



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Los dibujos animados y el comportamiento de niños del
2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa

AUTORA:

Br. Miriyam Cenina Durán Silva

ASESOR:

Mg. Pedro Félix Novoa Castillo

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LIMA – PERÚ

2019



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

DICTAMEN DE LA 2DA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): DURAN SILVA, MIRIAM CENINA

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa*, ha sustentado la tesis titulada:

LOS DIBUJOS ANIMADOS Y EL COMPORTAMIENTO DE NIÑOS DEL 2DO CICLO EN UN COLEGIO DE EDUCACIÓN INICIAL, 2018.

Fecha: 12 de febrero de 2019

Hora: 8:45 a.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. Luis Nuñez Lira

Firma: 

SECRETARIO: Dr. Abner Chávez Leandro

Firma: 

VOCAL: Mg. Pedro Novoa Castillo

Firma: 

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

Aprobado por mayoría

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

Mejorar redacción AAA

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

.....
.....

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

Dedicatoria

A la memoria de una gran mujer, mi madre.
Gracias a su ejemplo de vida, a su inmenso
amor y, al apoyo incondicional que me dio.

Miriyam Durán Silva

Agradecimientos

A Dios, por haberme dado la vida y la oportunidad de estudiar.

A la Universidad César Vallejo, al rector fundador César Acuña Peralta por brindarme la oportunidad de culminar una etapa más de mi formación profesional.

A mis maestros quienes supieron orientarme con sus conocimientos.

A mis queridos colegas con quienes compartimos experiencias, intercambiamos conocimientos y aprendizajes juntos.

A mi querida familia, por su comprensión y aliento durante mis estudios.

La autora

Declaración jurada

Yo, Miriyam Cenina Durán Silva, estudiante del Programa Maestría en Educación con mención Docencia y Gestión Educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, identificada con DNI 08469977, con la tesis titulada: "Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018".

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada. De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Cesar Vallejo.

Comas, 29 de agosto del 2018



Miriyam Cenina Durán Silva

DNI. 08469977

Presentación

Señores miembros del Jurado, de conformidad con los lineamientos técnicos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela de Posgrado de la Universidad “Cesar Vallejo, dejo a vuestra disposición la revisión y evaluación del presente trabajo de tesis titulado: “Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018”, realizado para optar el grado académico de Magister en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa. El cual confío sea un referente para otros, que conlleve a su posterior aprobación.

La presente investigación está dividida en siete capítulos: En el capítulo I Introducción: incluye antecedentes y fundamentación científica, técnica o humanística, justificación, problema, hipótesis y los objetivos. Capítulo II Marco Metodológico: considera las variables, operacionalización de variables, metodología, tipos de estudio, diseño, población, muestra y muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos. Capítulo III. Resultados. Capítulo IV discusión. Capítulo V conclusión. Capítulo VI recomendaciones. Capítulo VII referencias bibliográficas.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

Índice

Página de jurado	li
Dedicatoria	lii
Agradecimiento	lv
Declaración jurada	v
Presentación	vi
Índice	vii
Lista de tablas	lx
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	
1.1. Realidad problemática	14
1.2. Trabajos previos	17
1.3. Teorías relacionadas al tema	23
1.4. Formulación del problema	33
1.5. Justificación del estudio	33
1.6. Hipótesis	34
1.7. Objetivos	35
II. Método	
2.1. Diseño de investigación	37
2.2. Variables, operacionalización	37
2.3. Población	39
2.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	41
2.5. Método de análisis de datos	43

2.6. Aspectos éticos	45
III. Resultados	
3.1. Análisis descriptivo	47
3.2. Análisis referencial	55
IV. Discusión	60
V. Conclusiones	63
VI. Recomendaciones	65
VII. Referencias bibliográficas	67
Anexos	72
Anexo 1 matriz de consistencia	73

Lista de tablas

Tabla 1	Operacionalización de la variable dibujos animados	38
Tabla 2	Operacionalización de la variable comportamiento	39
Tabla 3	Distribución de la población	40
Tabla 4	Resultado de la validez de contenido del instrumento dibujos animados	43
Tabla 5	Resultado de la validez de contenido del instrumento comportamiento	43
Tabla 6	Baremo de confiabilidad	44
Tabla 7	Estadísticos de fiabilidad	45
Tabla 8	Relación entre dibujos animados y comportamiento asertivo	47
Tabla 9	Relación entre dibujos animados y comportamiento agresivo	48
Tabla 10	Relación entre dibujos animados y comportamiento	49
Tabla 11	Tabla de frecuencias de dibujos animados según preferencia	50
Tabla 12	Tabla de frecuencia de la dimensión contenido positivo según preferencia	51
Tabla 13	Tabla de frecuencia de la dimensión dibujos animados negativos según preferencia	52
Tabla 14	Tabla de frecuencias de la variable comportamiento	53
Tabla 15	Tabla de frecuencias de la variable comportamiento asertivo según nivel	54
Tabla 16	Tabla de frecuencias de la variable comportamiento agresivo según nivel	55
Tabla 17	Nivel de correlación y significación estadística entre las variables dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.	56
Tabla 18	Nivel de correlación y significación estadística entre los dibujos animados y el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.	58
Tabla 19	Nivel de correlación y significación estadística entre los dibujos animados y el comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.	59

Lista de figuras

	Pág.	
Figura 1	Relación entre dibujos animados y comportamiento asertivo.	47
Figura 2	Relación entre dibujos animados y comportamiento agresivo	48
Figura 3	Relación entre dibujos animados y comportamiento	49
Figura 4	Dibujos animados según preferencia	50
Figura 5	Dibujos animados con contenido positivo según preferencia	51
Figura 6	Dibujos animados con contenido negativo según preferencia	52
Figura 7	Comportamiento según nivel	53
Figura 8	Comportamiento asertivo según nivel	54
Figura 9	Comportamiento agresivo según nivel	55

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

La investigación desarrolló un estudio descriptivo correlacional, diseño de estudio no experimental, porque se comprobó la relación entre las variables dibujos animados y comportamiento en un tiempo determinado. La muestra estuvo conformada por 120 estudiantes de ambos géneros. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario con escala dicotómica, con 20 ítems para la variable dibujos animados y 20 ítems para la variable comportamiento. Para desarrollar el proceso estadístico de confiabilidad se utilizó el método de Kuder-Richardson KR20 para estimar la confiabilidad del instrumento, este fue superior a 0,80 en ambas variables, se trabajó con el software SPSS versión 20.0 versión en español.

El análisis descriptivo muestra que del 100% de los niños que ven dibujos animados, ya sea con contenido negativo o positivo, el 28% de los niños no presentan comportamiento agresivo, mientras que el 72% de los niños presentan comportamiento agresivo.

El análisis inferencial muestra que los dibujos animados se relacionan significativamente con el comportamiento de los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Palabras claves: Dibujos, animados, comportamiento.

Summary

The objective of this research was to determine the relationship between cartoons and the behavior of children in the 2nd cycle in an initial education school, 2018.

The research developed a correlational descriptive study, non-experimental study design, because the relationship between the variables cartoons and behavior was verified in a given time. The sample consisted of 120 students of both genders. For the data collection, the survey technique was used and as an instrument the questionnaire with a dichotomous scale, with 20 items for the variable cartoons and 20 items for the behavior variable. To develop the statistical reliability process, the Kuder-Richardson KR20 method was used to estimate the reliability of the instrument, this was higher than 0.80 in both variables, and the software was worked with the SPSS version 20.0 version in Spanish.

The descriptive analysis shows that of 100% of children who see cartoons, either with negative or positive content, 28% of children do not show aggressive behavior, while 72% of children show aggressive behavior.

The inferential analysis shows that the cartoons are significantly related to the behavior of the children of the 2nd cycle in an initial education school, 2018.

Keywords: Drawings, animated, behavior.

I. Introducción

La presente investigación denominada Los dibujos animados y el Comportamiento de niños del 2do ciclo de un colegio de educación inicial 2018, permite conocer la relación existente entre las variables de estudio mediante el tratamiento de la problemática de la investigación surgidas en las aulas de la institución educativa.

En el aula se observó problemas de conducta, falta de atención, problemas de socialización, con actitudes impulsivas y posturas de personajes de dibujos animados, ocasionando riñas entre pares, daño físico y malestar en general; por ello se conoció que los niños y niñas en sus horas libres se dedicaban a ver programas de dibujos animados no educativos, que tienen contenidos violentos, lo cual tiene una relación directa e importante con el comportamiento de los estudiantes y sin el acompañamiento de un adulto responsable que los guíe adecuadamente en casa.

En la gran mayoría de familias de las zonas periféricas de Lima metropolitana, los adultos se encuentran largas horas fuera de su casa, y no se dedican a criar adecuadamente a sus hijos. Los niños y niñas sin control ni orientación de un adulto, pasan su tiempo libre viendo dibujos animados en la televisión, Tablet, celular o computadora en series, películas o juegos.

Esta investigación, se llevó a cabo en la institución educativa, con el fin de velar por el respeto a la integridad física y psicológica de los estudiantes, contribuir en la mejora de la formación integral de los estudiantes, orientar hacia entretenimientos más saludables, que eduquen y formen valores, desarrollando Buenos aprendizajes que formen una conducta asertiva, contando con apoyo de los padres de familia como responsables de velar por la seguridad y buena educación en casa.

1.1. Realidad problemática

En estos últimos tiempos los dibujos animados se han convertido en moldeadores de comportamientos para el niño en Estados Unidos, Japón o en Lima, mediante la transmisión de contenidos diversos que fluctúan de los educativos a los más

agresivos, y que en muchos lugares este ha desbordado el control parental por diversos factores.

Son los dibujos animados un entretenimiento que los mantiene fascinados e impone costumbres y actitudes propias de los personajes que se proyectan en los medios audiovisuales.

Los primeros estudios sobre la influencia que tienen sobre los niños se realizaron en 1997 en España, se determinó en ese entonces que resultaban favorables para el desarrollo de ciertas habilidades como la memoria, conceptos, vocabulario. Sin embargo como todo, en el mundo globalizado, los dibujos animados evolucionaron en distintas direcciones. De series producidas sobre cuentos clásicos, al uso de animes, adaptaciones de novelas, obras literarias y finalmente a las series infantiles comerciales traducidas a distintos idiomas.

Los estudios de Arboleda el año 2013 en España, sobre la influencia del dibujo animado y la televisión en el desarrollo creativo y artístico del niño en España, los resultados fueron de un análisis visual comparativo y se encontró una fuerte asociación entre los dibujos menos creativos y el consumo inmediato negativo de dibujos animados puesto que visión de los dibujos en televisión bloquea la capacidad de crear sus dibujos originales.

Por la misma razón de esta evolución, la actividad laboral cada vez más comprometida en cuestiones de tiempo de los adultos posibilitó la disminución del control sobre los contenidos, sobre los horarios, sobre la guía que los niños que requerían al visualizar los dibujos animados e incluso son los niños quienes controlan los programas o videos; entonces se comenzó a utilizar como un recurso de entretenimiento o distracción prolongado y en algunos casos supliendo a las nanas o cuidadores.

En el ámbito educativo, fue la GIAD (grupo de investigación y asesoramiento didáctico) que en 1990 propone la incursión de la televisión en el ámbito educativo con previa selección de personajes y contenidos. Consideran

que los niños disfrutaran más de los dibujos animados que de otros programas y si están acompañados por otros niños para intercambiar comentarios e información.

En esta misma década se determinó también que los programas de dibujos animados tienen distintas influencias en el aspecto social, psicológico y escolar.

Específicamente en Colombia, en el 2002 se realizaron investigaciones desde el punto de vista psicológico donde se determinó que la influencia de la tv es un fenómeno que aborda distintas problemáticas relacionadas con el comportamiento humano por lo tanto puede ser aprovechado cuidando el contenido, el momento y la edad de los estudiantes. Pero que sucede si no se puede controlar, si hay una sobre exposición a modelos estereotipados, agresivos y violentos, según Palk y Constock (1994), se refleja en actitudes violentas entre compañeros.

En el Perú, es a partir del 1998 que mediante revistas, diarios y artículos periodísticos, se analizan los efectos de los dibujos animados en los niños con aportes de psicólogos quienes señalaron que desde ese entonces, un gran número de programas infantiles carecían de contenidos educativos, estimulación de habilidades y falta de valores, por el contrario, inhiben su capacidad de pensamiento y creatividad, copian modelos idealizados, limitan su expresión cultural dentro y fuera de casa mientras no asisten a la escuela.

Las niñas y niños son personas que fácilmente pueden ser influenciadas por formas de comportamientos y actitudes observadas en las series animadas, de los personajes idealizados que los seduce y que están al alcance para su consumo, como un activo espectador.

“las personas no están equipadas con un repertorio innato de conductas sino que tienen que aprenderlas por experiencia directa o por observación” (Bandura, 1982: 31, citado por Sánchez-Labela).

