos animados juegan un papel de importancia en la educación de los niños y la formación de espacios adecuados para el crecimiento óptimo:

"Los niños y niñas, adquieren su identidad personal a medida que atraviesan por un proceso de socialización con su entorno, así también, los medios de comunicación juegan un papel importante en sus vidas, como los cuentos, las películas, etc., que transmiten información sobre los papeles o funciones de cada sexo y que son asimilados de forma inconsciente, hasta integrarlos como algo natural en su comportamiento". (Patiño, 2011, p.190)

Estos efectos se pueden medir de manera palpable en edades críticas como la niñez temprana y media, debido a que el infante en cuestión, está en un proceso de desarrollo bastante susceptible y aprende a través de su entorno:

“Al término de esta investigación he podido concluir que la influencia que ejercen las caricaturas en los niños de entre 4 y 6 años de edad, puede ser tanto negativa como positiva. La primera, es de gran interés por la gran cantidad de violencia emitida por televisión en programas destinados a los niños. Si bien, no se puede establecer una relación de causalidad, se sabe que están correlacionados. La televisión también puede provocar, con programas de contenido estereotipado, que los niños que tienen una vida diferente a los patrones establecidos, desarrollen un sentimiento de no pertenencia y a la vez se genere el rechazo de éstos por parte de los demás niños”. (García, 2009, p.36)

Este contenido se ha posicionado como una de las causas que desgastan a las nuevas generaciones, al no estar expuestas a hechos reales y valores ideales:

“Al ver nuestra sociedad, podemos comprobar la importancia que tienen los medios de comunicación en nuestra vida, y a la vez, lo prejudicial, que en ocasiones pueden llegar a ser para los niños, ya que en algunos casos, evidencia hechos de la vida sobre sexo, drogas, violencias, guerras, discriminaciones y alcohol, analizados sin ningún rigor científico ni ético. Hechos que perjudican a la mayoría, porque los valores reales, estilo de vida y manera de vivir de cada uno está “manipulado” por modelos, valores y tipos de comportamiento, algunos de los cuales están bastante fuera del alcance de la mayoría de los hombres, pero otros pueden ser imitados y ejercer influencia directa sobre nuestro comportamiento y sobre todo, sobre la conducta infantil”. (Aldea,2004, p.157)

Es decir, que los medios pueden crear nuevas maneras de ver el mundo, basándose en antivalores y comportamientos no deseados, tomando en consideración que el niño en cuestión, es expuesto desde temprana edad a largas horas de contenido audiovisual, muchas veces no filtrado.

“El niño, dado que tiene una mente plástica y muy receptora con todo lo que acontece a su alrededor, trata de asumir e interiorizar inconscientemente, todos los valores, roles, normas, actitudes y deseos que el mensaje televisivo le ofrece continuamente. La mayoría de los alumnos, tienen asumidas las actitudes negativas de los personajes televisivos que, cuando se sitúan delante de la pantalla del televisor, ven la violencia, peleas, agresividad, malas contestaciones, etc., como normales. La imagen que transmiten los programas de televisión sobre personajes famosos, simpáticos, se transforma en deseable, admirable, imitable. Los niños los transforman en deseable, admirable, imitable. Los niños los transforman en sus favoritos, no distinguiendo la realidad de los mismos de la ficción, tampoco aprecian la bondad de sus conductas y comportamientos, sino que en función de la apreciación global del personaje favorito, sus acciones les sugieren imitación y grandeza o rechazo”. (Perlado, 2003, p.176)

No obstante, para poder hablar de los efectos que este contenido tiene sobre los niños, debemos tomar en

consideración qué patrones de conducta son usuales en el niño panameño.

1.3.2 Evolución del Problema

Los dibujos animados precedieron al cine mudo. Desde sus inicios, estos dibujos animados también conocidos como cómicas o caricaturas, eran enfocados en problemáticas sociales con contenido violento y direccionado para adultos. (Amurrio, 2015)

A partir de los años 60, la popularidad del contenido animado, se trasladó a un nicho más joven convirtiéndose en la programación predilecta de los niños y adolescentes con el mismo contenido de sus inicios, representando una problemática en la familia al no poder supervisar al 100% el contenido al que sus hijos estaban expuestos.

Hanna - Barbera fue la encargada en los años 70 de acuñar la temática del "sueño americano", en la difusión masiva de sus dibujos animados, esta vez implementando recursos de sonidos "graciosos", para apaciguar el efecto de las escenas violentas.

El desarrollo de las cómicas en los años 80 dio un giro en el tipo de contenido que conocía para la época. Siguiendo la línea del "sueño americano", se inicia la producción de dibujos animados y largometrajes animados, basados en cuentos clásicos, introduciendo por primera vez, las figuras fijas conocidas en la literatura como los héroes, princesas y villanos que buscaban llegar al "y vivieron felices para siempre".

El "boom" de los dibujos animados dio un giro interesante, en la época de los 90's, con el inicio de la franquicia de princesas de Walt Disney World. Eran dibujos animados con estilo virginal que inspiran bondad y dulzura, lo que le brinda a los padres de familia, tranquilidad sobre la información a la que exponen a sus hijos.

Posteriormente, se vieron los dibujos animados con leve contenido violento o trazos de humor negro, no obstante eran camuflados con irrealismo como lo fue "Dragón Ball Z" o "Los Caballeros del Zodíaco", al igual que varios dibujos animados del género "ánime".

No obstante, el contenido ha ido decayendo con el pasar de los años. Actualmente, el contenido infantil de los dibujos animados está sobrecargado de información no apta para infantes, humor sexual, léxico inapropiado y diseños muy gráficos.

A partir de aquel momento, el contenido directo al que están expuestos los niños, se convirtió en un problema, ya que brindan modelos sociales no apropiados y antivalores.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Analizar la relación entre el rendimiento académico y el tipo de contenido de **dibujos animados** (D.A.) de los estudiantes en las escuelas, basados en los resultados de las pruebas TERCE: oficial urbana mejor resultado y oficial urbana resultado más bajo.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Establecer una posible clasificación o tipología de los dibujos animados (D.A.) basados en su contenido y mensaje.

- Comparar entre las escuelas de estudios, los tipos de contenidos de los D.A.
- Medir la preferencia de los niños en la elección de los D.A.
- Evaluar la influencia de los D.A. en el desempeño y desarrollo de los niños en el ambiente escolar.
- Analizar la relación entre el rendimiento académico y el tipo de contenido de D.A., al que están expuestos los estudiantes de la escuela oficial urbana mejor resultado y oficial urbana resultado más bajo.

CAPÍTULO 2: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

2.1 Nivel Conceptual

En el caso particular de esta tesis, se debe tener claro la definición adecuada de ciertos conceptos.

Para incrementar el potencial de acción de este estudio debemos conocer en primera instancia, lo que concebimos por su medio difusor:

2.1.1 La televisión

Aparato electrónico que a través de imágenes y sonidos es utilizado para la difusión de información y medio de entretenimiento. (RAE, 2015).

Una vez entendemos que el televisor es el punto de información, debemos proceder a evaluar su contenido y sus características:

2.1.2 Los dibujos animados

El dibujo animado, también llamado caricatura en algunos países de América Latina y en España, (también es común nombrarla como animación 2D, animación tradicional o animación clásica), es la técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros para

generar la representación de imágenes en movimiento. De las técnicas de animación, es la más antigua, y además es históricamente la más popular. Por lo general, se hace interponiendo varias imágenes. Así, al dar un movimiento continuo, se dará vida a un personaje animado. También se usa el término dibujo animado para denominar a las películas, en general de corta duración, que son realizadas con esta técnica (o que simulan estar dibujadas a mano), hechas principalmente para televisión, aunque también se exhiben como largometrajes en los cines y se ven cada vez más en pantallas de computadora, distribuidas por Internet.

A través de este tipo de contenido que se ve direccionado para una audiencia joven, podemos reconocer que los dibujos animados se pueden seccionar según su contenido.

2.1.3 Tipología de los dibujos animados (según contenido)

A falta de una clasificación "oficial" o "estándar", se propone una clasificación para esta investigación. Se le denomina tipología a una división, en este caso para los

dibujos animados, tomando en consideración su imagen, objetivos, el desarrollo y los conceptos que transmiten.

2.1.3.1 Contenido Positivo

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

- **Contenido de Aprendizaje Académico:** Enfocado en la difusión de mensajes que van acorde con los procesos de aprendizaje escolar y los planes de estudio universales como lo son: el abecedario, los números, palabras, problemas matemáticos y de lógica, entre otros.
- **Contenido de Aprendizaje Moral:** Enfocado en la difusión de mensajes positivos a través del ejemplo. Dibujos animados que presentan buenas costumbres y enseñan valores, siguiendo modelos básicos de la convivencia en familia, el compañerismo, la amistad y el "buen actuar".

2.1.3.2 Contenido Negativo

Se le considera contenido negativo a los dibujos animados que perpetúen las malas costumbres, comportamientos inadecuados, mensajes ambiguos y van en contra de los estatutos sociales de la actualidad.

- **Contenido de Comportamiento Violento:** Dibujos animados en los que se observan situaciones con altos contenidos de violencia, confrontaciones entre las personas, uso de armas y la presencia de sangre que perpetúan ejemplos negativos y erróneos.

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

Estudios indican que la televisión y por lo tanto los dibujos animados, no sólo influyen a su audiencia en el ámbito perceptual, sino que tiene un efecto conductual:

2.1.4 Conducta o comportamiento social

En Biología, Psicología y Sociología, es el comportamiento o conducta dirigido hacia la sociedad o que tiene lugar entre miembros de la misma especie (relaciones intraespecíficas). Los comportamientos o conductas que se establecen como relaciones interespecíficas (como la depredación, el parasitismo o la simbiosis), involucran a miembros de diferentes especies y por lo tanto, no se consideran *sociales*. Mientras muchos comportamientos sociales intraespecíficos son parte de una comunicación (comunicación animal), pues provocan una respuesta o cambio de comportamiento del receptor, sin actuar directamente sobre él. La comunicación entre miembros de diferentes especies no se considera comportamiento social. (Universidad Los Llanos, 2012).

A partir de la definición del comportamiento social, debemos tomar en consideración que la conducta es algo que se va desarrollando a medida que el ser crece, no obstante se habla de una clasificación o diagramación de los tipos de conducta del infante.

Este tipo de influencias puede ser crítica, según la audiencia a la que se expone, en especial en los infantes en edades de desarrollo social.

Erik Erikson, psicólogo alemán, reconocido por su "teoría del desarrollo psicosocial" expone, que los niños pasan por ocho etapas del ciclo vital o estadio psicosocial a medida que el infante en cuestión crece.

Para este estudio es importante tomar en consideración, que la muestra utilizada corresponde a la cuarta etapa de la teoría psicosocial.

2.1.5 Laboriosidad vs Inferioridad

Este estadio se produce entre los 6-7 años hasta los 12 años. Los niños muestran un interés genuino por el funcionamiento de las cosas e intentan llevar a cabo muchas actividades por sí mismos, con su propio esfuerzo y poniendo en uso sus conocimientos y habilidades. Por esa razón, es tan importante la estimulación positiva que pueda ofrecerle la escuela, en casa o por el grupo de iguales. Éste último comienza a adquirir una relevancia trascendental para ellos. En el caso de que esto no sea

bien acogido o sus fracasos motiven las comparaciones con otros, el niño puede desarrollar cierta sensación de inferioridad que le hará sentirse inseguro frente a los demás. (Regader, 2016)

Las etapas de Erickson, contribuyen a establecer los parámetros de estudio en este caso, ya que nos brindan características claves del desarrollo del niño y así podemos evaluar su susceptibilidad en torno a los estímulos que reciben diariamente (en este caso la televisión).

Una vez establecidos los conceptos básicos, procedemos a establecer la definición de "rendimiento académico", que representa la variable más importante para la comprensión de este estudio.

2.1.6 Rendimiento Académico

Nivel de conocimiento de un alumno medido en una prueba de evaluación. En el rendimiento académico, intervienen además del nivel intelectual, variables de personalidad (extroversión, introversión, ansiedad...) y motivacionales, cuya relación con el rendimiento académico, no siempre es

lineal, sino que está modulada por factores como nivel de escolaridad, sexo, actitud. (Cortez, 2016)

Panamá como país que conforma la UNESCO, es parte de las pruebas TERCE, utilizadas como medida para este estudio.

2.1.7 Prueba TERCE

Estudio de logro de aprendizaje a gran escala más importante de la región, ya que comprende 15 países (Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, República Dominicana y Uruguay) más el Estado de Nuevo León (México).

El estudio evalúa el desempeño escolar en tercer y sexto grado de escuela primaria, en las áreas de Matemática, Lenguaje (lectura y escritura) y, para sexto grado el área de Ciencias Naturales. Su objetivo principal es aportar información para el debate sobre la calidad de la educación en la región, así como orientar la toma de decisiones en políticas públicas educativas. Para cumplir con este objetivo, el estudio no sólo consiste en la

aplicación de pruebas para medir logros de aprendizaje, sino también de cuestionarios, para comprender el contexto y entender las circunstancias, bajo las cuales el aprendizaje ocurre en las áreas evaluadas. (UNESCO, 2016)

A través de esta metodología, se establecieron tres puntos de corte en cada prueba, que dieron lugar a cuatro niveles de desempeño (I, II, III y IV). Estos niveles ordenaron los logros de aprendizaje de los estudiantes en un continuo de creciente complejidad. Los logros de los niveles inferiores son la base de los niveles más avanzados.

Con los resultados asociados a los niveles de desempeño, se obtiene información sustantiva respecto de los conocimientos que poseen y las habilidades que han desarrollado los estudiantes. Esta información se puede convertir en un valioso aporte para orientar el trabajo pedagógico.

2.2 Enfoque Teórico Adoptado

A lo largo de los años, se ha visto que la televisión influye, en base al tiempo de exposición de manera directa e indirecta, lo que muchas veces puede afectar el desenvolvimiento social del individuo como lo explica la teoría de cultivo y socialización.

2.2.1 Teoría del cultivo y socialización

La teoría de cultivo es una teoría social que propone que mientras la gente pase más tiempo viviendo en el mundo de la televisión, será más fácil que crean que la realidad social se asemeja a la realidad retratada por la televisión.¹ El efecto de cultivo propuesto por la teoría, ocurre solo después de una exposición larga y cumulativa al televisor.

George Gerbner y Larry Gross de la Universidad de Pensilvania, fueron los primeros en desarrollar esta teoría como parte de una investigación a gran escala de un proyecto que denominaron "indicadores culturales". (Hall, 2009)

Cabe destacar, que la presencia de este contenido y el efecto que tiene en las nuevas generaciones en muchos casos se basa en la popularidad del mismo:

2.2.2 Efecto del vagón

Basado en el comportamiento gregario, también denominado como efecto arrastre o "moda", lo que nos dice de manera sencilla que las personas siguen a la multitud sin analizar lo que sucede o cómo esto afecta en general. Este término se le acuña a Dan Rice. (Delgado, 2015)

Todo esto sucede siguiendo la línea psicológica de dos teorías fundamentadas y una serie de estudios que explican las reacciones de la audiencia frente a estímulos:

2.2.3 Conductismo de Watson

Cuando se habla de conductas aparece una referencia a palabras tales como "estímulo" "respuesta" "refuerzo", "aprendizaje", lo que suele dar la idea de un esquema de razonamiento acotado y calculador. Pero ese tipo de palabras se convierten en un metalenguaje científico sumamente útil para comprender la psicología.

Corriente de la psicología inaugurada por John B. Watson (1878-1958), que defiende el empleo de procedimientos estrictamente experimentales, para estudiar el comportamiento observable (la conducta), considerando el entorno como un conjunto de estímulos-respuesta.

El enfoque conductista en psicología, tiene sus raíces en el asociacionismo de los filósofos ingleses, así como en la escuela de Psicología estadounidense, conocida como funcionalismo y en la teoría darwiniana de la evolución, ya que ambas corrientes hacían hincapié en una concepción del individuo como un organismo que se adapta al medio (o ambiente). (Orengo, 2015)

2.2.4 Primado o Efecto Priming

En Psicología, el primado o *priming* es un efecto relacionado con la memoria implícita, por la cual, la exposición a determinados estímulos influye en la respuesta que se da a estímulos presentados con posterioridad. Este fenómeno, puede tener lugar a nivel perceptivo, semántico o conceptual.

La exposición a estos medios tiene un efecto en la psiquis de la audiencia, sin dejar a un lado las consecuencias biológicas, físicas y emocionales.

2.2.5 Efectos fisiológicos de los medios de comunicación

Estudios enfocados en esta rama, buscan analizar los cambios o alteraciones que se presentan en los receptores a nivel fisiológico, como consecuencia de las exposiciones a ciertos mensajes o contenidos televisivos. Estos estudios han demostrado que hay cambios aparentes que varían según lo que recibe el receptor. Por ejemplo, se ha demostrado que las películas de terror provocan aceleración en los latidos o aceleración del ritmo respiratorio. Efectos similares, se presentaron en personas que observan contenidos violentos o de alto nivel de competitividad. Estos estudios contribuyen a entender cómo el ser humano de manera involuntaria, reacciona a su entorno y cómo esto afecta a los medios masivos.

Así como también contribuyen al aprendizaje intrínseco de la audiencia, en especial aquella en edad vulnerable, lo que muchas veces arroja resultados contraproducentes, ya

que un estímulo mediocre incentivará un aprendizaje mediocre o ineficiente.

2.2.6 Teoría del aprendizaje según Gestalt

La Psicología de la Gestalt es un movimiento de la Psicología que surgió a comienzos del siglo XX en suelo alemán, con teóricos como Kurt Lewin, Max Wertheimer y Kurt Koffka, entre otros. Esta escuela sostiene que la mente se encarga de configurar, mediante diversos principios, todos aquellos elementos que se pasan a formar parte de ella, gracias a la acción de la percepción o al acervo de la memoria. (Pedagogía, 2015)

2.3 Discusión en torno al Problema

2.3.1 Opiniones a Favor

El efecto positivo de los dibujos animados en los niños, es la estimulación del aprendizaje. Según un artículo del Centro de Información de Recursos de Educación, escrito por Robert Gill, en el 2000 llamado "Los efectos de personajes de dibujos animados como motivadores de la educación preescolar para niños desfavorecidos", los dibujos animados ayudan a las maestras a alcanzar los

objetivos de los programas de educación y ayudan a niños de edad preescolar, a alcanzar altos niveles de aprendizaje.

La investigación de Gill concluyó, que utilizar los personajes de los dibujos animados en materiales del salón de clases, estimula la conducta interpersonal, el aprendizaje y el desarrollo social del niño. El uso consistente de los mismos personajes de los dibujos animados, ayuda a que los niños se sientan cómodos al expresar sus sentimientos y su entendimiento del sujeto.

Estableció que los niños que utilizaron material de trabajo, con un personaje de dibujos animados aprendieron más que los niños que utilizaron el mismo material sin el personaje de los dibujos animados.

2.3.2 Opiniones en Contra

Un niño mira aproximadamente 18.000 horas de televisión desde el jardín de infantes hasta la graduación de la escuela secundaria, según el psicólogo Steve Hossler. (Asociación Americana de Pediatría, 1999)

Específicamente, mirar dibujos animados tiene un efecto negativo en el modo que el niño mira la violencia. Los

dibujos animados, a menudo representan actos violentos como explosiones, disparos y muerte. Sin embargo, estos actos de violencia ocurren en situaciones extremas donde tampoco hay consecuencias. El cerebro de un niño, las emociones y sus sentidos de dolor, son negativamente afectados debido a que se vuelven insensibles a la violencia.

En el 2000, el cirujano general de los Estados Unidos, David Satcher, creó un reporte sobre violencia adolescente, donde estableció que el comportamiento agresivo en los niños jóvenes, es causado por mirar frecuentemente el entretenimiento que tiene contenido violento.

En el 2004, el Dr. Ruebert Saturnine III, presentó un argumento sobre los efectos negativos de los dibujos animados en los niños para Animation World Network Inc. Una de las críticas de Saturnine, se focalizó en los incidentes de imitación, donde los niños se lastiman a ellos mismos, intentando imitar a los personajes ficticios.

El primer caso de una demanda relacionada con una caricatura, se produjo en 1928, cuando un niño pequeño, Dickie Johnson, tomó el yate de su familia en un lago, mientras intentaba replicar a un capitán de un barco de dibujos animados. Dickie estrelló el barco y su familia presentó una demanda contra Walt Disney por cargos de corrupción de un menor. Durante el juicio, Dickie declaró y afirmó: "Pensé que si un ratón común y corriente podía conducir un barco, seguro que yo también podía hacerlo". Saturnine dijo, que los casos de lesiones relacionadas con los dibujos animados, aumentaron de manera constante cada año después del incidente de Dickie Johnson, porque los niños son incapaces de hacer la distinción entre la realidad y la ficción, causándose daño a sí mismos, tratando de imitar lo que ven en los dibujos animados.