En una institución educativa del cono norte de Lima, del II Ciclo de educación inicial, los niños tienen características comunes por residir en la misma zona del distrito de San Martín de Porras. Sus padres trabajan en horarios corridos dejando a sus hijos al cuidado de otras personas o hermanos quienes no controlan el periodo de tiempo que pasan frente a la TV, ni los programas, ni la publicidad o el adelanto de programación para adultos. Dentro de la Institución educativa, los temas de conversación son sobre los dibujos animados que vieron en la TV, en el internet de la Tablet o en el celular, sobre los personajes, y existe una cultura de consumos de indumentarias y accesorios referidos a ellos: loncheras, mochilas, prendas, cartucheras, entre otros. Las evaluaciones de entrada mediante Lista de cotejo, arrojan el 40% de niños tienen dificultades en el área personal social y un 35 % en el área de comunicación, sus períodos de concentración son cortos, en lo social sus reacciones ante dificultades son cargadas de violencia verbal o física con poca tolerancia al fracaso, esto genera un clima de malestar que impide tener un mejor rendimiento académico. A nivel familiar, los padres de familia son en un 35% separados, hogares a cargo de una sola persona, hijos menores o únicos, suelen compensar la falta de tiempo comprando juguetes o ropa y accesorios de sus programas favoritos.

El presente trabajo de investigación se titula: “Los dibujos animados y el comportamiento de niños en un colegio de educación inicial, 2018”, surgió por el interés de reducir los comportamientos impulsivos e inadecuados que dificulta una adecuada socialización y el desarrollo de aprendizajes en la aulas.

1.2. Trabajos previos

Se realizaron investigaciones de trabajos previos a esta tesis, las que se presentan en orden cronológico:

Antecedentes internacionales

Vargas (2017) es su estudio *programación de dibujos animados en la conducta social de los estudiantes de educación inicial*, planteó el objetivo de analizar la

programación televisiva de los dibujos animados y la conducta social de los estudiantes de educación inicial pertenecientes de Educación Inicial “Nueva Guacara” ubicada en el Municipio de Guacara del Estado de Carabobo. Estudio de enfoque cuantitativo y diseño no experimental, con una muestra de un grupo de 16 padres y representantes en la mencionada institución educativa personas y un total de la población conformada de 78 estudiantes. Se empleó la técnica de la encuesta, la misma estuvo conformada por un cuestionario policotómico o escala de likert, de 20 preguntas 29 ítems. Se utilizó como instrumento de observación el registro anecdótico o de campo. Concluyo que...sólo pretende dejar precedentes del daño emocional que produce la observación de dibujos animados que propician violencia. Esta investigación permitió indagar en el contexto familiar y escolar, para destacar la importancia que tiene el acompañamiento de los niños en la observación de programas televisivos, para mediar conflictos y maquinaciones por parte de ellos, en función a brindar mayor calidad a la situación familiar dentro de la sociedad. Se comprueba que se ha afectado la conducta escolar y social en un 56 % de los niños por la observación de dibujos animados con contenido violento. Los resultados obtenidos en el aula indican una mayor cantidad de exposición a la violencia, mayor será la imitación violenta observada.

Se coincide con la autora cuando señala que a mayor cantidad de tiempo expuesto a escenas violentas de la televisión, mayor será la imitación agresiva que realice el estudiante en el entorno donde se desenvuelve.

Bravo y Méndez (2017) en su estudio titulado *incidencia de los programas de dibujos animados violentos en el desarrollo afectivo-emocional en niños de 3 a 4 años guía didáctica con enfoque metodológico para docentes*, planteándose como objetivo, examinar la intervención de los programas de dibujos animados violentos en el desarrollo afectivo-emocional. Para el desarrollo de la investigación se aplicó en primer lugar la técnica de observación la cual ayudo a la detección de la problemática de la institución donde se determinó la realización de una investigación de campo, para la recolección de datos se una encuesta con una escala de Likert. Para establecer la correlación entre las variables con el Chi

cuadrado lo que demuestra la lógica en la investigación. Dentro de los resultados que se obtuvieron fueron que si existe relación entre las variables y por lo tanto se considera que sí existe influencia en los Programas de Dibujos animados violentos en el desarrollo afectivo – emocional en niños de 3 a 4 años de la Escuela fiscal Mixta Dra. Bertha Valverde de Duarte del Distrito 2 zona 8 cantón Guayaquil, provincia Guayas periodo 2015-2016. Además que se elaboró una guía didáctica con enfoque metodológico par docentes, recomendándose seguir poniéndola en práctica ya que en la actualidad a los niños les cuesta expresar de forma adecuada sus emociones.

Se concuerda con lo expuesto por los autores, pues la gran mayoría de los niños tienen dificultad para expresar sus emociones, incidiendo sobre este los programas con contenidos violentos y las falta de control de los docentes y sobre todo de los padres sobre estos.

Nieto (2016) en su investigación titulada *Análisis de los Programas Infantiles de La Televisión, canal Ecuavisa, y su influencia en niños de la Cdl. Quisquis, Cantón Guayaquil, Provincia de Guayas*. Cuyo objetivo fue analizar las presentaciones para niños de la televisión canal Ecuavisa, y la incidencia en el público objetivo, para la concienciación de los padres de familia, a través de una campaña de estrategias educativas. Es una investigación de tipo exploratorio-descriptivo- explicativo, para el buen desarrollo del tema. El presente estudio muestra como resultado que un 100 % de infantes visualizan la televisión y dedican gran parte del día espectando, provocándoles así actitudes agresivas, de igual forma recibiendo conductas negativas y malos hábitos para su desarrollo. El resultado es que ellos prefieren ver más dibujos animados con contenido violento, que con programas de corte educativo. Abusar de los programas resulta malo para un buen desempeño en la escuela. Los programas de televisión vienen incidiendo en el habla de los infantes, estos copian de igual manera su hablar.

Se coincide con lo que concluye el autor, debido al abuso de muchos programas de la televisión que no educa, tiene repercusión negativa para el estudiante en la etapa escolar.

Desde Ecuador, Jacho y Cedeño (2015) en su investigación titulada *Influencia de Los Programas de Televisión Nocivos en La Calidad del Comportamiento Escolar en Niños de 5 A 6 años. Guía Didáctica con Enfoque Participativo para Docentes*, cuyo objetivo fue establecer el predominio de las presentaciones de televisión en la calidad de la actitud escolar, estudio de métodos de Observación Directa, Exploratorio, Descriptivo, Explicativo para diseñar Guía Didáctica. Como resultado se encontró que no existe control de horarios en la programación televisiva para que el niño pueda tener a la televisión como una herramienta de estímulo sino que fomenta a la violencia. Por motivos laborales los padres de familia no tienen control sobre la programación que observan sus hijos, por lo tanto, ellos mismos seleccionan sus programas y personajes favoritos, adquiriendo su comportamiento violento. La mayoría de los hogares ecuatorianos después de la jornada escolar, los niños pasan más tiempo con familiares cercanos que con sus padres, causando desorden y falta de comunicación entre ellos.

Se concuerda con el autor cuando menciona que por motivos de trabajo los padres de familia, no vigilan las series televisivas que ven sus hijos, en consecuencia eligen programas con personajes más llamativos que son los violentos.

Mosquera (2015) en su investigación titulada *Influencia mediática que tienen los dibujos animados en la violencia interpersonal de los niños de 4 a 8 años, de Guayaquil, Ecuador*. Cuyo objetivo fue Analizar la influencia que poseen las cintas animadas en los infantes para buscar la manera en que se puede disminuir el alto índice de violencia interpersonal que existen en ellos, en una investigación exploratoria, descriptiva, explicativa, aplicado a una población de 196 personas conformado por padres de familia de niños de 4 a 8 años y utilizó las encuestas para obtener la información necesaria, como resultado encontró que la mayoría de padres de familia no controlan el horario en que sus hijos ven los programas y desconocen el contenidos de los mismos, por lo cual concluyó

que la familiaridad que se tienen los padres con los hijos ha sido deteriorada por los efectos negativos que producen los dibujos animados.

Nacional

Reyes (2017) en su investigación titulada *Los Superhéroes y el Comportamiento de los Niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana*. Cuyo objetivo fue determinar las conductas de los infantes que visualizan programas de superhéroes. El estudio se sitúa en el grupo de investigaciones de carácter cuantitativo de tipo descriptivo. Viene a ser cuantitativa debido a que empleó cálculos estadísticos a lo observado en las conductas de los infantes de cuatro años, valiéndose de herramientas que se aplicaron de manera sistemática a un grupo de la investigación; es descriptiva ya que buscó precisar la conducta de los infantes que visualizan cintas de Superhéroes de la Cuna Jardín Creciendo Juntos. Concluyó que en razón del nivel de la conducta, en el que los grados son nocivo y normal; así mismo da a conocer que los infantes que visualizan los superhéroes, muestran actitudes verbales desaprobatorias en un (89,9 %), conducta agresiva muy negativa (85,7 %). Dichos porcentajes nos dan a conocer que niños que ven superhéroes destacan los comportamientos inadecuados.

Se coincide con el autor sobre el comportamiento negativo adquirido por los estudiantes que ven programas de superhéroes porque copian a los personajes y las escenas con actitudes y lenguaje poco educativos.

Huincho y Rojas (2017) en su investigación *Los Dibujos Animados Violentos y La Conducta Agresiva de Los Niños del III Ciclo de la Institución Educativa N° 36005 del Distrito de ascensión – Huancavelica*, planteó el objetivo comprobar la correlación entre los dibujos animados violentos y el comportamiento violento, tanto física como verbal en los infantes. Es un estudio de diseño descriptivo correlacional no experimental, con una población y muestra de 91 alumnos. Como resultado se encontró que hay una reciprocidad importante de los dibujos animados agresivos y la conducta impulsiva física y psicológica en los infantes, la mayor frecuencia y porcentaje de niveles de conducta agresiva,

corresponde a alta agresión (44% segundo de mediana agresión (37,4%) y baja agresión (18,6%) y se evidenció mayor agresión en los niños que en las niñas.

Se concuerda con el autor, los estudiantes adquieren una conducta agresiva física, mientras más horas ven programas de dibujos animados agresivos.

Anton, Ccoto y Carhuas (2017) en su titulado Los dibujos animados y su relación con la conducta agresiva de los niños de 5 años de la I.E.P Señor Cautivo del distrito de Ate de la UGEL 06 – 2013. Donde se plantea como objetivo determinar la relación que existe entre la conducta agresiva y los dibujos animados. La muestra estuvo constituida por 28 niños y 20 niñas, a quienes se le aplico el instrumento de recolección de datos. el estudio fue de tipo correlacional y de diseño no experimental, los resultados que se obtuvieron fueron analizados en el nivel descriptivo según los objetivos e hipótesis del estudio. Estos a su vez indican que la primera variable, la cual es dibujos animados y la segunda variable que es conducta agresiva, se relacionan de manera directa. Concluyendo que mientras más tiempo pasan los niños viendo dibujos animados con contenidos violentos, la conducta es agresiva en los niños de 5 años de la I.E.P Señor Cautivo del distrito de ATE, UGEL 06, 2013.

Se concuerda con lo expuesto por los autores, sobre la relación que existe entre los dibujos animados y la conducta agresiva de los niños, en primer lugar porque la mayoría de los dibujos animados tienen contenidos violentos influyendo de manera negativa sobre la conducta de los niños.

Torres y Quispe (2015) en su investigación titulada *Clima Familiar, dibujos Violentos en la Televisión y conducta Agresiva en niños de 6 años, I. E. N° 36009 Huancavelica – 2015*, se planteó como objetivo, relacionar el clima familiar, los dibujos animados violentos en la televisión y el comportamiento agresivo en niños de 6 años en un estudio de tipo correlacional, diseño de investigación no experimental con una muestra de 70 estudiantes. Concluyó que el 62,9% de los estudiantes presentan conducta agresiva regular y clima familiar regular, el 25,7%

conducta agresiva baja y clima familiar baja, el 2,9% de conducta agresiva alta y clima familiar regular, el 7,1% conducta agresiva baja y clima familiar malo, el 5,7% presenta conducta agresiva regular y clima familiar malo. De la misma manera el 47,1% de los estudiantes presentan conducta agresiva regular, el 14,3% de los estudiantes presentan conducta agresiva baja y el 2,9% de los estudiantes presenta conducta agresiva alta.

Se concuerda con lo expuesto por los autores sobre la relación de los dibujos animados violentos y la conducta agresiva en los infantes, porque copian el lenguaje y las actitudes de los personajes.

Palma y Quispe (2014) en su investigación titulada *Influencia de Los Programas de la Televisión Peruana en la Conducta de los Niños de 5 Años de La "Institución Educativa Particular Marianista"* del Distrito de Hunter, cuyo objetivo fue señalar que las trasmisiones de la televisión visto por los niños estudiantes, inciden de forma desaprobatoria el comportamiento de ellos. El diseño del estudio es de forma "Descriptiva y Explicativa". Como resultado se encontró un nivel de desaprobatorio de los programas que emite la pantalla chica del Perú en el comportamiento de los estudiantes de la "Institución Educativa Particular Marianista. Estas se comprobó en las ficha de observación utilizada en el transcurso de las actividades lúdicas de los infantes, demuestran formas de actuar que imitan a los protagonistas de las trasmisiones de EEG, Combate y Al Fondo Hay Sitio. Estos programas analizados son los predilectos de los niños y ha manifestado que el niño está en peligro al ver acciones violentas, o acciones inconvenientes que no corresponden a su edad, formando un nivel de reproducción y afectando en forma negativa su conducta.

El presente estudio concuerda con los autores porque los programas de televisión influyen en la conducta de los niños y niñas; ellos terminan realizando actitudes propias de los personajes de los programas que propalan en la televisión.

Curi y Quintana (2014) en su investigación *Los Programas Infantiles de la Televisión y el Comportamiento de los niños y niñas de la IEIP La Cabañita de Jesús, Ayacucho*, planteó el objetivo de establecer el nivel de correlación que existe entre los programas televisivos infantiles y la conducta de los infantes de la IEIP La Cabañita de Jesús. El estudio se ubica dentro del paradigma cuantitativo-positivista, debido a que maneja la recolección de datos para probar la hipótesis, tomando como base el cálculo numéricamente y el análisis estadístico; para luego constituir modelos de conducta y para probar las teorías. El estudio buscó medir fenómenos de carácter social; es decir, todos los fenómenos son susceptibles de medirse. Como resultado encontró que existe una relación muy significativa entre las series infantiles de la televisión y la conducta de las niñas y los niños, ya que influyen directamente en el comportamiento. Existe una relación positiva fuerte entre las series de televisión infantiles que no educan y la conducta agresiva en los niños y niñas de la IEIP La Cabañita de Jesús, en donde la Correlación de Spearman corroboró la presencia de una relación de 0,795, con un nivel de significancia de $p=0,000 < 0,05$; lo que significa que hay un grado de correlación positiva fuerte, es decir a mayor observación de programas televisivos infantiles que no educan, la actitud agresiva de los niños y niñas será mayor.

Se concuerda con el autor porque existe una relación de manera directa entre los programas infantiles y el comportamiento de los estudiantes, y si son negativos, las actitudes del niño también lo serán.

1.3. Teorías relacionadas al tema

Comportamiento

El comportamiento está constituido por respuestas que realiza una persona con sus propias peculiaridades que surgen de su interior y son identificadas por el observador porque tiene carácter físico. (Casalta, citado por Reyes; p. 21)

El progreso de los niños se fundamenta cada vez más en el tipo de aprendizaje por observación. Este se da cuando el comportamiento de una persona que es observada resulta influenciada al ser testigo de una conducta (y

continuamente de las derivaciones de esta) de un modelo. En la psicología del desarrollo, los observadores son infantes, y los modelos incluyen a los adultos como los padres, profesores, hermanos, colegas de clase, deportistas famosos, personas distinguidas de la televisión, así como también de los personajes de dibujos animados, en resumen, prácticamente cualquiera. (Bandura citado por Vasta y otros; pág. 51)

Conducta

La conducta es la ejecución de cualquier actividad en la que existe una acción o un pensamiento o emoción. Es la expresión de nuestro comportamiento (Sánchez, 2018).

Teoría del aprendizaje social

Albert Bandura ha desarrollado esta teoría, que se fundamenta en la idea de que los seres humanos imitamos conductas y comportamientos que ocurren en situaciones específicas, de ciertas personas que por algún motivo admiramos. Observando o mirando a otras personas o escuchado experiencias vividas por otros, nosotros aprendemos conductas y comportamientos los cuales serán repetidos mientras produzca efectos positivos que satisfagan las necesidades. En el proceso de aprendizaje, Bandura identificó cuatro pasos: 1) percibir el comportamiento del modelo en una situación específica, 2) recordar el comportamiento del modelo cuando se presente una situación similar., 3) estar motivado para actuar igual al recuerdo y 4) convertir en acción el recuerdo. (Mencionado en Papalia, 1987)

Albert Bandura realizó cientos de estudios y de ellos sobresale el estudio del muñeco bobo. Lo hizo a partir de una película de uno de sus discípulos donde un joven estudiante solo pegaba a un muñeco bobo, este es un inflable tipo globo con imagen de muñeco y con una base pesada que bambolea cuando le damos golpes. La joven pegaba al muñeco, gritando ¡estúpidoooooooooo! Le pegaba, se sentaba encima de él, le daba con un martillo y demás acciones gritando frases agresivas. Bandura le enseñó esta película a un grupo de niños de una guardería. Estos niños saltaron de alegría al verla. Posteriormente se les dejó jugar. En el

salón de juegos había varios observadores anotando todas sus observaciones, un muñeco bobo nuevo y algunos pequeños martillos. Los observadores anotaron: un gran coro de niños golpeando con descaro al muñeco bobo. Le pegaban gritando ¡estupidoooo! Se sentaron sobre él, le pegaron con martillo y otros objetos más. En otras palabras imitaron al joven de la película y de una manera bastante precisa (Boeree, 1986).

Comportamiento asertivo

Según Bishop (2000) señala, ser asertivo es tener la capacidad de comunicarse teniendo el control de uno mismo sin actitudes pasivas, que manipulen o agredan, además que practique la escucha y actúe respetando los valores personales y el de los demás.

Según Zazo (2013) indica que la conducta asertiva involucra la expresión directa de sentimientos propios, pensamientos y necesidades, respetando los derechos de los demás.

Para Aguilar (1993) la conducta asertiva es el arte de trasladar emociones, creencias y acuerdos con modestia y respeto a los demás, así también expresa el uso de otros términos que hacen referencia a la conducta asertiva, son las habilidades sociales (citado por Gaeta, p.405).

“La asertividad es una estrategia de comunicación que nos permite defender nuestros derechos y expresar nuestra opinión, gustos e intereses, de manera libre y clara, sin agredir a otros y sin permitir que nos agredan. Por tanto, podemos decir que la asertividad es una de las habilidades sociales básicas, gracias a la cual podemos hablar de nosotros mismos, aceptar cumplidos, pedir ayuda, discrepar abiertamente, pedir aclaraciones y aprender a decir “no”, explica David López

Comportamiento agresivo

Zazo (2013) expresión directa de sentimientos y necesidades de manera agresiva, violenta, incorrecta, con manifestaciones verbales sin respeto a los

derechos de los demás. Las conductas agresivas son contrarios a la conducta asertiva.

Serrano (1996) las conductas agresivas son conductas intencionales que pueden causar daño ya sea físico o psicológico. Conductas como pegar a otros, burlarse de ellos, ofenderlos, tener rabietas o utilizar palabras inadecuadas para llamar la atención de los demás (p. 23).

Bandura (1973) conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva.

Cerezo (1997) el comportamiento agresivo suele presentarse en distintos contextos: el hogar, la escuela, la comunidad y esto provoca deterioro clínicamente significativo de la actividad social, académica o laboral (p. 26).

Escucha

La escucha es el proceso de entender y comprender el mensaje oral, donde interviene acciones del sentido del oído. Escuchar es el acto de la escucha. La escucha posee una base biológica y yace en el oír, pero está comprendido como lenguaje y se forma en acción con los otros. Está implícito el acto de comprender. (Herrera y otros, 2016, p.2)

Respeto

El respeto es la madre de cualquiera de las virtudes, ya que todas ellas tienen una contestación renovada al valor de una parte de uno mismo, y supone el conocimiento y el entendimiento de los valores. Hildebrand, p. 2) (2004).

El respeto es una de los pedestales sobre la cual se asienta la ética y la moral en diferentes campos y periodos. Es reconocer y entender tal y como son los otros incluyendo su forma de pensar.

Principio de respeto: supone el valor de establecer entornos que respeten los pasos y requerimientos vitales que los estudiantes necesitan para desarrollarse completamente. (DCEI, 2017 p. 22)

Respetar al niño como sujeto implica reconocer sus derechos, valorar su forma de ser y hacer en el mundo, lo que supone considerar su ritmo, nivel madurativo, características particulares y culturales, que hacen de él un ser único y especial.

Comunica

Que expresa con libertad y en diferentes lenguajes y contextos lo que piensa y siente, que comprende mensajes e ideas diversas, que es dialogante y capaz de escuchar a otros. Que interpreta diversos lenguajes simbólicos.

Agresión

La agresión se puede precisar de manera general el acto de hacer daño al otro. (Parke y Slaby (1983) y Crick y Grotpeter (1995), citados por Gómez, 2014). Además las separan como la agresión física, cuando tiene un propósito de causar daño físico como el golpe, el pateo, lanzamiento de objetos y la agresión verbal cuando se persigue lastimar a través de palabras.

Impulsividad

La conducta impulsiva está relacionada a la incapacidad de poner “un freno” antes de actuar. La impulsividad es, por lo general, un síntoma de una condición cerebral, como el TDAH, (Morín, 2014)

Impulsividad se refiere a la incapacidad para autocontrolar o demorar las respuestas motoras o verbales, como entorpecer un acto o contestar de manera precipitada.

Dibujos animados

Definiciones de dibujos animados

Material audiovisual que consiste en utilizar personajes dibujados animados digitalmente con el fin de divertir y comunicar mensajes mediante acciones reales o ficticias que afectan de algún modo a su audiencia de acuerdo a su contenido. (Morninweg y Herrera, 2017).

Según Valdés (2009, p.9) es el material audiovisual que se realiza mediante la técnica de animación que consiste en dibujar cada uno de los cuadros para generar la representación de imágenes en movimiento y estos deben reflejar la forma veraz y fidedigna un conjunto de acontecimientos pasados para lograr representaciones históricas correctas.

Es una técnica cinematográfica, que hace que los elementos estáticos como muñecos u objetos tengan movimiento por ellos mismos. De igual manera se hace uso del término para denominar a las películas animadas, en su mayoría son de corta duración, y son elaboradas con la misma técnica (o aparentan estar dibujadas a mano), creadas especialmente para la televisión, sin embargo se presentan como largometrajes en los cines, y se ven cada vez; más en pantallas de computadora y/o distribuidas por la Internet (Reyes 2013; p. 35)

Lo que se aprecia de esta técnica es la gran atención que genera las imágenes, la gracia y asombro que causa entre los espectadores, son los preferidos por los niños y también ha sido acogida y considerada entre el público adulto, en series, películas o en juegos.

Dibujos animados de contenido positivo

Se le considera a los dibujos animados que presentan concepciones verdaderas, mensajes positivos, buenas costumbres y expresan ideas prácticas y útiles para la sociedad. (Morninweg y Herrera, 2017).

Chris Nee es un creador de series de dibujos animados ganador de un Emmy por lo realizado en su larga labor dedicada a contenidos para infantes, de entre ellas tenemos a la Doctora Juguetes:

- Doctora Juguetes es una serie de dibujos animados que tiene como protagonista principal a “la doctora” una niña llamada Laura, de 6 años de edad de raza negra, la que se dedica a componer “curar” juguetes que le traen a su clínica. Ella demuestra respeto a todos los animales de manera responsable y amable. Ocurre en un ambiente acogedor rodeado de elementos que también son juguetes. El atractivo de la serie radica en que la doctora habla a escondidas con los animales y juguetes, promueve la buena alimentación y hace atractiva el hecho de visitar al médico. Sus personajes son Valentín el Dragón, Lanitas la Oveja, Paqui el Hipopótamo, Pez Chillón y Tiritón el muñeco de nieve.
- Patrulla Canina, serie de dibujos animados que tiene como protagonistas a perros cariñosos y educados llamados Skye, Rocky, Chase, Zuma, Rubbe, Everest y Marshall, son dirigidos por un muchacho llamado Ryder se dedican a solucionar las dificultades que se presentan en la ciudad donde viven. Cada perro es de diferente raza y representa una profesión determinada y entran en acción en cada episodio con muestras de respeto con la enseñanza de valores y el trabajo en equipo (Merino, 2016). La importancia de la serie radica en que enseña importantes valores a los niños, emocional, afectiva y psicológica (Pico, 2016)
- Masha y el Oso es una serie de dibujos animados divertidos que tiene como protagonista principal a Masha una niña de 5 años, que juntamente con el Oso desarrolla historias de la vida, necesidades y sueños de la comunidad Rusa. Utiliza un lenguaje corto casi mudo donde Masha de manera muy activa se desenvuelve con su mundo con el apoyo de un adulto; enseña el valor de la amistad e incentiva la indagación con libertad, inspirada en el cuento folclórico ruso (Oliveira, 2018).
- Sam el Bombero es una serie de dibujos animados con personajes de profesión bomberos equipados para acudir a una emergencia incluyendo un helicóptero de rescate; el personaje principal es Sam, el Jefe Steele, Penny Morris la bombero femenina de la comunidad; además esta Norman

Price un pequeño que cotidianamente hace travesuras metiéndose en dificultades. Transmite valores como el esfuerzo y a generosidad (Sánchez, 2014).

- Peppa Pig, es una serie muy popular de dibujos animados, los protagonistas son cerditos que desarrollan rutinas de la vida diaria de las personas; tiene como personaje principal a Peppa, un papá arquitecto, la mamá ama de casa con trabajo extra que realiza en casa de manera virtual; Peppa suele ser algo impulsiva pero tiene la gran cualidad de saber escuchar y aceptar las orientaciones que recibe de papá o mamá (Chris Nee, 2016).
- Cleo y Cuquín es una serie de dibujos animados que narra historias de aventuras de la “Familia Telerín”, como protagonistas tiene a la hermana mayor Cleo que asiste constantemente al pequeño hermano Cuquín. Tiene enseñanza educativa sobre el valor del juego en los niños, vivir de manera sana e instruye a resolver conflictos (López, 2018).