2.3.3 Postura del Investigador

Los dibujos animados debido a sus varios componentes atractivos para la juventud, representan un difusor de contenido. La larga exposición a estos contenidos, influyen muchas veces de manera sigilosa a su audiencia ,inculcando valores, roles de género, conductas

y estereotipos que resultan nocivos para el desarrollo íntegro del infante y su capacidad de socialización. Todo eso, claro está, basándonos en el contenido al que el niño es expuesto, lo que se verá reflejado no sólo en su comportamiento personal o con sus pares, sino que será palpable en su rendimiento íntegro como estudiante.

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

3.1 Tipo de Estudio

Descriptivo – correlacional.

Es descriptivo, ya que pretende describir y explicar una situación. Es correlacional, ya que busca analizar la relación entre variables (los dibujos animados y desempeño académico de los niños)

3.2 Método Adoptado

3.2.1. Cuantitativo – No experimental.

Esta es una investigación de enfoque cuantitativo ya que a partir de los resultados de la medición de las pruebas TERCE, se mide la relación entre el rendimiento académico y la preferencia en la tipología de los dibujos animados. Se pasa por una etapa previa de carácter descriptiva, la cual cuantifica los tipos de preferencias de dibujos animados.

Además es un estudio no experimental ya que no se tiene control completo sobre las variables y el investigador no puede influir directamente en ellas pues las mismas ya han sucedido previo a la investigación.

3.3 Hipótesis

H_0 = Existe independencia entre los resultados obtenidos de las pruebas TERCE (alto y bajo) y los tipos de contenido de dibujos animados, que prefieren los estudiantes.

H_1 = Existe una relación entre los resultados obtenidos de las pruebas TERCE (alto y bajo) y los tipos de contenido de dibujos animados, que prefieren los estudiantes.

3.3.1. Procedimientos estadísticos

Primero, determinaremos si existe asociación o no, entre las variables de estudios y luego precisar si se rechaza o acepta la hipótesis nula " H_0 ". Es importante determinar el grado de fuerza de esta correlación y si la misma es significativa.

Basándonos en el *Manual del IBM para SPSS versión 24*, explicamos lo siguiente:

Tablas Cruzadas:

El procedimiento Tablas cruzadas crea tablas bidimensionales y multidimensionales y, además, proporciona una serie de pruebas y medidas de asociación para las tablas bidimensionales. La estructura de la tabla y el hecho de que las categorías estén ordenadas o no determinan las pruebas o medidas que se utilizaban. Los estadísticos de tablas cruzadas y las medidas de asociación, sólo se calculan para las tablas bidimensionales. Si especifica una fila, una columna y un factor de capa (variable de control), el procedimiento Tablas cruzadas, crea un panel de medidas y estadísticos asociados, para cada valor del factor de capa (o una combinación de valores para dos o más variables de control).

Estadísticos de Tablas Cruzadas:

Chi-cuadrado. Para las tablas con dos filas y dos columnas, seleccione Chi-cuadrado, para calcular el chi-cuadrado de Pearson, el chi-cuadrado de la razón de verosimilitud. La prueba exacta de Fisher y el chi-

cuadrado corregido de Yates (corrección por continuidad). Para las tablas 2x2, se calcula la prueba exacta de Fisher, cuando una tabla (que no resulte de perder columnas o filas en una tabla mayor) presente una casilla con una frecuencia esperada menor que 5. Para las restantes tablas 2x2 se calcula el chi-cuadrado corregido de Yates. Para las tablas con cualquier número de filas y columnas. Se seleccionó chi-cuadrado para calcular el chi-cuadrado de Pearson y el chi-cuadrado de la razón de verosimilitud. Cuando ambas variables de tabla son cuantitativas, chi-cuadrado da como resultado la prueba de asociación lineal por lineal.

Lo anterior se reduce, a que si los resultados de la prueba de chi-cuadrado es " $p \leq 0,05$ " se rechaza H_0 y por consiguiente, se demuestra que hay relación entre las variables de estudio.

No obstante, esta prueba no nos indica el grado de fuerza y significancia de esta relación. Para esto, basándonos una vez más en el **Manual del IBM para SPSS versión 24**, explicamos el tipo de prueba para las variables nominales.

Para los datos nominales (sin orden intrínseco, como católico, protestante o judío), puede seleccionar el Coeficiente de contingencia, Phi (coeficiente) y V de Cramér, Lambda (lambdas simétricas y asimétricas y tau de Kruskal y Goodman) y el Coeficiente de incertidumbre. V Coeficiente de contingencia. Medida de asociación basada en chi-cuadrado. El valor varía entre 0 y 1. El valor 0 indica, que no hay asociación entre las variables de fila y de columna. Los valores cercanos a 1, indican que hay gran relación entre las variables. El valor máximo posible depende del número de filas y columnas de la tabla. Phi y V de Cramer.

Phi es una medida de asociación basada en chi-cuadrado, que conlleva dividir el estadístico de chi-cuadrado, por el tamaño de la muestra y extraer la raíz cuadrada del resultado. V de Cramer es una medida de asociación basada en chi-cuadrado.

3.3.2. Fórmulas estadísticas

A continuación presentamos las formulas estadísticas utilizadas para esta investigación, basándonos en el ***Manual del IBM para SPSS versión 24.***

Si bien, el SPSS hace los cálculos estadísticos, es importante señalar las fórmulas detrás de cada procedimiento utilizado por el paquete estadístico SPSS.

3.3.2.1. La prueba χ^2 de Pearson:

Es una prueba no paramétrica que mide la discrepancia entre una distribución observada y otra teórica (bondad de ajuste). Se utiliza para probar la independencia de dos variables entre sí, mediante la presentación de los datos en tablas de contingencia.

La fórmula que da el estadístico es la siguiente:

$$\chi^2 = \sum_i \frac{(\text{observada}_i - \text{teórica}_i)^2}{\text{teórica}_i}$$

Corrección de continuidad o de Yates:

La corrección de Yates se aplica a la prueba de chi cuadrado, cuando al menos el valor de una frecuencia esperada es menor que 5.

3.3.2.2. Chi-cuadrado corregida:

Se aplica la corrección de Yates o también corrección por continuidad, cuando aproximamos una variable discreta a una distribución continua. La corrección consiste en añadir y substraer 0,5 a la variable en cuestión.

$$\chi^2 = \sum \frac{(|\text{observada} - \text{teorica}| - 0.5)^2}{\text{teorica}}$$

3.3.2.3. Prueba Exacta de Fisher:

La prueba exacta de Fisher se utiliza para analizar una tabla de contingencia de 2x2 y probar si la variable de fila y la variable de columna son independientes.

El valor p de la prueba exacta de Fisher es exacto para todos los tamaños de muestra, mientras que los resultados de la prueba de Chi-cuadrado que examina las mismas hipótesis pueden ser inexactos cuando los conteos de celdas son reducidos.

En esta investigación, en algunas pruebas es necesario incluir este tipo de procesamiento estadístico.

Su fórmula estadística es:

$$p = \frac{\binom{a+b}{a} \binom{c+d}{c}}{\binom{n}{a+c}} = \frac{(a+b)! (c+d)! (a+c)! (b+d)!}{a! b! c! d! n!}$$

Para determinar el grado de fuerza de la asociación entre las variables al momento de rechazar H_0 , se aplicará la prueba de: Phi, V de Cramer y Coeficiente de contingencia, en función de los tipos de variables procesadas.

3.3.2.4. Prueba de Phi:

La función de la correlación de Phi, es determinar si existe una relación lineal entre dos variables a nivel nominal con dos valores cada una (dicotómico) y que esta relación no sea debida al azar; es decir, que la relación sea estadísticamente significativa.

Donde n , es el total del número de observaciones. Se considera que dos variables binarias, están positivamente asociadas si la mayor parte de los datos caen dentro de las celdas diagonales. Por el contrario, dos variables binarias se consideran negativamente asociadas, si la

mayoría de los datos se salen de la diagonal. Si tenemos una tabla de 2×2 para dos variables aleatorias, x e y.

Su interpretación radica en interpretar sus valores; si los mismos están cercanos a 0 indican poca relación y valores cercanos a 1, indican mucha fuerza en la relación.

En otras palabras, puede existir asociación entre las variables, sin embargo no implica que la relación sea con mucha fuerza.

$$\phi = \sqrt{\frac{\chi^2}{n}}$$

3.3.2.5. Prueba de V de Cramer:

Es usado para ver la asociación de las variables nominales cuando sus categorías son de dos o tres clases. El coeficiente varía entre cero y uno. Si la tabla de contingencia es de dos filas por dos columnas, o es de tres filas por tres columnas, es válida la prueba.

Cuanto más próximo a cero se encuentre, más independientes serán las variables. Cuanto más próximo a

uno sea el número, más asociadas estarán las variables que se estudien.

También hay que observar, que para el cálculo del coeficiente de Cramer, se necesita previamente tener calculado el estadístico Chi Cuadrado.

El V Cramer, es un valor de medida independiente del tamaño de la muestra. Cramers V es una medida simétrica, para la intensidad de la relación entre dos o más variables de la escala nominal, cuando (por lo menos) una de las dos variables tiene, por lo menos, dos formas (valores posibles). En una tabla de 2x2 el Cramers V corresponde al Coeficiente phi.

Procedimiento

$$V = \sqrt{\frac{\chi^2}{n(\min[r, c] - 1)}}$$

Interpretación

Cramers V = 0: no hay relación entre X e Y

Cramers V = 1: hay una relación perfecta entre X e Y

Cramers V = 0,6: hay una correlación relativamente intensa entre X e Y

3.3.2.6. Coeficiente de Contingencia:

El coeficiente χ^2 (también llamado contingencia cuadrática), sobre el que se basa el coeficiente de contingencia, es una medida de la "intensidad" de la relación entre las características observadas.

$$\frac{\chi^2}{n} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^m \frac{(h_{i,j} - \frac{h_i \cdot h_j}{n})^2}{\frac{h_i \cdot h_j}{n}}$$

Vale agregar que el coeficiente de contingencia es una prolongación de la phi, para variables con más de dos categorías. Sin embargo, sus valores no están normalizados y su límite es menor que 1. Para conocer el límite máximo de C, deberíamos calcularlo. Por ello, para ahorrar tiempo, se suele utilizar la V de Cramér, que sí está normalizada y tiene el límite máximo en 1, lo que indicaría una relación de dependencia perfecta.

3.4 Grupos de Estudio

3.4.1 Población

Todos los niños y niñas que participaron de la pruebas TERCE.

3.4.2 Muestra

Estamos en lo que metodológicamente se denomina estudio de casos. De toda la población, interesa estudiar dos (2) escuelas:

- centro educativo oficial urbano con el puntaje obtenido más alto de las pruebas TERCE.
- centro educativo oficial urbano con el puntaje obtenido más bajo de las pruebas TERCE.

3.4.3 Variables

- Tipología de los dibujos animados.
- Resultado de las pruebas TERCE.

3.4.4 Operacionalización de las Variables

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Pruebas TERCE	Estudio que evalúa el desempeño escolar en sexto grado de escuela primaria en áreas de Matemáticas, Ciencias Naturales y Lenguaje (lectura y escritura) con el objetivo de evaluar la calidad de la educación en la región.	Nivel I	Inferior a 686 puntos en Matemáticas, inferior a 668 puntos en Ciencias Naturales y hasta 611 puntos en Lectura.
		Nivel II	Entre 687 a 788 puntos en Matemáticas, 669 a 781 puntos en Ciencias Naturales y 612 a 753 puntos en Lectura.
		Nivel III	Entre 789 a 877 puntos en Matemáticas, 782 a 861 puntos en Ciencias Naturales y 754 a 809 puntos en Lectura.
		Nivel IV	Desde 878 puntos en Matemáticas, 862 puntos o más en Ciencias Naturales y 810 puntos o más en Lectura.
Dibujos Animados	Material audiovisual que consiste en el uso de personajes dibujados animados digitalmente con el fin de entretener y transmitir mensajes a través de acciones reales o irreales que influyen de alguna manera en su audiencia según su contenido.	Contenido Positivo	Colores brillantes, buen léxico, palabras positivas, mensajes de aliento, valores, conceptos educativos, situaciones sencillas, normas culturales, se premian las buenas acciones, refuerzan relaciones con amigos y familia, estimula los sentidos, invita a la interacción con el ambiente, casos de "problema - solución" y refuerzo de acciones socialmente aceptadas.
		Contenido Negativo	Colores opacos, mal uso de las palabras, presencia de adjetivos calificativos negativos, mensajes de derrota, valores ambiguos, prácticas de anti valores, rebelión ante las normas de la ley, se perpetúan acciones negativas, refuerzan malas conductas, confrontaciones de violencia física y/o verbal, uso de armas, presencia de sangre y lenguaje soez.

3.5 Técnicas

- Análisis de datos cuantitativos secundarios: esta investigación parte de una variable ya procesada. Resultados de las pruebas TERCE. La misma tiene cuatro niveles, siendo el I el más bajo y el IV más alto.
- Procesamiento de la base de datos de las pruebas TERCE, mediante la estadística descriptiva específicamente, las medidas de tendencia central, para identificar las escuelas de la República de Panamá, que obtuvieron el mayor puntaje y aquellas de menor puntaje.
- Encuesta aplicada a los casos de estudio seleccionados.

- Análisis estadístico mediante pruebas no paramétricas de tipo correlacional “chi cuadrado” y tablas de contingencia¹.
- En los casos en donde los resultados de los cálculos estadísticos determinen que “ $P \leq 0,05$ ”, se aplicará la prueba estadística de “Phi” y “V de Cramer” para asegurarnos que la fuerza de correlación es significativa.
- Se utilizó el SPSS, programa estadístico para el procesamiento de datos.

¹ Prueba Chi-cuadrado de Pearson:

La prueba Chi-cuadrado la aplicamos para contrastar la Hipótesis Nula; H_0 = las variables x e y son independientes.

Si la significación asociada a este estadístico es menor o igual a 0.05 rechazamos la hipótesis de independencia. La base de cálculo de la Chi-cuadrado son las diferencias entre las frecuencias observadas y esperadas.

Razón de verosimilitud Chi-cuadrado:

La razón de verosimilitud Chi-cuadrado es una alternativa al estadístico Chi-cuadrado cuando el objetivo es contrastar la hipótesis de independencia entre las variables. La diferencia estriba en que en este caso se calcula el cociente entre las frecuencias observadas y esperadas. En este caso también rechazaremos la hipótesis de independencia entre las variables cuando la significación de este estadístico sea menor o igual a 0.05.

La aplicación de los dos estadísticos pueden llevarnos a la misma conclusión. Sin embargo, y en aquellos casos en los que no se produzca esta coincidencia, elegiremos el estadístico con una significación menor.

3.6 Instrumento

CUESTIONARIO SOBRE PREFERENCIAS

EN DIBUJOS ANIMADOS (CÓMICAS Y ANIMES)

Los dibujos animados (cómic y anime) nos aportan mucha información y nos enseñan conceptos. Este cuestionario trata de conocer tus preferencias y opiniones sobre ellos. **El cuestionario es ANÓNIMO. No hay respuestas buenas o malas, sólo hay opiniones distintas sobre un mismo aspecto, pero todas ellas respetables.**

Para lograr el objetivo de este cuestionario la sinceridad de todos es fundamental, por ello pedimos que seas MUY SINCERO/A al responder. Circula la letra de la afirmación que indica lo que piensas y responde con letra clara.

¡Muchas Gracias por tu Colaboración!

Nombre de la Escuela: _____

Curso: _____

Edad: _____ Fecha: _____ Sexo: _____

**1) ¿Con que regularidad
veo dibujos animados?**

- a. Mucho
- b. Poco
- c. Bastante
- d. Nada

**2) ¿Me gustan los dibujos
animados?**

- a. Mucho
- b. Poco
- c. Bastante
- d. Nada

3) **¿Qué me gusta de los dibujos animados?**

4) **¿Cuánto aprendo con los dibujos animados?**

- a. Mucho
- b. Poco
- c. Bastante
- d. Nada

5) **¿Qué aprendo de los dibujos animados?**

6) **¿La mayor parte del tiempo veo dibujos animados solo?**

- a. Mucho
- b. Poco
- c. Bastante
- d. Nada

7) **¿Cuántas horas veo dibujos animados?**

- a. 2 horas al día
- b. 4 horas al día
- c. 6 horas al día
- d. 8 horas al día
- e. 10 o más horas al día

8) Mencione los dibujos animados que observa mayormente.
(tres, 3)

1. _____

2. _____

3. _____

3.7. Procedimiento de la investigación.

Luego de explicar los aspectos metodológicos, es importante precisar los pasos dados para la construcción de la evidencia empírica, que responde mis preguntas de investigación.

3.7.1. Selección de los casos de estudios.

El primer paso, fue descargar la base de datos de los resultados de las pruebas TERCE, que son de acceso público en el siguiente sitio de la UNESCO. <http://www.unesco.org/new/es/santiago/terce/databases/>

El segundo paso, fue procesar la base de datos. Se van a agrupar las escuelas que presentan los mejores resultados en las pruebas de rendimiento académico, tomando como criterio la geografía; urbano/rural. La técnica por utilizar es la estadística, mediante las medidas de tendencia central.

Casos seleccionados según dimensiones relevantes (área, y rendimiento)

Área	Puntajes más altos	Puntajes más bajos
Urbana		
Rural		

Tabla 2 - Casos según puntaje obtenido y zona rural urbana

El tercer paso fue utilizar un listado proporcionado por MEDUCA² para verificar con precisión los casos escogidos, los nombres y determinar cuáles eran oficiales y particulares.

Luego de tener las escuelas agrupadas, podemos identificar los casos que interesan en esta investigación. Oficial urbana con puntaje más alto y oficial urbana con puntaje más bajo.

² Se firmó un acuerdo de confidencialidad, el cual prohíbe divulgar tanto este listado como mencionar los nombres de los centros educativos que fueron seleccionados para esta investigación.

Casos seleccionados según dimensiones relevantes (área, dependencia y rendimiento)

Área	Dependencia	Puntajes más altos	Puntajes más bajos
Urbana	Oficial	Caso 1	Caso 2

Tabla 3 - Casos seleccionados según dimensiones relevantes (área, dependencia y rendimiento)

- *Caso 1 - código 6014*
- *Caso 2 - código 3001*

3.7.2. Aplicación de los Instrumentos

Se realizó una prueba piloto en una escuela oficial urbana, con puntaje alto de las pruebas TERCE pero distinta al estudio de caso.

Los instrumentos se aplicaron en septiembre de 2016.

3.7.3. Análisis de la información obtenida

En concordancia con los objetivos de la investigación, el procesamiento de la información extraída gira en tres aspectos:

- Primero, a nivel descriptivo mediante el uso de la estadística, estableciendo las frecuencias de acuerdo con las respuestas.
- Segundo, a nivel correlacional, estadísticamente estamos ante pruebas no paramétricas, chi - cuadrado

y tablas de contingencia, para determinar si se rechaza o acepta H_0 .

c. Luego, mediante pruebas de Phi y de V de Cramer, el grado de correlación entre las variables de estudios.

CAPÍTULO 4: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Selección de Casos

Primero se procesaron los resultados por área de conocimiento, de acuerdo con la información que nos proporciona la base de datos de las pruebas TERCE.

Como se ha mencionado, los resultados de las pruebas TERCE, colocan a los estudiantes en diversos niveles según los puntos obtenidos en Matemáticas, Ciencias y Lectura.

Niveles de puntaje para Matemáticas

Nivel 1 (hasta 686 puntos)

- Estimar pesos (masas) y longitudes de objetos.
- Identificar posiciones relativas en mapas.
- Identificar reglas o patrones de formación de secuencias numéricas simples y continuarlas.
- Ordenar números naturales y decimales.
- Utilizar la estructura del sistema decimal y de sistemas monetarios.
- Resolver problemas simples que involucran variaciones proporcionales.
- Leer datos explícitos en tablas y gráficos.

Nivel 2 (entre 687 y 788 puntos)

- Resolver problemas simples que involucran números naturales, números decimales y fracciones y variaciones proporcionales.
- Relacionar distintas vistas espaciales.
- Determinar términos faltantes o continuar secuencias gráficas o numéricas.
- Identificar ángulos agudos, rectos y obtusos y resolver problemas simples que involucran ángulos.
- Determinar medidas de longitud o masa de objetos, mediante instrumentos graduados.
- Calcular perímetros y áreas de polígonos.