Dibujos animados de contenido negativo

Se le considera a los dibujos animados que siempre repiten las malas costumbres, conductas incorrectas, mensajes poco claros y van en contra de lo útil para la sociedad actual. (Morninweg y Herrera, 2017).

Relación de dibujos animados de contenido negativo, que afectan en gran medida a los infantes; según la investigación desarrollada por el departamento de Dibujo de la Universidad de Granada (UGR), después de examinar 163 series de dibujos animados de origen español y extranjeros:

- Bomm and Reds: es un programa de dibujos animados, donde los personajes son criaturas de tamaño pequeño que demuestran una inteligencia inferior. Reds recibe constantemente chacotas, discriminación y lo hacen sentir mal llegando a hacerlo llorar.
- Bob Esponja: serie de dibujos animados creado por una biólogo, narra las experiencias de una esponja marina que es cocinero y vive en una casa en forma de piña, cuenta con un caracol Gary, como su mascota tierna, el crustáceo, Calamardo tentáculos, Don cangrejo a quien le fascina el dinero,

Arenitas Mejillas, Plancton el rival de Don Cangrejo. Bob Esponja es violento y pesado, le da un mal trato a su amigo Patricio. Calamardo tiene mal genio y pensamiento negativo, no simpatiza con Bob y no respeta a los demás. Le gusta violentar de manera verbal y física.

- **Monster high:** esta serie animada muestra a las protagonista mujeres que visten ropa muy a la moda, señida al cuerpo, usan zapatos con tacos altos, se maquillan y siempre andan preocupadas por su apariencia física, su imagen personal para mostrar al sexo opuesto; demuestran afán por estar super delgadas y constantemente recurren a las compras.
- **Las Chicas superpoderosas** es una serie de dibujos animados de gran popularidad a nivel mundial; tiene como protagonistas a tres chicas llamadas Bombón, Burbuja y Bellota que tienen superpoderes; en las tramas se enfrentan violentamente con los monstruos y villanos utilizan golpes y atacan con sus poderes.
- **Dragon Ball** son dibujos animados tiene renombre a nivel mundial, tiene como protagonista principal a Goku, un personaje que lucha por proteger a la tierra utilizando la violencia, existen versiones nuevas más versátiles

Niveles de realidad de los dibujos animados

Según Dominique Chateau, define cuatro niveles de realidad:

- 1) Efecto de iconicidad, consiste en reconocer el contenido de la imagen ya que está representada de tal manera que crea en él un sentimiento de semejanza que le permite asociarla a un objeto de la vida real.
- 2) Nivel diegético, se refiere a los datos del espacio y del tiempo, el efecto de realismo. Es el nivel mental del filme.
- 3) Nivel plástico, es el conjunto de señales: la iluminación, el ralentí o cámara lenta. Son los signos que recuerdan la materialidad de la imagen según Chateau permiten al espectador no vivir como un sueño.
- 4) Nivel profílmico, es todo lo que se encontraba delante de la cámara, delante del rodaje. Chateau hace corresponder un efecto de actualidad.

Historia de la animación

Emile Reynaud es considerado el padre de la animación, debido a que creó el “praxinoscopio”, instrumento óptico de aquel tiempo, posteriormente lo mejoró denominándolo “teatro óptico” en el cual admitía proyectar películas animadas con efectos sonoros y era presentada para una multitud desde el año de 1892. En la actualidad se conserva e corto ¡Pobre Pierrot!, que tiene una duración aproximada de 4 minutos.

Emile Cohl, está considerado como otro pionero de la animación; realizó los primeros cortometrajes de dibujos animados del que se resalta el Fantasmagorie, con una duración de 1 minuto con 20 segundos, posteriormente creó “Baby Snookum” considerado el primer personaje del cine de animación. Otro pionero fue George Meliés, en cual utilizo en sus filmes abundantes efectos realizados con técnicas de animación.

El productor y director de películas mudas, James Stuart conjuntamente con el cineasta español Segundo Chomón, aportaron la acción en los movimientos de las imágenes.

En 1906 J Stuart presentó la cinta “Humorous Phases of Funny Faces”, calificada como la primera cinta de animación, donde los personajes eran realizados con tiza.

El historietista americano Winsor McCay, desarrolló una película con secuencias de dibujos animados, presentados en el año 1914.

Walt Disney, productor, director y guionista norteamericano, realizó cintas de dibujos animados en base a los cuentos infantiles tradicionales desde el año 1922, es considerado el creador actual del cine de animación.

Marco conceptual

Agresión

Vander (1986) comportamiento socialmente afrentoso o destructivo (p. 614).

Deutsch (2003) conducta hostil, que puede incluir daño verbal dirigida hacia otro, hacia sí mismo o hacia el entorno físico.

Bandura (1973) conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva.

Cerezo (1997) el comportamiento agresivo suele presentarse en distintos contextos: el hogar, la escuela, la comunidad y esto provoca deterioro clínicamente significativo de la actividad social, académica o laboral (p. 26).

Agresividad

Según Robredo (1995) indica a la agresividad como un impulso agresivo que conforma la conducción opuesta de la asertividad.

Animación

La animación, es el arte de hacer dibujos del movimiento; lo que sucede entre escena y escena es más significativo que lo que se ve en cada uno de ellos; por eso la animación es un arte de maniobrar los encuentros imaginarios entre escena y escena (Furniss 1998, p. 5).

Aprendizaje

Es el cambio de conducta que se da de manera consecutiva teniendo como base lo aprendido.

Asertividad

Castanyer (2000) la define como “la capacidad de autoafirmar los propios derechos, sin dejarse manipular y sin manipular a los demás” (Mencionado por Coromac, 2014).

Conducta.- Actos y acciones que se realizan en respuesta a una causa o estímulo determinado (Benjamín B. México 2010, p.25).

1.4. Formulación del problema:

Problema general

¿De qué manera se relaciona los dibujos animados con el comportamiento de los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018?

Problemas específicos

Problema específico 1

¿De qué manera se relaciona los dibujos animados con el comportamiento asertivo de los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018?

Problema específico 2

¿De qué manera se relaciona los dibujos animados con el comportamiento agresivo de los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018?

1.5. Justificación del estudio

La presente investigación se sustenta a partir de:

Justificación teórica

La investigación realizada hará que el conocimiento entre las variables dibujos animados y comportamiento, valgan para que las maestras decidan y tomen acciones que mejoren y fortalezcan las actitudes positivas de los estudiantes.

Justificación práctica

Finalizado el estudio, los resultados permitirán una ubicación inmediata a aquellos comportamientos agresivos, para que las maestras orienten el tratamiento del problema en las aulas, de estudiantes y padres de familia, con soporte psicológico.

Justificación metodología

La investigación se desarrolló tomando en cuenta los lineamientos metodológicos que han sido corroborados científicamente, se hallaron las dos variables de la

investigación: los dibujos animados y el comportamiento; la metodología empleada tiene un enfoque cuantitativo, con un método hipotético deductivo, el tipo de estudio es aplicada, descriptivo correlacional, no experimental, de diseño transaccional, que servirá a otros estudios similares.

1.6. Hipótesis

Hipótesis general

Ho: Los dibujos animados no se relacionan significativamente con el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

H1: Los dibujos animados se relacionan significativamente con el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Hipótesis específica 1

Ho: Los dibujos animados no se relacionan con el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

H1: Los dibujos animados se relacionan con el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Hipótesis específica 2

Ho: Los dibujos animados no se relacionan con el comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

H1: Los dibujos animados se relacionan con el comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

1.7. Objetivos

Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Objetivos Específicos

Objetivos Específicos 1

Determinar la relación que existe entre los dibujos animados y el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Objetivos Específicos 2

Determinar la relación que existe entre los dibujos animados y el comportamiento agresivo de los niños del 2do ciclo en un colegio, 2018.

II. Método

2.1 Diseño de investigación

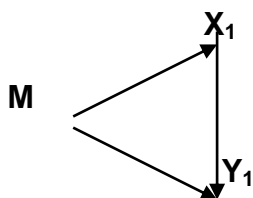
El diseño de investigación es no experimental, transversal, se compiló la indagación en el año 2018. Según el autor Palomino, Peña, Zevallos y Orizano (2015), hacen mención sobre los diseños no experimentales, en la que no se maniobran las variables transversales debido a que se investiga el fenómeno en un determinado tiempo”. (p. 103)

Se esquematizó de la siguiente manera:

Diseño de Estudio

No experimental

Transversal



M = Muestra

X₁= Variable: Dibujos Animados

Y₁= Variable: Comportamiento

2.2 Variables, operacionalización

Variable 1: Dibujos animados

Definición conceptual

“El movimiento de un personaje que trazado en fases sucesivas prevé la síntesis del movimiento obtenido a través de la cámara que va registrando imagen tras imagen, y prepara el trabajo para el montaje” (Poncet, sf. p.9)

Variable 2: Comportamiento

Definición conceptual

“Para entender el comportamiento hemos de tener en cuenta al contexto social, en forma de categorizaciones que unifican las conductas, como a las personas,

en el sentido que éstos dan a sus acciones y de la manera en que precisa la condición en las que se hallan” (Estramiana, 2003, p. 80)

El comportamiento es definido por diversos autores desde diferentes puntos de vista, nos dan a conocer la amplitud en que son vistos; tal es el caso de Ribes, 2015, que expone al comportamiento humano como una síntesis de tres procesos emergentes en la historia de la vida del hombre en el planeta: a) la urgencia del tejido nervioso, b) la urgencia del lenguaje y c) paralelamente el inicio de las incipientes maneras de organización social y la división del trabajo. (p. 25)

Según Díaz-Guerrero, citado por Ardila 2017, “El marco de y motor primordial del comportamiento humano es la cultura” (p. 297)

Operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable dibujos animados

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Niveles y/o rangos
Contenido positivo	- Expresa mensajes afirmativos	1 al 10	Si: 1 No: 0	Nominal
	- Practica buenas costumbres			
	- Conoce lo práctico y útil			
Contenido negativo	- Practica malas costumbres	11 al 20		Nominal
	- Tiene comportamiento inadecuado			
	- Expresa mensajes ambiguos			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2

Operacionalización de la variable comportamiento

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Niveles y/o rangos
Comportamiento Asertivo	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra capacidad de comunicación - Tiene el control de uno mismo - Respeta los valores 	1 al 10	Si: 1 No 0	Nominal
Comportamiento Agresivo	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa mensajes ofensivos - Demuestra actitud manipulativa - Ejecuta acciones impulsivas 	11 al 20	Si: 1 No 0	Nominal

Fuente: Elaboración propia.

2.3 Población y muestra

Según Palomino, Peña, Zevallos y Orizano (2015), puntualizaron: “al grupo de personas, objetos o medidas que tienen características comunes observables” (p.140).

La población fue de 230 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de las aulas del turno mañana y tarde de la institución educativa inicial N° 020, del distrito de San Martín de Porres.

Tabla 3

Distribución de la población

Institución educativa	Total de estudiantes
N° 020	230

Fuente: Registro de matrícula

Muestra

Palomino, Peña, Zevallos y Orizano (2015), señalaron: “es un subconjunto de una población” (p.141).

Fórmula:

$$n = \frac{NZ^2 pq}{e^2 (N-1) + Z^2 pq}$$

N = Población o universo

Z = Valor del nivel de confianza

p = Proporción de individuos que poseen las características del estudio

q = Proporción de individuos que no poseen las características del estudio e = Porcentaje o margen de error

Los valores de la formula son los siguientes: N= 230

Z= 95% --- 1,96

p= 50% --- 0,5

q = 50% --- 0,5

E= 5% --- 0,05

Reemplazando:

$$n = \frac{160*(1.96^2)*(0.5*0.5)}{(0.05^2)*(160-1)+(1.96^2)*(0.5*0.5)}$$

$$n = 120$$

La muestra fue de 120 estudiantes de 3, 4 y 5 años de un colegio de educación inicial, 2018.

Muestreo

Palomino, Peña, Zevallos y Orizano (2015), “es probabilística porque cada individuo de la población tiene la misma probabilidad de ser elegido o incluido en la muestra” (p.143).

El tipo de muestreo que se utilizó fue aleatorio simple. Según Palomino, Peña, Zevallos y Orizano (2015), “se aplica cuando la población es finita y homogénea” (p.246).

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica

La técnica utilizada fue la encuesta; que fundamentalmente es recopilar la información de naturaleza teórica – científica, la que sirvió de base para construir el marco teórico y direccionar adecuadamente la presente investigación. Según Palomino y otros (2015),” reside en observar detenidamente el fenómeno, hecho o caso, recabar la indagación y anotarla para su posterior estudio” (p.162).

La encuesta, es una técnica utilizada para recoger información sobre un determinado grupo o población que es objeto de estudio; por lo que cumple un rol muy importante en una investigación (Pimienta, 2000).

Instrumento

El instrumento utilizado para calcular las variables de la investigación fue el cuestionario. Es un conjunto de preguntas que son del interés del investigador para recabar datos. Para esta investigación, se aplicaron a cada persona, en un determinado tiempo y espacio.

Según Peñaloza (2005), la técnica de la encuesta en forma escrita se materializa a través del cuestionario, pruebas, test y escalas.

En la investigación se utilizó dos cuestionarios, el primer cuestionario fue para la variable dibujos animados, compuesto por 20 ítems, dos dimensiones: contenido positivo y contenido negativo; el segundo cuestionario para la variable

comportamiento, constituido por 20 ítems y consta de dos dimensiones: comportamiento asertivo y comportamiento agresivo.

Seguidamente, se mostró la ficha técnica que corresponde a ambos cuestionarios utilizados en la presente investigación.

Ficha técnica:

Variable 1: Dibujos animados

Nombre del instrumento	:	Cuestionario sobre los dibujos animados
Autora	:	Durán (2018)
Fecha de aplicación	:	2018
Administración	:	Individual y colectiva
Ámbito de Aplicación	:	Institución educativa N° 020, San Marín de Porres
Significación	:	Medir la preferencia de dibujos animados que visualizan los estudiantes de nivel inicial
Duración	:	10 minutos

Estructura: El instrumento estuvo compuesto por dos dimensiones: contenido negativo (10 ítems) y contenido positivo (10 ítems). En total el instrumento cuenta con 20 ítems, siendo su escala de medición la siguiente:

Si (1)

No (0)

Ficha técnica:

Variable 2: Comportamiento

Nombre del instrumento	:	Cuestionario sobre el comportamiento
Autora	:	Durán (2018)
Fecha de aplicación	:	2018
Administración	:	Individual y colectiva

Ámbito de Aplicación	:	Institución educativa N° 020, San Marín de Porres
Significación	:	Medir el comportamiento de los estudiantes de nivel inicial
Duración	:	10 minutos

Estructura: El instrumento estuvo compuesto por dos dimensiones: comportamiento asertivo (10 ítems), comportamiento agresivo (10 ítems). En total el instrumento cuenta con 20 ítems, siendo su escala de medición la siguiente:

Si (1)

No (0)

Validez:

Como se muestra en la tabla 4 para la validez de contenido se utilizó el criterio de juicio de expertos, que es una técnica que consiste en someter a opinión de expertos los instrumentos diseñados para el objetivo propuesto.

Tabla 4

Resultado de la validez de contenido del instrumento dibujos animados

Juez experto	Resultado
Dr. Juan Carlos Valenzuela Condori	Aplicable
Dr. Fernando Flores Limo	Aplicable
Dr. Alejandro Ramírez Ríos	Aplicable

Fuente: Matriz de validación del instrumento.

Tabla 5

Resultado de la validez de contenido del instrumento comportamiento

Juez experto	Resultado
Dr. Juan Carlos Valenzuela Condori	Aplicable
Dr. Fernando Flores Limo	Aplicable
Dr. Alejandro Ramírez Ríos	Aplicable

Fuente: Matriz de validación del instrumento.

Según la tabla 4 y 5 los valores de calificación categórica de las variables por los jueces expertos señalaron que es aplicable a la muestra de estudio.

Confiabilidad

Para la confiabilidad del instrumento se hizo una encuesta piloto a 10 niños, cuyas características fueron similares a la población estudiada; cuyos resultados fueron analizados con el coeficiente KR20 de Kuder-Richardson, coeficiente que mide la consistencia interna de los ítems con escala de Guttman (dicotómica).

El proceso de obtener en coeficiente KR20, fue aplicar la siguiente fórmula:

$$KR20 = \frac{n}{n-1} * \frac{Vt - \sum pq}{Vt}$$

Donde:

n : El número de ítems

p : % de personas que responden correctamente cada ítem

q : % de personas que responden incorrectamente cada ítem

Vt : varianza total de los ítems

KR20: coeficiente de Kuder-Richardson

Los resultados obtenidos con KR20, en cada una de las variables con el uso del software Excel, fueron contrastados con la tabla de baremo de interpretación:

Tabla 6

Baremo de confiabilidad

Rangos Magnitud	Confiabilidad
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja

0,01 a 0,20

Muy Baja

Tabla 7

Estadísticos de fiabilidad

Variable	Coefficiente KR20	n
Dibujos animados	0,81	10
Comportamiento	0,84	10

El coeficiente KR20 obtenido en ambas variables es superior 0,80, lo que indica que el instrumento tiene confiabilidad muy alta, de acuerdo a la tabla de baremos de confiabilidad. Por lo tanto, el instrumento es aplicable.

2.5 Métodos de análisis de datos

Se recopiló la información mediante la aplicación de un patrón estadístico e inferencial, y para llevar a cabo el respectivo análisis descriptivo se ha utilizado la frecuencia descriptiva debido a los grados organizados de cada variable y la estadística inferencial para comprobar las hipótesis del estudio.

2.6 Aspectos éticos

Se respetó en todo momento los principios éticos y se tomó como anónimo a cada uno de los estudiantes que participaron como población y muestra y todos los que participaron en esta investigación.

III. Resultados

3.1. Análisis descriptivo

Análisis descriptivo del primer objetivo específico: relación entre los dibujos animados y el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Tabla 8

Relación entre dibujos animados y comportamiento asertivo

			Comportamiento asertivo		Total
			No	Si	
Dibujos animados	Contenido positivo	Recuento	24	11	35
		% del total	20,0%	9,2%	29,2%
	Contenido negativo	Recuento	2	83	85
		% del total	1,7%	69,2%	70,8%
Total		Recuento	26	94	120
		% del total	21,7%	78,3%	100,0%

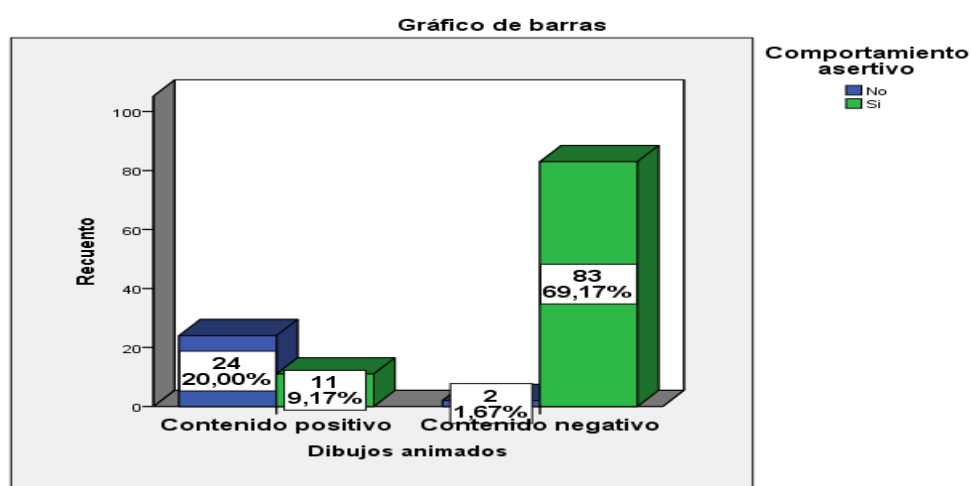


Figura 1. Relación entre dibujos animados y comportamiento asertivo.

La tabla 8 y figura 1 muestran los resultados de la relación entre la variable dibujos animados y la dimensión comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. El 29% de niños ven dibujos animados

con contenido positivo; de éstos el 20% de los niños no tienen comportamiento asertivo, mientras que el 9% de los niños si tienen comportamiento asertivo. El 71% de los niños ven dibujos animados con contenido negativo; de éstos el 2% de los niños no poseen comportamiento asertivo, mientras que el 69% de los niños si poseen comportamiento asertivo. Por otra parte, del 100% de los niños que ven dibujos animados ya sea con contenido positivo o negativo, el 22% de los niños no tienen comportamiento asertivo, mientras que el 78% de los niños si tienen comportamiento asertivo.

Análisis descriptivo del segundo objetivo específico: relación entre los dibujos animados y el comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Tabla 9

Relación entre dibujos animados y comportamiento agresivo

			Comportamiento agresivo		Total
			No	Si	
Dibujos animados	Contenido positivo	Recuento	30	5	35
		% del total	25,0%	4,2%	29,2%
	Contenido negativo	Recuento	4	81	85
		% del total	3,3%	67,5%	70,8%
Total		Recuento	34	86	120
		% del total	28,3%	71,7%	100,0%

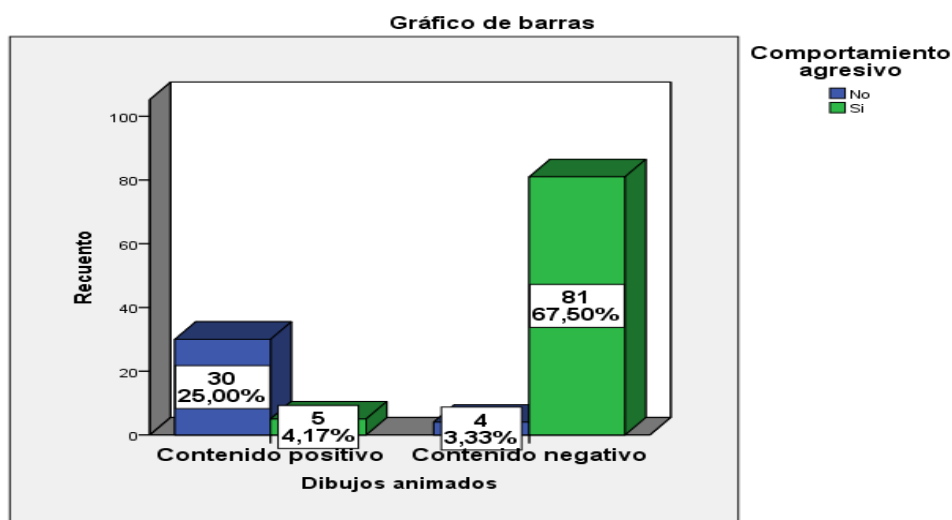


Figura 2. Relación entre dibujos animados y comportamiento agresivo

La tabla 9 y figura 2 muestran los resultados de la relación entre la variable dibujos animados y la dimensión comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. El 29% de niños ven dibujos animados con contenido positivo; de éstos el 25% de los niños no tienen comportamiento agresivo, mientras que el 4% de los niños si tienen comportamiento agresivo. El 71% de los niños ven dibujos animados con contenido negativo; de éstos el 3% de los niños no poseen comportamiento agresivo, mientras que el 68% de los niños si poseen comportamiento agresivo. Por otra parte, del 100% de los niños que ven dibujos animados ya sea con contenido positivo o negativo, el 28% de los niños no presentan comportamiento agresivo, mientras que el 72% de los niños si presentan comportamiento agresivo.

Análisis descriptivo del objetivo general: relación entre los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Tabla 10

Relación entre dibujos animados y comportamiento

			Comportamiento		Total
			asertivo	agresivo	
Dibujos animados	Contenido positivo	Recuento	30	5	35
		% del total	25,0%	4,2%	29,2%
	Contenido negativo	Recuento	1	84	85
		% del total	0,8%	70,0%	70,8%
Total	Recuento		31	89	120
	% del total		25,8%	74,2%	100,0%

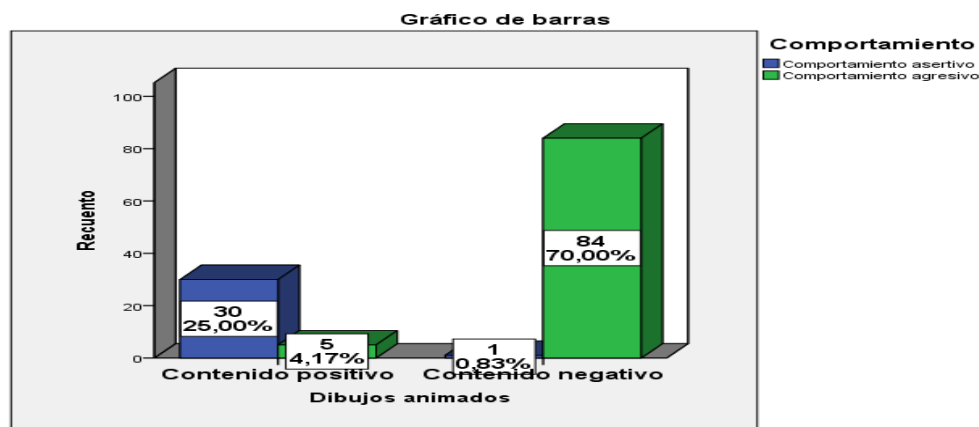


Figura 3: relación entre dibujos animados y comportamiento

La tabla 10 y figura 3 muestran los resultados de la relación entre las variables dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. El 29% de niños ven dibujos animados con contenido positivo; de éstos el 25% de los niños no tienen comportamiento asertivo, mientras que el 4% de los niños si tienen comportamiento asertivo. El 71% de los niños ven dibujos animados con contenido negativo; de éstos el 1% de los niños poseen comportamiento asertivo, mientras que el 70% de los niños poseen comportamiento agresivo. Por otra parte, del 100% de los niños que ven dibujos animados ya sea con contenido positivo o negativo, el 26% de los niños presentan comportamiento asertivo, mientras que el 74% de los niños presentan comportamiento agresivo.