Nivel 3 (entre 789 y 877 puntos)

- Resolver problemas de variaciones proporcionales y que requieren interpretar la información entregada.
- Convertir unidades de medidas y resolver problemas que involucren medidas.
- Resolver problemas que involucren ángulos e identificar relaciones de perpendicularidad y paralelismo en el plano.

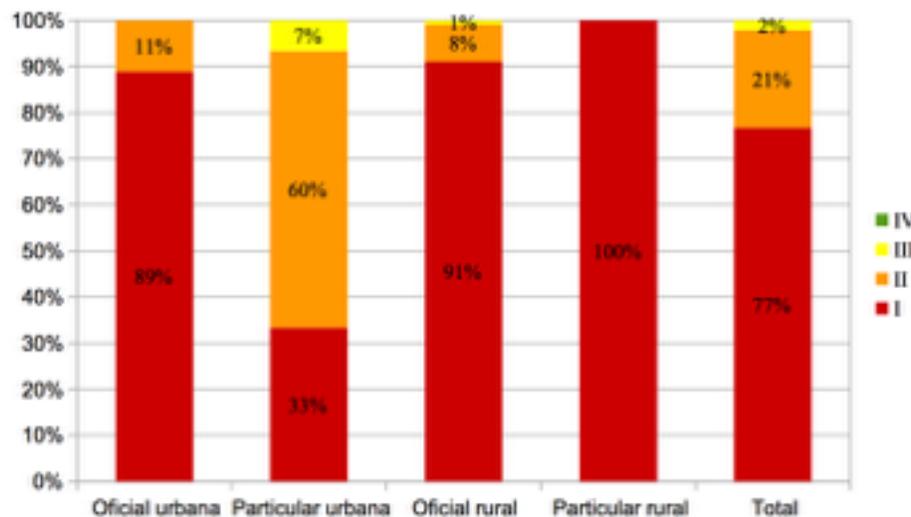
- Interpretar patrones de formación de secuencias numéricas.
- Resolver problemas que involucren el cálculo de perímetros y áreas de polígonos.
- Resolver problemas que requieren leer e interpretar información de tablas y gráficos.

Nivel 4 (desde 878 puntos)

- Resolver problemas más complejos, que involucren operaciones de números naturales, números decimales y fracciones o variaciones proporcionales.
- Resolver problemas más complejos, que involucren el cálculo de perímetros y áreas de polígonos, o ángulos de polígonos.
- Resolver problemas que requieren convertir unidades de medidas.
- Resolver problemas que requieren interpretar datos presentados en tablas o gráficos más complejos.

Gráfico 1 - Resultados de pruebas TERCE en el área de Matemáticas, Panamá.

Matemáticas



Niveles de puntaje para Ciencias Naturales

Nivel 1 (hasta 668 puntos)

- Reconocer acciones orientadas a satisfacer necesidades vitales y de cuidado de la salud en contextos cotidianos.

Nivel 2 (entre 669 y 781 puntos)

- Interpretar información simple, presentada en diferentes formatos (tablas, gráficos, esquemas). Comparar y seleccionar información para tomar decisiones y reconocer conclusiones.

- Clasificar seres vivos o reconocer el criterio de clasificación, a partir de la observación o la descripción de sus características.
- Establecer algunas relaciones de causa y efecto en situaciones cercanas.

Nivel 3 (ente 782 y 861 puntos)

- Interpretar información variada, presentada en gráficos de distintos formatos y/o con más de una serie de datos, para hacer comparaciones y reconocer conclusiones.
- Reconocer conclusiones a partir de la descripción de actividades de investigación.
- Aplicar sus conocimientos científicos, para explicar fenómenos del mundo natural en variadas situaciones.
- Reconocer partes o estructuras de los sistemas vivos y relacionarlas con el rol que tienen en un sistema mayor.

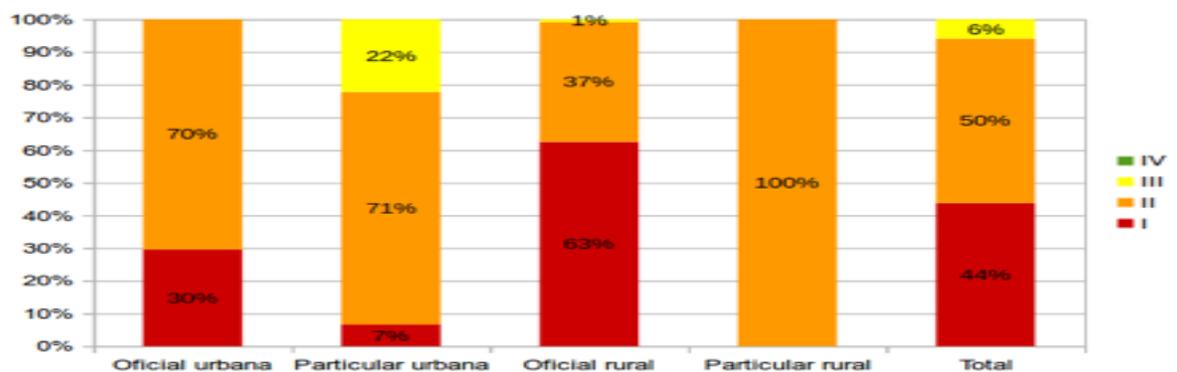
Nivel 4 (desde 862 puntos)

- Analizar actividades de investigación, para identificar las variables involucradas, inferir la pregunta que se desea responder y seleccionar información pertinente.
- Discriminar entre distintas preguntas, aquellas que se pueden responder científicamente.

- Utilizar términos científicos para nombrar fenómenos que no son del entorno inmediato.
- Utilizar conocimientos científicos para comprender procesos naturales, los factores involucrados y el impacto de su variación.

Gráfico 2 - Resultados de pruebas TERCE en el área de Ciencias, Panamá.

Ciencias



Niveles de puntaje para Lectura

Nivel 1 (hasta 611 puntos)

- Localizar información explícita, repetida literalmente o mediante sinónimos (parafraseada), que se encuentran en distintas partes del texto (inicio, cuerpo o final) y distinguida de otras informaciones.
- Establecer relaciones causales entre información explícita del texto.

- Interpretar expresiones en lenguaje figurado.
- Reconocer tipos de textos por su estructura familiar y cercana. Reconocer el emisor de un texto.
- Reconocer elementos que establecen vínculos de correferencia en el texto, (sustitución por sinónimos, sintagmas o pronombres), que se encuentran cercanos o próximos y son claramente distinguibles.

Nivel 2 (entre 612 y 753 puntos)

- Localizar y relacionar información explícita (relaciones causales y de secuencia temporal), repetida literalmente o mediante sinónimos (parafraseada), que se encuentra predominantemente en el cuerpo del texto y que es necesario distinguir de otras informaciones que compiten con ella. Inferir información a partir de conexiones sugeridas por el texto y apoyadas en el conocimiento de mundo.
- Inferir el significado de palabras familiares a partir de las claves que entrega el texto.
- Realizar relaciones que demuestren la comprensión del sentido global del texto, como distinguir el tema central, idea principal y las características

principales de personajes, a partir de información explícita e implícita de los textos.

- Reconocer funciones de textos discontinuos presentes en diversos textos.
- Reconocer emisor, destinatario y propósito comunicativo en diversos textos.
- Relacionar dos textos, según sus características y la información que ambos entregan.
- Reemplazar conectores según su sentido en el texto.

Nivel 3 (ente 754 y 809 puntos)

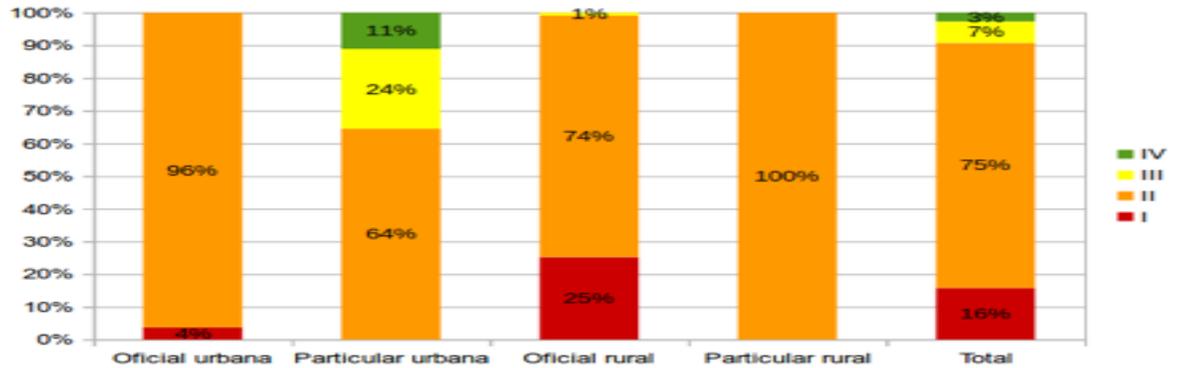
- Localizar información explícita, repetida predominantemente mediante sinónimos (parafraseada), que se encuentra en distintas partes del texto, y que es necesarios discriminar de otra información relevante que compite con ella.
- Relacionar información explícita (relaciones causales y de secuencia temporal), repetida predominantemente mediante sinónimos (parafraseada), en distintas partes del texto, discriminando entre información relevante que competen entre sí.

- Inferir información a partir de conexiones sugeridas en diversas partes del texto y apoyadas en el conocimiento de mundo.
- Interpretar figuras literarias y expresiones en lenguaje figurado.
- Reconocer la función de distintos elementos y recursos de un texto.
- Reconocer elementos que establecen vínculos de correferencia en el texto (sustitución por sinónimos, sintagmas o pronombres), cercanos y/o alejados entre sí, con elementos que le competen.
- Reconocer la función de conectores, verbos y signos ortográficos en textos literarios y no literarios.

Nivel 4 (desde 810 puntos)

- Inferir el significado de palabras utilizadas con significados diversos dependiendo del contexto en que se encuentran.
- Reflexionar sobre la función y los recursos de un texto. Relacionar dos textos, a partir de sus propósitos comunicativos.

Gráfico 3 - Resultados de pruebas TERCE en el área de Lectura, Panamá.

Lectura

En cada una de las configuraciones que surgen de la combinación de las dimensiones de Área y Dependencia, se ordenaron las escuelas, de acuerdo con la puntuación total obtenida. De las cinco escuelas con puntajes más altos y las cinco escuelas con puntajes más bajos, se seleccionan aquellas que fueron consistentes en cada una de las áreas evaluadas en las pruebas TERCE.

En dónde:

- Escuela oficial urbana de mayor puntaje la llamaremos "Caso 1".
- Escuela oficial urbana de menor puntaje la llamaremos "Caso 2"

4.2 Análisis Estadísticos

En primera instancia, estamos ante una población de 118 estudiantes a los que se les aplicaron la prueba.

Resumen de Procesamiento de Casos

	Casos					
	Válido		Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Centro Educativo *	118	100.0%	0	0.0%	118	100.0%
Edad						

Tabla 4 - Resumen de procesamiento de casos según edad

		Edad			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No respondió	4	3.4	3.4	3.4
	11 años	50	42.4	42.4	45.8
	12 años	58	49.2	49.2	94.9
	13 años	5	4.2	4.2	99.2
	14 años	1	.8	.8	100.0
	Total	118	100.0	100.0	100.0

Tabla 5 - Procesamiento de edades

Los primeros elementos que aporta la información fue que las edades se concentran entre 11 y 12 años.

Ahora se procede a analizar los resultados obtenidos, contrastando las escuelas oficiales de alto y bajo puntaje.

De acuerdo al sexo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Niño	61	51.7	51.7	51.7
	Niña	57	48.3	48.3	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Tabla 6 - Resumen de procesamiento de casos según resultados de pruebas TERCE y visualización de dibujos animados.

4.2.1. Preferencias sobre ver dibujos animados

Al analizar la variable sobre la preferencia de ver dibujos animados, nos encontramos con los siguientes resultados.

Resumen de Procesamiento de Casos

	Casos					
	Válido		Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Veo Dibujos Animados *	117	99.2%	1	0.8%	118	100.0%
Resultado Prueba Terce						

Tabla 7 - Resumen de procesamiento de casos según resultados de pruebas TERCE y visualización de dibujos animados.

Tenemos un caso perdido, un informante no respondió esta pregunta. Luego tenemos la tabla de contingencia o cruzada, para analizarla descriptivamente.

A simple vista, pareciera que no hay dependencia significativa entre ambas variables, no obstante, para estar más seguros realizamos una prueba de chi cuadrado para determinar su nivel de significancia.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	.364 ^a	1	.547		
Corrección de continuidad ^b	.149	1	.699		
Razón de verosimilitud	.366	1	.545		
Prueba exacta de Fisher				.666	.351
Asociación lineal por lineal	.361	1	.548		
N de casos válidos	117				

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 12.39.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 8 - Pruebas chi - cuadrado sobre preferencias en dibujos animados.

Según los datos que nos muestra, los resultados de chi cuadrado, corrección de continuidad³ y prueba exacta de Fisher⁴, la Hipótesis nula no se puede rechazar, por tanto, no existe relación entre el resultado de las pruebas TERCE (alto y bajo) y ver dibujos animados (mucho/bastante – poco/nada).

Debemos recordar, que para rechazar la hipótesis nula el resultado de significación debe ser " $p \leq 0,05$ ", lo cual implica que existe asociación entre ambas variables de estudio, y cuando " $p > 0,05$ " no se rechaza y por tanto, ambas variables son independientes y no tienen asociación entre sí.

³ Al aplicar la distribución Chi cuadrado, que es una distribución continua, para representar un fenómeno discreto, como el número de casos en cada uno de los supuestos de la tabla de 2x2, existe un ligero fallo en la aproximación a la realidad. En números grandes, esta desviación es muy escasa, y puede desecharse, pero cuando las cantidades esperadas en alguna de las celdas son números pequeños- en general se toma como límite el que tengan menos de cinco elementos- la desviación puede ser más importante. Para evitarlo, Yates propuso en 1934 una corrección de los métodos empleados para hallar el Chi cuadrado, que mejora la concordancia entre los resultados del cálculo y la distribución Chi cuadrado.

⁴ La prueba exacta de Fisher para analizar una tabla de contingencia de 2x2 y probar si la variable de fila y la variable de columna son independientes (H_0 : la variable de fila y la variable de columna son independientes). El valor p de la prueba exacta de Fisher es exacto para todos los tamaños de muestra, mientras que los resultados de la prueba de Chi-cuadrado que examina las mismas hipótesis pueden ser inexactos cuando los conteos de celdas son reducidos.

4.2.2. Nivel de agrado sobre los dibujos animados

La siguiente variable por analizar es, si el gustarle los dibujos animados, nos dice algo importante y si tiene asociación con los resultados obtenidos con las pruebas TERCE.

Para esta variable, no tenemos casos perdidos tal como muestra la siguiente tabla.

Resumen de Procesamiento de Casos

	Casos					
	Válido		Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Me Gustan Los Dibujos Animados * Resultado Prueba Terce	118	100.0%	0	0.0%	118	100.0%

Tabla 9 - Resumen de procesamiento de casos según aceptación de los dibujos animados y resultados de pruebas TERCE.

Tabla cruzada Me Gustan los Dibujos Animados*Resultado Prueba Terce

		Resultado Prueba Terce		Total	
		Alto	Bajo		
Me Gustan los Dibujos Animados	Bastante o Mucho	Recuento	46	15	61
		% dentro de Resultado Prueba Terce	51.7%	51.7%	51.7%
	Poco o Nada	Recuento	43	14	57
		% dentro de Resultado Prueba Terce	48.3%	48.3%	48.3%
Total		Recuento	89	29	118
		% dentro de Resultado Prueba Terce	100.0%	100.0%	100.0%

Tabla 10 - Tabla cruzada sobre aceptación de los dibujos animados y resultados de pruebas TERCE

Estos datos son consistentes con los resultados de la variable anterior. El ver o no ver dibujos animados, así como el gustarle mucho o poco, no son significativos en su relación con los resultados obtenidos en las pruebas TERCE. Sin embargo, aportar al análisis aplicar una prueba de chi cuadrado.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	.000 ^a	1	.997		
Corrección de continuidad ^b	.000	1	1.000		
Razón de verosimilitud	.000	1	.997		
Prueba exacta de Fisher				1.000	.584
Asociación lineal por lineal	.000	1	.997		
N de casos válidos	118				

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 14.01.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 11 - Pruebas de chi - cuadrado sobre aceptación de los dibujos animados y resultados de pruebas TERCE

Los datos son consistentes con la tabla de contingencia,
La hipótesis nula no se rechaza puesto que " $p > 0,05$ ".

4.2.3. Nivel de aprendizaje sobre los dibujos animados

Esta variable busca evaluar la posible relación que hay entre el nivel de aprendizaje, a través de dibujos animados y los resultados de las pruebas TERCE.

Tabla cruzada Aprendo de los Dibujos Animados*Resultado Prueba Terce

		Resultado Prueba Terce		Total	
		Alto	Bajo		
Aprendo de los Dibujos Animados	Bastante o Mucho	Recuento	42	14	56
		% dentro de Resultado Prueba Terce	47.2%	48.3%	47.5%
	Poco o Nada	Recuento	47	15	62
		% dentro de Resultado Prueba Terce	52.8%	51.7%	52.5%
Total		Recuento	89	29	118
		% dentro de Resultado Prueba Terce	100.0%	100.0%	100.0%

Tabla 12 - Tabla cruzada sobre nivel de aprendizaje con dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	.010 ^a	1	.919		
Corrección de continuidad ^b	.000	1	1.000		
Razón de verosimilitud	.010	1	.919		
Prueba exacta de Fisher				1.000	.544
Asociación lineal por lineal	.010	1	.919		
N de casos válidos	118				

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 13.76.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 13 – Prueba de chi – cuadrado sobre nivel de aprendizaje con dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE.

Los datos son consistentes con la tabla de contingencia.

La hipótesis nula no se rechaza, puesto que “ $p > 0,05$ ”.

4.2.4. Tipo de aprendizaje a través de los dibujos animados.

La siguiente variable por analizar es: ¿qué considera el niño que aprende a través de los dibujos animados? y si tiene asociación con los resultados obtenidos con las pruebas TERCE.

**Tabla cruzada ¿Qué considero aprendo de los Dibujos Animados?
*Resultado Prueba Terce**

			Resultado Prueba Terce		Total
			Alto	Bajo	
Qué considero aprendo de los Dibujos Animados	Valores	Recuento	54	21	75
		% dentro de Resultado Prueba Terce	60.7%	72.4%	63.6%
	Antivalores	Recuento	16	3	19
		% dentro de Resultado Prueba Terce	18.0%	10.3%	16.1%
	Nada	Recuento	19	5	24
		% dentro de Resultado Prueba Terce	21.3%	17.2%	20.3%
Total	Recuento	89	29	118	
	% dentro de Resultado Prueba Terce	100.0%	100.0%	100.0%	

Tabla 14 - Tabla cruzada sobre temáticas de aprendizaje en dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1.447 ^a	2	.485
Razón de verosimilitud	1.520	2	.468
Asociación lineal por lineal	.618	1	.432
N de casos válidos	118		

a. 1 casillas (16.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4.67.

Tabla 15 - Prueba de chi - cuadrado sobre temáticas de aprendizaje en dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE.

Los resultados de las tablas anteriores nos revelan información importante, que nos presentan la oportunidad de catapultar los métodos de enseñanza, utilizando como herramienta, los dibujos animados de contenido positivo.

Los datos son consistentes con la tabla de contingencia, la hipótesis nula, no se rechaza puesto que " $p > 0,05$ ".

4.2.5. Características atractivas de los dibujos animados.

La siguiente variable toma en cuenta las características atractivas para los niños, en los dibujos animados.

Se muestran casos perdidos ya que 2 de los encuestados no respondió.

Tabla cruzada Qué es lo que principalmente te gusta de los Dibujos Animados*Resultado Prueba Terce

		Resultado Prueba Terce		Total	
		Alto	Bajo		
Que es lo que principalmente te gusta de los Dibujos Animados	Caricaturas	Recuento	21	4	25
		% dentro de Resultado Prueba Terce	23.6%	14.8%	21.6%
	Fantasía	Recuento	8	1	9
		% dentro de Resultado Prueba Terce	9.0%	3.7%	7.8%
	Comedia	Recuento	39	16	55
		% dentro de Resultado Prueba Terce	43.8%	59.3%	47.4%
	Acción	Recuento	9	3	12
		% dentro de Resultado Prueba Terce	10.1%	11.1%	10.3%
	Da lo mismo	Recuento	12	3	15
		% dentro de Resultado Prueba Terce	13.5%	11.1%	12.9%
	Total	Recuento	89	27	116
		% dentro de Resultado Prueba Terce	100.0%	100.0%	100.0%

Tabla 16 - Tabla cruzada sobre características atractivas en dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2.638 ^a	4	.620
Razón de verosimilitud	2.784	4	.595
Asociación lineal por lineal	.487	1	.485
N de casos válidos	116		

a. 3 casillas (30.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2.09.