Análisis descriptivo de la variable dibujos animados

Tabla 11

Tabla de frecuencias de dibujos animados según preferencia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Contenido positivo	35	29,2	29,2	29,2
Contenido negativo	85	70,8	70,8	100,0
Total	120	100,0	100,0	

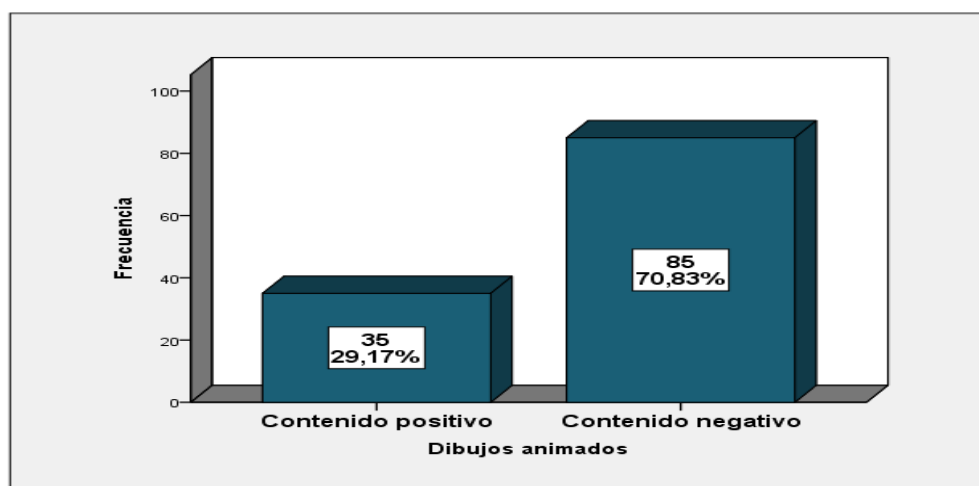


Figura 4: dibujos animados según preferencia

La tabla 11 y figura 4 muestran los resultados según preferencia respecto a los dibujos animados de los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. Procesado las respuestas de los 20 ítems de esta variable, se obtuvo que en el 29% de los niños prefieren ver dibujos animados de contenido positivo, mientras que en el 71% de los niños prefieren ver dibujos animados con contenido negativo.

Análisis descriptivo de la dimensión contenido positivo

Tabla 12

Tabla de frecuencia de la dimensión contenido positivo según preferencia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	31	25,8	25,8	25,8
Si	89	74,2	74,2	100,0
Total	120	100,0	100,0	

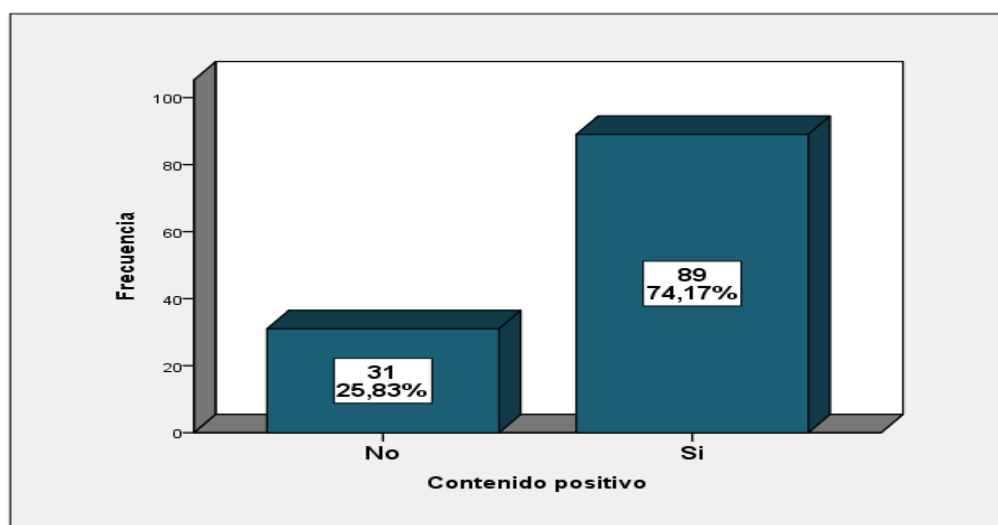


Figura 5. Dibujos animados con contenido positivo según preferencia

La tabla 12 y figura 5 muestran los resultados de preferencia respecto a la dimensión contenido positivo de los dibujos animados en los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. Procesado las respuestas de los 10 ítems respecto a esta dimensión se obtuvo que en el 26% de los niños no ven dibujos animados con contenido positivo, mientras que en el 74% de los niños si ven dibujos animados con contenido positivo.

Análisis descriptivo de la dimensión contenido negativo

Tabla 13

Tabla de frecuencia de la dimensión dibujos animados negativos según preferencia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	35	29,2	29,2	29,2
Si	85	70,8	70,8	100,0
Total	120	100,0	100,0	

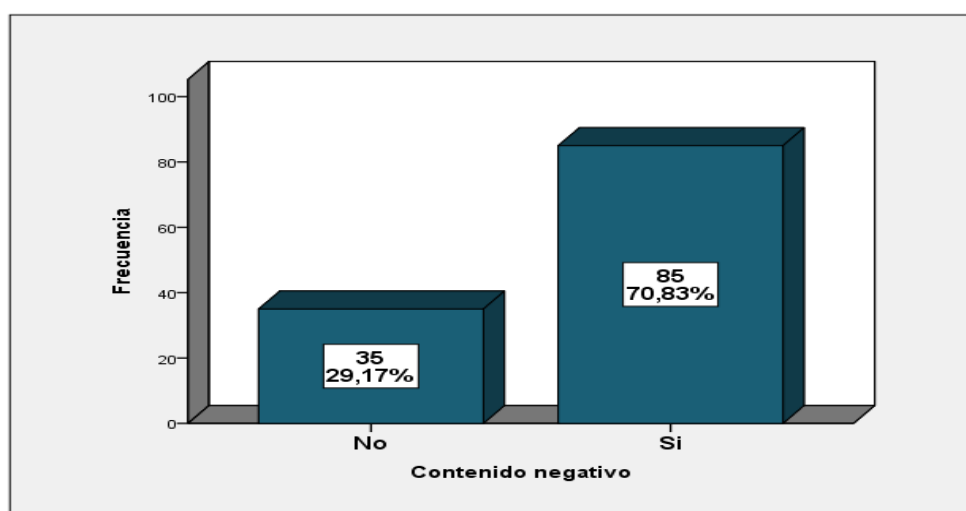


Figura 6. Dibujos animados con contenido negativo según preferencia

La tabla 13 y figura 6 muestran los resultados de preferencia respecto a la dimensión contenido negativo de los dibujos animados en los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. Procesado las respuestas de los 10 ítems respecto a esta dimensión se obtuvo que en el 29% de los niños no ven dibujos animados con contenido negativo, mientras que en el 71% de los niños si ven dibujos animados con contenido negativo.

Análisis descriptivo de la variable comportamiento

Tabla 14

Tabla de frecuencias de la variable comportamiento

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Comportamiento asertivo	31	25,8	25,8	25,8
Comportamiento agresivo	89	74,2	74,2	100,0
Total	120	100,0	100,0	

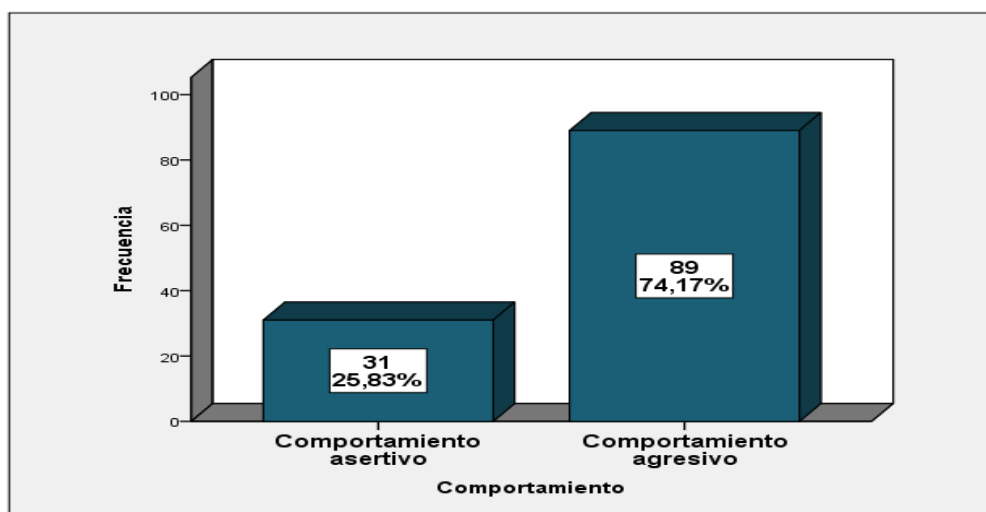


Figura 7: comportamiento según nivel

La tabla 14 y figura 7 muestran los resultados según preferencia respecto al comportamiento de los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. Procesado las respuestas de los 20 ítems de esta variable, se obtuvo que en el 26% de los niños el comportamiento es asertivo, mientras que en el 74% de los niños el comportamiento es agresivo.

Análisis descriptivo de la dimensión comportamiento asertivo

Tabla 15

Tabla de frecuencias de la variable comportamiento asertivo según nivel

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	26	21,7	21,7	21,7
Si	94	78,3	78,3	100,0
Total	120	100,0	100,0	

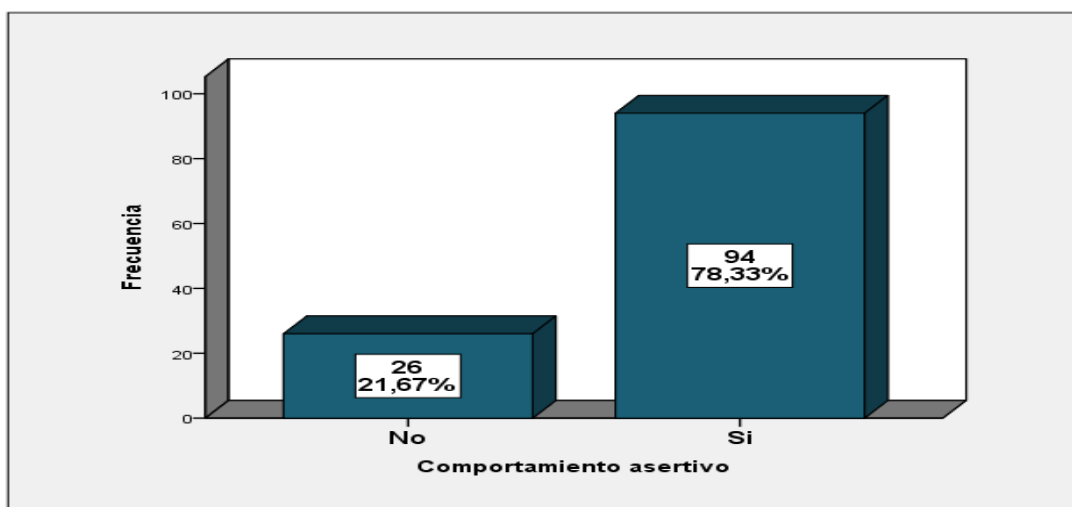


Figura 8: comportamiento asertivo según nivel

La tabla 15 y figura 8 muestran los resultados según nivel de la dimensión comportamiento asertivo en los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. Procesado las respuestas de los 10 ítems respecto a esta dimensión se obtuvo que en el 22% de los niños no poseen comportamiento asertivo, mientras que en el 78% de los niños si poseen comportamiento asertivo.

Análisis descriptivo de la dimensión comportamiento agresivo

Tabla 16

Tabla de frecuencias de la variable comportamiento agresivo según nivel

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	34	28,3	28,3	28,3
Si	86	71,7	71,7	100,0
Total	120	100,0	100,0	

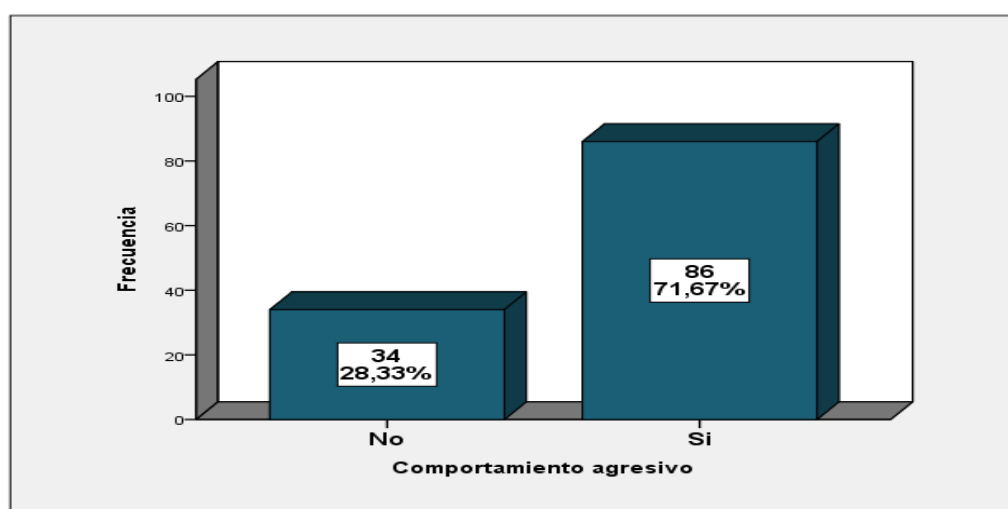


Figura 9: comportamiento agresivo según nivel

La tabla 16 y figura 9 muestran los resultados según nivel de la dimensión comportamiento agresivo en los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. Procesado las respuestas de los 10 ítems respecto a esta dimensión se obtuvo que en el 28,3% de los niños se observa que no presentan comportamiento agresivo, mientras que en el %71.7 de los niños se observa que si poseen comportamiento agresivo.