Tabla 17 - Prueba de chi - cuadrado sobre temáticas de aprendizaje en dibujos animados con relación al resultado en pruebas TERCE.

Los datos son consistentes con la tabla de contingencia.

La hipótesis nula no se rechaza, puesto que " $p > 0,05$ ".

4.2.6. Cantidad de horas diarias dedicadas a los Dibujos Animados

La siguiente variable toma en consideración, el tiempo de exposición a los dibujos animados y los resultados de las pruebas TERCE, presentando los siguientes resultados:

Tabla cruzada Horas diarias dedicadas a los Dibujos Animados*Resultado Prueba Terce

		Resultado Prueba Terce		Total	
		Alto	Bajo		
Horas diarias dedicadas a los Dibujos Animados	Menos de 2 horas al día	Recuento	6	1	7
		% dentro de Resultado Prueba Terce	7.1%	3.4%	6.2%
	Entre 2 y 4 horas al día	Recuento	71	23	94
		% dentro de Resultado Prueba Terce	84.5%	79.3%	83.2%
	Más de 4 horas al día	Recuento	7	5	12
		% dentro de Resultado Prueba Terce	8.3%	17.2%	10.6%
Total	Recuento	84	29	113	
	% dentro de Resultado Prueba Terce	100.0%	100.0%	100.0%	

Tabla 18 - Tabla cruzada sobre horas dedicadas a los dibujos animados y su relación con los resultados de las pruebas TERCE.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2.156 ^a	2	.340
Razón de verosimilitud	2.061	2	.357
Asociación lineal por lineal	2.042	1	.153
N de casos válidos	113		

a. 2 casillas (33.3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1.80.

Tabla 19 – Prueba chi cuadrado para horas dedicadas a los dibujos animados y su relación con los resultados de las pruebas TERCE.

Los datos son consistentes con la tabla de contingencia.

La hipótesis nula no se rechaza puesto que “ $p > 0,05$ ”.

4.2.7. Presencia de un adulto al momento de ver dibujos animados

La siguiente variable toma en consideración la presencia de una adulto, como supervisión al momento de ver dibujos animados y su relación con los resultados de la prueba TERCE.

Tabla cruzada Ver Dibujos Animados en compañía de un Adulto*Resultado Prueba Terce

		Resultado Prueba Terce		Total	
		Alto	Bajo		
Ver Dibujos Animados Solos	La mayor parte del tiempo	Recuento	53	8	61
		% dentro de Resultado Prueba Terce	59.6%	27.6%	51.7%
	Pocas veces	Recuento	36	21	57
		% dentro de Resultado Prueba Terce	40.4%	72.4%	48.3%
Total		Recuento	89	29	118
		% dentro de Resultado Prueba Terce	100.0%	100.0%	100.0%

Tabla 20 - Tabla cruzada sobre la visualización de dibujos animados con o sin supervisión

Esta variable no mostró los resultados esperados, pero arrojó cifras interesantes. Muestra que los estudiantes que salieron alto en las pruebas TERCE, tienden a ver dibujos animados sin ningún tipo de supervisión, mientras que aquellos de bajos resultados en las pruebas, muestran una tendencia a ver dibujos animados con adultos.

Para verificar los resultados, se efectuó una prueba de chi- cuadrado.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	8.949 ^a	1	.003		
Corrección de continuidad ^b	7.715	1	.005		
Razón de verosimilitud	9.172	1	.002		
Prueba exacta de Fisher				.005	.003
Asociación lineal por lineal	8.874	1	.003		
N de casos válidos	118				

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 14.01.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 21 - Prueba chi - cuadrado sobre visualización de dibujos animados con y sin supervisión adulta.

Los datos son consistentes con la tabla de contingencia, la hipótesis nula se rechaza, puesto que " $p < 0,05$ " demostrando que existe relación entre la supervisión adulta de los dibujos animados y los resultados de pruebas TERCE.

No obstante, es importante determinar si la fuerza de relaciones entre ambas variables es estadísticamente,

significativo, por lo que se efectúan pruebas Phi y V de Cramér.

Medidas simétricas

		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Phi	.275	.003
	V de Cramer	.275	.003
	Coefficiente de contingencia	.266	.003
N de casos válidos		118	

Tabla 22 - Medidas simétricas para evaluar la fuerza entre la visualización de dibujos animados con y sin supervisión adulta y los resultados de las pruebas TERCE.

Los resultados de las pruebas de Phi y V de Cramér, demuestran una vez más, que existe una correlación entre ambos puntos. Sin embargo, la fuerza de esa correlación no es estadísticamente significativa, ya que tanto Phi como V de Cramer están por debajo 0.3.

4.2.8. Tipo de contenido en los dibujos animados que prefieren

La siguiente variable evalúa la preferencia del niño, en el tipo de contenido de dibujos animados.

Este es uno de los puntos más importantes de este estudio, pues los resultados demostrarían si existe algún

tipo de relación entre los resultados de pruebas TERCE y la exposición de los dibujos animados, según su contenido por lo que efectuamos una tabla de contingencia.

Tabla cruzada Tipo de Contenido de los Dibujos Animados de tu preferencia*Resultado Prueba Terce

		Resultado Prueba Terce		Total	
		Alto	Bajo		
Tipo de Contenido de los Dibujos Animados de tu preferencia	Aprendizaje académico y/o moral	Recuento	41	7	48
		% dentro de Resultado Prueba Terce	46.1%	24.1%	40.7%
	Comportamiento violento y lenguaje inadecuado	Recuento	48	22	70
		% dentro de Resultado Prueba Terce	53.9%	75.9%	59.3%
Total		Recuento	89	29	118
		% dentro de Resultado Prueba Terce	100.0%	100.0%	100.0%

Tabla 23 - Tabla cruzada sobre tipo de contenido de los dibujos animados preferidos y los resultados de las pruebas TERCE.

A simple vista, podemos notar que a pesar de que ambos casos están expuestos a dibujos animados, con alto contenido con comportamiento violento y lenguaje inadecuados, la exposición de los estudiantes que

tuvieron bajos resultados en pruebas TERCE, se ven mayormente expuestos a este tipo de contenido negativo.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4.359 ^a	1	.037		
Corrección de continuidad ^b	3.498	1	.061		
Razón de verosimilitud	4.573	1	.032		
Prueba exacta de Fisher				.050	.029
Asociación lineal por lineal	4.322	1	.038		
N de casos válidos	118				

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 11.80.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 24 - Pruebas de chi - cuadrado sobre tipo de contenido de los dibujos animados preferidos y los resultados de las pruebas TERCE.

Los datos son consistentes con la tabla de contingencia, la hipótesis nula se rechaza, puesto que " $p < 0,05$ " demostrando, que existe relación entre el tipo de contenido de los dibujos animados y los resultados de las pruebas TERCE.

No obstante, es importante determinar si la fuerza de relaciones entre ambas variables, es estadísticamente significativo, por lo que se efectúan pruebas Phi y V de Cramer.

Medidas simétricas

		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Phi	.192	.037
	V de Cramer	.192	.037
	Coefficiente de contingencia	.189	.037
N de casos válidos		118	

Tabla 25 - Medidas simétricas para evaluar la fuerza estadística entre el tipo de contenido de los dibujos animados preferidos y los resultados de las pruebas TERCE.

Los resultados de las pruebas de Phi y V de Cramer, demuestran una vez más que existe una correlación entre ambos puntos. Sin embargo, la fuerza de esa correlación no es estadísticamente significativa, ya que tanto Phi como V de Cramer están 0.3.

Estos resultados ocurren, ya que ambos casos están expuestos a los dibujos animados negativos tal y como se explicó anteriormente. Lo importante de esta variable tal

y como se refleja en las tablas de contingencia, es la diferencia porcentual entre ambos casos. El caso 1 (colegio oficial urbano de alto rendimiento), muestra un balance entre la exposición de contenido positivo y negativo en los dibujos animados mientras que el caso 2 , (colegio oficial urbano de bajo rendimiento), muestra una brecha elevada entre el valor porcentual de aquellos estudiantes que están expuestos mayormente a contenido positivo (24.1%) y aquellos expuestos mayormente a contenido negativo (75.9%)

4.2.9. Horas diarias dedicadas a los Dibujos Animados, de acuerdo al sexo.

Horas diarias dedicadas a los Dibujos Animados, de acuerdo al Sexo

		De acuerdo al sexo		Total
		Niño	Niña	
Horas diarias dedicadas a los Dibujos Animados	Menos de 2 horas al día	3.5%	2.7%	6.2%
	Entre 2 y 4 horas al día	43.4%	39.8%	83.2%
	Más de 4 horas al día	3.5%	7.1%	10.6%
Total		50.4%	49.6%	100.0%

Tabla 26 - Tabla cruzada, horas dedicadas a los dibujos animados y la relación con el sexo.

Estamos ante un hallazgo interesante, tradicionalmente se piensa que el niño invierte mucho más tiempo en exposición al televisión para observar dibujos animados, sin embargo los datos nos muestran que la variable género, no implica mayor o menor tiempo dedicado a los dibujos animados.

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A través del trabajo de campo y el análisis de resultados se pudo demostrar la hipótesis alternativa (H_1):

H_1 = Existe una relación entre los resultados obtenidos de las pruebas TERCE (alto y bajo) y los tipos de contenido de dibujos animados que prefieren los estudiantes.

No obstante, la fuerza estadística de los resultados no es estadísticamente significativa; es decir, que el tipo de contenido en los dibujos animados es un factor influyente en el rendimiento académico, pero no es un factor determinante.

Originalmente, el objetivo de este estudio descriptivo - correlacional, era demostrar los efectos de los dibujos animados de tipología negativa en el deterioro del rendimiento académico.

Los resultados apuntan a que existe un alto grado de interés por los dibujos animados de contenido violento y lenguaje soez, ya que los mismos tienen contenidos más atractivos que aquellos denominados educativos.

A pesar de que los resultados de cada variable no fueron los esperados, los mismos arrojaron información valiosa que le agregan un giro a los objetivos de esta investigación, para ser implementada por las autoridades rectoras de la educación en Panamá.

Los resultados de la presente investigación nos permiten establecer, que los efectos de la comunicación de masas, contrario a lo que siempre se ha esgrimido, es que el uso de las cómicas tienen efectos positivos, convirtiéndose en una herramienta pedagógica que se debe recuperar.

Los datos arrojan, que sin importar si se trata de estudiantes de alto o bajo rendimiento, todos ven dibujos animados. Les gusta, dedican más de cuatro horas para verlos, involucran a los adultos y de éstos, los que más acompañan a sus hijos en esta actividad son los adultos de niños y niñas con bajo rendimiento.

Tal y como explica el Dr. Alan Rosenblatt en el documental "Life, Animated", sobre los beneficios de los dibujos animados en la educación de los niños autistas:

“Son figuras dibujadas a mano con expresiones exageradas, con emociones exageradas. Es más fácil interpretar todo esto.”

Esta referencia abre el compás al uso de los dibujos animados, para explicar en los diversos niveles de primaria: conceptos complejos, introducción a valores y prácticas aceptables, sin perder las características atractivas, para los niños como los son la comedia y las situaciones dinámicas, así como el uso de material animado, meramente educativo con miras ha los mismos objetivos.

La era tecnológica nos incentiva a mejorar los procesos educativos, a través del uso del multimedia audiovisual que penetra de manera más atractiva que el clásico tablero y marcador.

A partir de lo anterior, se abre paso a una serie de recomendaciones destinadas principalmente, para el Ministerio de Educación (MEDUCA) de la República de Panamá, para su instauración en los colegios oficiales:

- 1.Utilizar dibujos animados en la educación primaria, sustentada en la generación de conocimiento científico a través de la presente investigación, que ha cumplido una metodología, validada.
- 2.Conformar un equipo de especialistas de la comunicación para que puedan construir dibujos animados, como herramientas educativas, para ser aplicados de forma transversal en todos los contenidos curriculares.
- 3.Instalación de televisores en la aulas de clase para la implementación de herramientas tecnológicas y la proyección de material audiovisual animado, adecuado para el plan de estudio.
- 4.Evaluación de películas y dibujos animados en búsqueda de contenido acorde a fines directos de la enseñanza primaria.
- 5.Implementación de foros de discusión, con los estudiantes para evaluar su nivel de comprensión y medir los efectos de estos nuevos métodos en el aula de clase.

6. Producción de contenido de dibujos animados netamente nacional, a través de universidades y profesionales de la comunicación, que vayan completamente en línea con el plan de estudio nacional, para explicar conceptos científicos, nuestra historia, cultura, valores, tradiciones, los símbolos patrios, problemas sociales, entre otros.

7. Educación para padres y madres, explicando los efectos de los dibujos animados en las edades de desarrollo del infante y cómo identificar el tipo de contenido al que su hijo está expuesto y cuánta influencia puede tener sobre su conducta.

Los jóvenes, niños y adultos observan dibujos animados, los comentan y los discuten, por lo que se debe aprovechar esa aceptación por el género audiovisual, para impulsar los aprendizajes, una realidad que se reafirma en esta investigación.

Se habla de los efectos negativos que tienen los medios de comunicación en la sociedad, pero se demuestra según esta investigación, que pueden convertirse en importantes

aliados en los procesos educativos, para hacer el mejor uso los contenidos a los que los jóvenes ya están expuestos.

Los dibujos animados son una oportunidad educativa, una herramienta para hacerle frente a las debilidades del aprendizaje, como estrategia pedagógica, acorde a los contextos actuales y la aspiración de toda la sociedad de alcanzar la calidad educativa y una educación para todos.

Bibliografía

Artículos

Aldea, S. (2004). La Influencia de la 'Nueva Televisión' en las Emociones y en la Educación de los Niños.

Hall, A. (2009) College Students' Motives for Using Social Network Sites and Their Relationships to Users' Personality Traits.

Audiovisual

Goldman, J. (Producer), & Williams, R.R. (Director). (2016). Life, Animated[Documentary]. Country of origin: A&E Indie Films.

Libros

American Psychological Association. (s.f). Putting the power of television to good use.

Padua, J. (2000). Técnicas de investigación: aplicadas a las ciencias sociales, México: El Colegio de México.

Panamá, Ministerio de Economía y Finanzas. (2010). *Atlas Social de Panamá: Acceso y uso de las tecnologías de información y comunicación*. Panama, PA: Ministerio de Economía y Finanzas.

Sampieri, R., Collado, C. & Lucio, M., (2014). *Metodología de la investigación*, México: McGraw - Hill.

Sartori, G. "Homo Videns", 1995, 2015, septiembre 2

Tesis

Amurrio, A. (2011). *Los dibujos animados. Las mujeres en Disney*.(Tesis de pregrado)

Cantillo, C. (2010). *Perpetuación de Roles de Género en la Filmografía de Disney: de la Ingenua Blanca nieves a la Postmoderna Tiene (1937 – 2009)*(Tesis de pregrado).

García, R. (2009). *Influencia de las Caricaturas en los Niños de 4 a 6 Años de Edad, Que Habitan en el Municipio de Sola de Vega, Oaxaca*. (Tesis pregrado)

Ospina, P., García, G., Chipana, D. & Carrasco, M. (2014). *Influencia de las Películas Animadas de Disney en*

los Niños de America Desde la Década de 1950 Hasta la Actualidad (Tesis de pregrado).

Patiño, K. (2011). Representación de la Mujer en las Princesas de los Filmes de Walt Disney (Tesis de pregrado).

Posada, A. (2015). Violencia y Manipulación en la Programación Infantil de Televisión (Tesis)

Rodriguez, R. (1995) "Los Programas de Dibujos Animados Televisados Un Medios de Entretenimiento o Violencia Para los Niños" (Tesis)

Sandoval, M. (2006). Los Efectos de la Televisión sobre el Comportamiento de las Audiencias Jóvenes desde la Perspectiva de la Convergencia y de las Prácticas Culturales. (Tesis)

Web

Cortez Bohigas, M.M. (n.d.) *Definición de rendimiento escolar.*

Delgado, J. (2014) .Efecto Bandwagon: Cuando sumarse a la masa es la alternativa.

Los Llanos, U. (2012). Conducta Social.

Orengo, J. (2013). Watson y el Conductismo | La guía de Psicología.

Pedagogía, S. (2013). TEORIAS DEL APRENDIZAJE

Perlado, L.(2003). La Influencia de la Televisión en los Niños.

Real Academia Española. (s.f.). Diccionario de la lengua española (23.a ed.).

Regader, B. (n.d.). La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erikson.

UNESCO, ONG.(n.d.) *“¿Qué es El TERCE?|Organización De La Naciones Unidas Para La Educación, La Ciencia y La Cultura”*. unesco.org.

Anexos

SINTAXIS DEL SPSS, EN EL PROCESAMIENTO ESTADISTICO DE LOS DATOS.

* Encoding: UTF-8.

*Primer aspecto es mostrar las edades de nuestra población de estudio.

```
FRECUENCIES VARIABLES=Ed
  /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE
  /BARCHART PERCENT
  /ORDER=ANALYSIS.
```

*Se hace una tabla de contingencia entre ver dibujos animados y tipo de puntaje obtenido en las pruebas TERCE.

```
CROSSTABS
  /TABLES=VerDaReco BY RPTerce
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /STATISTICS=CHISQ
  /CELLS=COUNT COLUMN
  /COUNT ROUND CELL.
```

*Se hace una tabla de contingencia entre la variable agrado sobre los dibujos animados y el puntaje obtenido en las pruebas TERCE.

```
DATASET ACTIVATE ConjuntoDatos1.
```

```
SAVE OUTFILE='C:\Users\InvestigadoresUsma\Documents
\gabymver2.sav'
  /COMPRESSED.
```

```
DATASET ACTIVATE ConjuntoDatos1.
```

```
SAVE OUTFILE='C:\Users\InvestigadoresUsma\Documents
\gabymver2.sav'
  /COMPRESSED.
```

```
CROSSTABS
  /TABLES=NivDGustDA BY RPTerce
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /STATISTICS=CHISQ
  /CELLS=COUNT COLUMN
```

```
/COUNT ROUND CELL.
```

*Se hace una tabla de contingencia entre la variable agrado sobre los dibujos animados y el puntaje obtenido en las pruebas TERCE.

```
DATASET ACTIVATE ConjuntoDatos1.
```

```
SAVE OUTFILE='C:\Users\InvestigadoresUsma\Documents  
\gabymver2.sav'  
/COMPRESSED.
```

```
CROSSTABS  
/TABLES=Aprenda BY RPterce  
/FORMAT=AVALUE TABLES  
/STATISTICS=CHISQ  
/CELLS=COUNT COLUMN  
/COUNT ROUND CELL.
```

```
CROSSTABS  
/TABLES=TipApre BY RPterce  
/FORMAT=AVALUE TABLES  
/STATISTICS=CHISQ CC PHI  
/CELLS=COUNT COLUMN  
/COUNT ROUND CELL.
```

```
CROSSTABS  
/TABLES=SuperVDA BY RPterce  
/FORMAT=AVALUE TABLES  
/STATISTICS=CHISQ CC PHI  
/CELLS=COUNT COLUMN  
/COUNT ROUND CELL.
```

*Recodificamos el tiempo de dedicación a los dibujos animados.

*se recodificó la variable acerca si ven dibujos animados solos, ahora se hace la tabla de contingencia y prueba de chi cuadrado.

CROSSTABS

```
/TABLES=TiempoDaDA BY RPTerce  
/FORMAT=AVALUE TABLES  
/STATISTICS=CHISQ CC PHI  
/CELLS=COUNT COLUMN  
/COUNT ROUND CELL.
```

CROSSTABS

```
/TABLES=PreferenciaDA BY RPTerce  
/FORMAT=AVALUE TABLES  
/STATISTICS=CHISQ CC PHI  
/CELLS=COUNT COLUMN  
/COUNT ROUND CELL.
```

CROSSTABS

```
/TABLES=TDCDA BY RPTerce  
/FORMAT=AVALUE TABLES  
/STATISTICS=CHISQ CC PHI  
/CELLS=COUNT COLUMN  
/COUNT ROUND CELL.
```