3.2 Análisis inferencial

Para contrastar la hipótesis general se tiene que contrastar las hipótesis específicas. Por ello, se ha recurrido a la prueba Rho de Spearman a un grado de

significación del 0.05. A continuación, se da el transcurso de la prueba de hipótesis:

Hipótesis general

Ho: Los dibujos animados no se relacionan significativamente con el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

H1: Los dibujos animados se relacionan significativamente con el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Nivel de significación estadística

Para la decisión se asumirá: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: prueba de rangos no paramétrica del Rho de Spearman

Decisión:

- Si $p < \alpha$; rechazo de la hipótesis nula
- Si $p \geq \alpha$; No rechazo de la hipótesis nula

Tabla 17

Nivel de correlación y significación estadística entre las variables dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

			Dibujos animados	Comportamiento
Rho de Spearman	Dibujos animados	Coeficiente de correlación	1,000	,878**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N		120	120
	Comportamiento	Coeficiente de correlación	,878**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		120	120	

En la tabla se muestran los resultados estadísticos del coeficiente de correlación entre las variables los dibujos animados y el comportamiento de niños

del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, se evidencia que el coeficiente de correlación Rho igual a 0,878 muestra una relación positiva alta con el valor de significación estadística de 0,000 de acuerdo a la decisión $p < \alpha$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que los dibujos animados se relacionan significativamente con el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

Ho: Los dibujos animados no se relacionan con el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

H1: Los dibujos animados se relacionan con el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Nivel de significación estadística

Para la decisión se asumirá: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: prueba de rangos no paramétrica del Rho de Spearman

Decisión:

- Si $p < \alpha$; rechazo de la hipótesis nula
- Si $p \geq \alpha$; No rechazo de la hipótesis nula

Tabla 18

Nivel de correlación y significación estadística entre los dibujos animados y el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

			Dibujos animados	Comportamiento asertivo
Rho de Spearman	Dibujos animados	Coeficiente de correlación	1,000	,731**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
Comportamiento asertivo	Comportamiento asertivo	Coeficiente de correlación	,731**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

En la tabla se muestran los resultados estadísticos del coeficiente de correlación entre la variable dibujos animados y la dimensión comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, se evidencia que el coeficiente de correlación Rho igual a 0,731 muestra una relación positiva alta con el valor de significación estadística de 0,000, de acuerdo a la decisión $p < \alpha$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que la variable dibujos animados se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Hipótesis específica 2

Ho: Los dibujos animados no se relacionan con el comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

H1: Los dibujos animados se relacionan con el comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Nivel de significación estadística

Para la decisión se asumirá: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: prueba de rangos no paramétrica del Rho de Spearman

Decisión:

- Si $p < \alpha$; rechazo de la hipótesis nula
- Si $p \geq \alpha$; No rechazo de la hipótesis nula

Tabla 19

Nivel de correlación y significación estadística entre los dibujos animados y el comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

			Dibujos animados	Comportamiento agresivo
Rho de Spearman	Dibujos animados	Coeficiente de correlación	1,000	,817**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	Comportamiento agresivo	Coeficiente de correlación	,817**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

En la tabla se muestran los resultados estadísticos del coeficiente de correlación entre la variable dibujos animados y la dimensión comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, se evidencia que el coeficiente de correlación Rho igual a 0,817 muestra una relación positiva alta con el valor de significación estadística de 0,000, de acuerdo a la decisión $p < \alpha$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que la variable dibujos animados se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

IV. Discusión

4.1. Discusión de resultados

En esta parte de la investigación se realiza la comparación por cada hipótesis, mencionando su compatibilidad o discordancia con los resultados de otras investigaciones con similar temática.

En función a los resultados de la primera hipótesis específica, se puede afirmar que la relación entre dibujos animados y comportamiento asertivo es positiva alta, puesto que el valor del coeficiente Rho de Spearman es 0,731 y como el nivel de significancia es mayor a 0,000 se acepta la hipótesis alternativa, es decir existe relación significativa entre dibujos animados y comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. Estos resultados lo podemos comparar con los de Vargas (2017), quien concluye que sólo pretende dejar precedentes del daño emocional que produce la observación de dibujos animados y señala que cuando hay mayor cantidad de exposición a los dibujos que muestran violencia, incrementa la probabilidad de que el niño actúe con violencia. Curi y Quintana (2014) concluye afirmando que cuando se da más tiempo de exposición frente a los programas infantiles no educativos la conducta agresiva de los niños será mayor. Coincido con los autores cuando señalan que a más horas viendo dibujos animados con contenido violento, más violento será el niño porque ellos reproducen, imitan las conductas que ven y por consiguiente esta afecta la estabilidad emocional del niño.

En función a los resultados de la segunda hipótesis específica, puedo afirmar que la relación entre dibujos animados y comportamiento agresivo es positiva alta, puesto que el valor del coeficiente Rho de Spearman es 0,817 y como el nivel de significancia es mayor a 0,000 se acepta la hipótesis alternativa, es decir existe relación significativa entre dibujos animados y comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. Estos resultados lo podemos comparar con los de Nieto (2016), el resultado indica que los infantes casi en la totalidad de su tiempo la pasan visualizando programas que le generan comportamientos agresivos, actitudes inadecuadas y ofensivas, acogiendo comportamientos desaprobados y sin hábitos adecuados de formación

para su crecimiento. Los infantes optan por visualizar más dibujos animados con contenido agresivo, que aquellos programas que si educan. Abusar de lo televisivo repercute de mala manera afectando el desempeño en la escuela. Concuero con el autor es importante mantener la vigilancia y guía hacia la buena programación de dibujos animados que facilite y oriente a una educación sin mayores dificultades.

En función a los resultados de la hipótesis general, puedo afirmar que la relación entre dibujos animados y el comportamiento es positiva alta, puesto que el valor del coeficiente Rho de Spearman es 0,878 y como el nivel de significancia es mayor a 0,05 se acepta la hipótesis alternativa, es decir existe relación significativa entre dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. Estos resultados lo podemos comparar con los de Reyes (2017) Concluye que el comportamiento de los niños que observan superhéroes, resultan con un comportamiento muy negativo, tornándose agresivo incluyendo el lenguaje verbal. Coincido con el autor estos programas que contienen superhéroes afectan de manera agresiva el comportamiento, haciéndolos impulsivos con dosis de agresividad en su lenguaje oral.

V. Conclusiones

Primera. El coeficiente de correlación Rho igual a 0,878 muestra una relación positiva alta y como el valor de significancia es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que los dibujos animados se relacionan significativamente con el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Segunda. El coeficiente de correlación Rho igual a 0,731 muestra una relación positiva alta y como el valor de significancia es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que la variable dibujos animados se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Tercera. El coeficiente de correlación Rho igual a 0,817 muestra una relación positiva alta y como el valor de significancia es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que la variable dibujos animados se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

VI. Recomendaciones

- Primera:** Los dibujos animados que prefieren los niños, tienen un alto contenido de violencia, lo cual es un referente negativo para un sano desarrollo y aprendizaje. Frenar esta forma de “diversión” es de responsabilidad del padre de familia, entonces se debe promover charlas educativas que orienten una adecuada educación en casa.
- Segundo:** El comportamiento agresivo de los niños y niñas que se observan en las aulas, dificulta una adecuada socialización y aprendizaje. En las maestras está la responsabilidad de fomentar una educación con valores, que forme niños con comportamientos asertivos y para ello se puede trabajar mediante las narraciones de cuentos que demuestren los valores.
- Tercero:** A la directora y el personal docente y auxiliar de un colegio del 2do ciclo, realizar talleres de orientación educativa sobre los dibujos animados que propalan los medios audiovisuales para evitar malos ejemplos que dañan una adecuada formación integral de las niñas y niños.

VII. Referencias bibliográficas

- Aguaded, I. (1999); *Convivir con la televisión. Familia, educación y recepción televisiva*. Barcelona, Paidós.
- Paik, H., & Comastock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*.
- Ahijado, R., Nicolás, M., & Jiménez, G. (2016). *El audiovisual como recurso didáctico en el aula: Creación de dibujos animados con Muvizu*. *El artista: revista de investigaciones en música y artes plásticas*.
- Antón, Ccoto Y Carhuas, (2013). "Los dibujos animados y su relación con la conducta agresiva de los niños de 5 años de la IEP Señor Cautivo del distrito de Ate Vitarte, UGEL 06.
- Ardila, R. (2017). Hacia una teoría histórico-bio-psico-socio-cultural del comportamiento humano. *Revista Interamericana de Psicología Interamerican Journal of Psychology*,
- Armas, M. (2016) *El valor de compartir*. <https://ecovegana.com/2016/12/29/el-valor-del-compartir/>
- Bandura, A. (1978). *Aprendizaje vicario*. México, Trillas.
- Buitrago-Martínez, J. (2018). *Los valores morales y la influencia de los dibujos animados en el alumnado de Educación Infantil*.
- Bravo, M. y Méndez, M. (2017). *Incidencia de Los Programas de Dibujos Animados Violentos en el Desarrollo Afectivo-emocional en Niños de 3 a 4 Años*. Ecuador.
- Castro, M. (2007). *Prevención e intervención ante Problemas de Conducta*. Wolters Kluwer.
- Cabello, P. (2007). *Las relaciones de género en los dibujos animados de la TV chilena= Gender relaciones in cartoons shown by chilean TV*.
- Cedeño, T., Panchi, J., y Fernanda, J. (2015). *Influencia de los programas de televisión nocivos en la calidad del comportamiento escolar en niños de 5 a*

6 años (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).

Chávez, M., & Virrueta, R. (2009). *La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil*. Alternativas en Psicología.

Cobos, T. L. (2010). *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina*. Razón y palabra.

Coromac, M. (2014). *Estrategias de asertividad como herramientas para la transformación del conflicto en el aula*. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/67/Coromac-Maria.pdf>

Curi, R. y Quintana, T. (2014). *Programas Infantiles de la Tv y Comportamiento de Los Niños de La IEIP Cabañita De Jesús*. Ayacucho.

De Sequera, V., y Elizabeth, D. (2017). *Programación televisiva de dibujos animados en la conducta social de los estudiantes de educación inicial*

Domínguez, L., Schade, N., & Fuenzalida, V. (2016). *Familia y consumo televisivo en niños preescolares chilenos/Family and tv consumption in pre-school chilean children*. TS Cuadernos de Trabajo Sociall.

Estramiana, J. L. Á. (Ed.). (2003). *Fundamentos sociales del comportamiento humano* (Vol. 4). Editorial UOC.

Fernández, B. F., y González, A. G. (2017). *Análisis del consumo infantil de TV, videojuegos e internet: diferencias en función del sexo en la selección de contenidos audiovisuales*. Fonseca, Journal of Communication, 15(15), 95-108.

Fuentes, C., Juárez, L., Mejía, M., Romero, K., & Vizárraga, R. (2016). *Lineamientos para el desarrollo de la televisión pública en el Perú*.

- Gaeta, L., y Galvanovskis, A. (2009). *Asertividad: un análisis teórico-empírico*. Enseñanza e investigación en psicología, 14(2).
- Gómez-Garibello, C., y Chau, E. (2014). *Agresión relacional en preescolar: variables cognoscitivas y emocionales asociadas*. Universitas Psychologica, 13(2).
- Herrera, D., Gaus, D., Troya, C., Obregón, M., Guevara, A., & Romero, S. (2016). *Atención integral del paciente ambulatorio*. Manual médico saludesa, 1(1).
- Huincho C., y Rojas, C. (2017). "Los dibujos animados violentos y la conducta agresiva de los niños del III ciclo de la IE 36005 del distrito de Ascensión – Huancavelica".
- Jacho, J. y Cerdeño, A. (2015). *Influencia De Los Programas De Tv Nocivos En La Calidad Del Comportamiento Escolar En Niños De 5 Y 6 Años*. Ecuador.
- Lamas, M. (1986). *La antropología feminista y la categoría "género*.
- Llorent, V. J., y Marín, V. (2016). *La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación infantil*. Una propuesta teórica. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.
- Martín, I. S. L. (2016). Las tablets como herramientas educativas para la infancia. Neox Kidz, un estudio de caso. *Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación*.
- Martín, I. S. L. (2016). *Violencia de género en los dibujos animados televisivos: la impasibilidad del público infantil*. Pautas para un consumo responsable. Communication Papers.
- Merchán, R., & Estefanía, G. (2018). *Análisis semiótico del programa infantil la casa de Mickey Mouse" en niños de 4 a 6 años y su impacto en la construcción de identidad en el 2016*. Guayaquil.
- Mosquera, H. D. (2015). *Influencia mediática que tienen los dibujos animados en la violencia interpersonal de los niños de 4 a 8 años en el sector de Saucos 8, norte de Guayaquil*, Ecuador.

- Nieto, J. K. (2017). *Análisis de las programaciones infantiles de la televisión, canal Ecuavisa, y su influencia en niños de la Cda. Quisquís, Cantón Guayaquil, Provincia del Guayas, año 2016*. Universidad de Guayaquil.
- Palma, M. E., y Quispe R, C. G. (2014). *Influencia de los programas de la televisión peruana en la conducta de los niños de 5 año*. “Institución Educativa Particular Marianista” del distrito de Hunter.
- Palomino, J. Peña, J. Zevallos, G. y Orizano, L. (2015), *Metodología de la investigación*. Editorial San Macos.
- Pimienta, R. (2000). *Encuestas probabilísticas vs. No probabilísticas*. Política y cultura.
- Postman, 1991 Familia y consumo televisivo en niños escolares chilenos. Proyecto fondecyt, Chile. <https://docplayer.es/45578262-Familia-y-consumo-televisivo-en-ninos-preescolares-chilenos.html>
- Restrepo, L. Universidad Antonio Nariño, Facultad de Psicología, Medellín. 2000. <http://download.tripod.es:81/doliresa/index-9.html>
- Reyes, L. M. (2017). *Los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, 2016*.
- Ribes, E. (2015). En busca de una teoría de la conducta radicalmente psicológica: Respuesta a Marino Pérez. *Acta Comportamental: Revista Latina de Análisis de Comportamiento*.
- Sánchez, Á. J., De la Cavada, J. M. L. (2018). *Industrias culturales y composición de los personajes en las series de animación infantil emitidas en España*. *Revista Latina de Comunicación Social*.
- Sánchez, R., Echeverry, J. (2004). Validación de escalas de medición en salud. *Revista de Salud pública*, 6, 302-318.
- Terrones, F. (2016). *El cine peruano de animación digital o la aparición de un nuevo paradigma audiovisual en América latina*. L'Âge d'or. Images dans le monde ibérique et ibéricoaméricain.

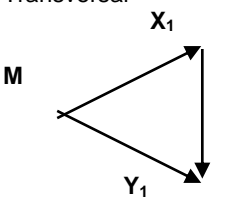
- Torres, R. y Quispe, T. (2015). *Clima Familiar, Dibujos Violentos en La Televisión y Conducta Agresiva En Los Niños De 6 Años IE 36009*. Huancavelica.
- Tur-Viñes, V., y Grande E., I. (2009). *Violencia y Prosocialidad en los contenidos televisivos infantiles visionados por menores en Alicante*. España.
- Vargas, D. (2017) *Programación Televisiva de Dibujos Animados en La Conducta Social de Los Estudiantes de Educación Inicial*. Venezuela.
- Valdés, y Castillo, y Díaz, M. (2017). *Guías de observación de dibujos animados de temas históricos para el desarrollo de los procedimientos heurísticos*. Video.
- Yarce, J. (2010). *Tvnetgeneration: la generación interactiva*. Bogota: Planeta Colombiana. (pag.15)
- Zazo, S. (2013). *Estilos de respuesta en asertividad*. Hermosilla. Madrid. (http://www.psicoterapeutas.com/paginaspersonales/susana/Estilos_Respu esta.html)
- Zych, I., Ruiz, R. O., y Sibaja, S. (2016). *El juego infantil y el desarrollo afectivo: Afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar*. Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development.

Anexos

.

Anexo 1

Título: Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de Educación Inicial, 2018.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Método
<p>General ¿De qué manera se relaciona los dibujos animados con el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018?</p> <p>Específicos ¿De qué manera se relaciona los dibujos animados con el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018?</p> <p>¿De qué manera se relacionan los dibujos animados con el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018?</p>	<p>General Determinar de qué manera se relaciona los dibujos animados con el comportamiento de los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018?</p> <p>Específicos Determinar de qué manera se relaciona los dibujos animados con el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.</p> <p>Determinar de qué manera se relaciona los dibujos animados en el comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.</p>	<p>Los dibujos animados se relacionan directamente con el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018</p> <p>Específicos H1: Los dibujos animados se relacionan directamente con el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. H0: Los dibujos animados no se relaciona directamente con el comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.</p> <p>H1: Los dibujos animados se relacionan directamente con el comportamiento agresivo de los niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. H0: Los dibujos animados no se relacionan directamente con el comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.</p>	<p>Dibujos Animados</p> <p>Comportamiento</p>	<p>-Contenido positivo</p> <p>-Contenido negativo</p> <p>-Comportamiento asertivo</p> <p>-Comportamiento agresivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa mensajes afirmativos - Practica buenas costumbres - Conoce lo práctico y útil - Practica malas costumbres - Tiene comportamiento inadecuado - Expresa mensajes ambiguos - Demuestra capacidad de comunicación - Tiene el control de uno mismo - Respeta los valores - Expresa mensajes ofensivos - Demuestra actitud manipulativa - Ejecuta acciones impulsivas 	<p>Tipo de Estudio Descriptivo-Correlacional</p> <p>Diseño de Estudio No experimental Transversal</p>  <p>M = Muestra X₁= Variable: Dibujos Animados Y₁= Variable: Comportamiento</p> <p>Población: 230 alumnos entre niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de un colegio de SMP.</p> <p>R: relación entre dibujos animados y comportamiento.</p> <p>Muestra 120 estudiantes de ambos géneros</p> <p>Método Hipotético deductivo</p> <p>Técnicas e Instrumentos La encuesta la Entrevista, el cuestionario.</p>

Confiabilidad de la variable dibujos animados: KR20 de Kuder-Richardson

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Nitro Pro ¿Qué desea hacer?

Cortar Copiar Pegar Copiar formato Portapapeles Fuente Alineación Ajustar texto Combinar y centrar General Número Formato condicional

Q25

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
1	PREGUNTAS																							
2	N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20			
3	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1			11
4	2	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1			13
5	3	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0			12
6	4	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1			15
7	5	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1			14
8	6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1			17
9	7	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1			15
10	8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1			15
11	9	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			3
12	10	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0			6
13	P	0.8	0.4	0.7	0.6	0.8	0.5	0.7	0.7	0.7	0.5	0.7	0.7	0.5	0.4	0.5	0.5	0.5	0.7	0.5	0.7	Vt		19.43
14	q=(1-p)	0.2	0.6	0.3	0.4	0.2	0.5	0.3	0.3	0.3	0.5	0.3	0.3	0.5	0.6	0.5	0.5	0.5	0.3	0.5	0.3			
15	Pq	0.16	0.24	0.21	0.24	0.16	0.25	0.21	0.21	0.21	0.25	0.21	0.21	0.25	0.24	0.25	0.25	0.25	0.21	0.25	0.21	4.47		
16																								
17	$KR20 = \frac{n}{n-1} * \frac{Vt - \sum pq}{Vt} = \frac{20}{20-1} * \frac{19,433 - 4,47}{19,433} = 0,8105$																							
18																								
19	KR20= 0.81																							
20																								
21																								

Confiabilidad de la variable comportamiento: KR20 de Kuder-Richardson

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
1																								
2	N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20			
3	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1			10
4	2	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1			13
5	3	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0			12
6	4	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1			15
7	5	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1			14
8	6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1			17
9	7	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1			15
10	8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1			15
11	9	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			3
12	10	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			4
13	P	0.7	0.4	0.7	0.6	0.8	0.5	0.7	0.7	0.6	0.5	0.7	0.6	0.5	0.4	0.5	0.5	0.5	0.7	0.5	0.7	Vt		22.8
14	q=(1-p)	0.3	0.6	0.3	0.4	0.2	0.5	0.3	0.3	0.4	0.5	0.3	0.4	0.5	0.6	0.5	0.5	0.5	0.3	0.5	0.3			
15	Pq	0.21	0.24	0.21	0.24	0.16	0.25	0.21	0.21	0.24	0.25	0.21	0.24	0.25	0.24	0.25	0.25	0.25	0.21	0.25	0.21			4.58
16																								
17																								
18																								
19																								
20																								

$$KR20 = \frac{n}{n-1} * \frac{Vt - \sum pq}{Vt} = \frac{20}{20-1} * \frac{22,8 - 4,58}{22,8} = 0,842$$

$$KR20 = 0.842$$



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL COMPORTAMIENTO

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
1	Escucha a la maestra y a sus compañeros/as cuando hablan.	✓		✓		✓		
2	Ayuda a sus compañeros/as cuando lo necesitan.	✓		✓		✓		
3	Respeta los acuerdos del aula	✓		✓		✓		
4	Comparte los materiales del aula sin dificultad	✓		✓		✓		
5	Se dirige y entabla conversación con sus compañeros con respeto.	✓		✓		✓		
6	Agradece y pide con respeto.	✓		✓		✓		
7	Practica la honestidad en el aula	✓		✓		✓		
8	Juega con sus compañeros/as sin pelear	✓		✓		✓		
9	Llama a sus compañeros/as por sus nombres.	✓		✓		✓		
10	comunica cuando a alguien los están ofendiendo	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): APLICABLE
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable
 Apellidos y nombres del juez validador: Dr/Mg: Alejandro Ramírez Ríos DNI: 07191553
 Especialidad del validador: Estadística

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....
 de del 2018

 Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL COMPORTAMIENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
11	No respeta los acuerdos del aula	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
12	Sus juegos son con golpes.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
13	Habla muy fuerte, grita o hace berrinche por caprichos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
14	Prefiere ser el primero en recibir un material de lo contrario se molesta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
15	No le gusta compartir materiales	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
16	Agrede físicamente a sus compañeros (patea, araña, muerde)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
17	Quita los materiales a sus compañeros	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
18	Rompe la hoja de trabajo o lo raya cuando no le gusta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
19	Se molesta fácilmente sin causa aparente.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
20	Agrede verbalmente (insulta a sus compañeros)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): APLICABLE
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable | No aplicable | No aplicable |
 Apellidos y nombres del juez validador (D^o/M^g): Alejandra Ramirez Rias DNI: 07191553
 Especialidad del validador: Estadística

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

09 de Noviembre del 2018


Firma del Experto Informante.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Contenido positivo							
1	¿Tú ves Doctora Juguetes?	✓		✓		✓		
2	¿Tú ves Patrulla Canina?	✓		✓		✓		
3	¿Tú ves Masha y el oso?	✓		✓		✓		
4	¿Tú ves Peppa Pig?	✓		✓		✓		
5	¿Tú ves Sam el Bombero?	✓		✓		✓		
6	¿Tú ves Cleo y Cuquin?	✓		✓		✓		
7	¿Los personajes de estos dibujos cuidan el planeta?	✓		✓		✓		
8	¿Los personajes de los dibujos animados se respetan?	✓		✓		✓		
9	¿Los personajes de los dibujos animados se ayudan?	✓		✓		✓		
10	¿Estos dibujos animados te enseñan cosas buenas?	✓		✓		✓		
	Contenido negativo							
11	¿Te gusta ver Dragon Ball?	✓		✓		✓		
12	¿Te gusta ver Las Chicas Superpoderosas?	✓		✓		✓		
13	¿Tú ves Los Simpson?	✓		✓		✓		
14	¿Tú ves Boom and Reeds?	✓		✓		✓		
15	¿Tú ves Monster high?	✓		✓		✓		
16	¿Tú ves Bob Esponja?	✓		✓		✓		
17	¿Algunos personajes de los dibujos animados, lanzan o rompen objetos?	✓		✓		✓		
18	¿Algunos personajes de estos dibujos persiguen y dan golpes?	✓		✓		✓		
19	¿Algunos personajes de estos dibujos son mal educados?	✓		✓		✓		
20	¿Estos dibujos animados te enseñan cosas malas?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): APLICABLE

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/Mg: Alejandro Ramirez Páez DNI: 07191553

Especialidad del validador: Estadística 20 de Noviembre del 2018

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del construido

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL COMPORTAMIENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
11	No respeta los acuerdos del aula	✓		✓		✓		
12	Sus juegos son con golpes.	✓		✓		✓		
13	Habla muy fuerte, grita o hace berinche por caprichos	✓		✓		✓		
14	Prefiere ser el primero en recibir un material de lo contrario se molesta	✓		✓		✓		
15	No le gusta compartir materiales	✓		✓		✓		
16	Agrede físicamente a sus compañeros (patea, araña, muerde)	✓		✓		✓		
17	Quita los materiales a sus compañeros	✓		✓		✓		
18	Rompe la hoja de trabajo o lo raya cuando no le gusta	✓		✓		✓		
19	Se molesta fácilmente sin causa aparente.	✓		✓		✓		
20	Agrede verbalmente (insulta a sus compañeros)	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Aplicable
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable | X | No aplicable | |
 Apellidos y nombres del juez validador: Dra. G. C. Caballero H. S. S. S. DNI: 09.20.45.88
 Especialidad del validador: Docente U.N.E.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....
22 de Noviembre del 2018

 Firma del Experto Informante.

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Contenido positivo							
1	¿Tú ves Doctora Juguetes?	✓		✓		✓		
2	¿Tú ves Patrulla Canina?	✓		✓		✓		
3	¿Tú ves Masha y el oso?	✓		✓		✓		
4	¿Tú ves Peppa Pig?	✓		✓		✓		
5	¿Tú ves Sam el Bombero?	✓		✓		✓		
6	¿Tú ves Cleo y Cuquín?	✓		✓		✓		
7	¿Los personajes de estos dibujos cuidan el planeta?	✓		✓		✓		
8	¿Los personajes de los dibujos animados se respetan?	✓		✓		✓		
9	¿Los personajes de los dibujos animados se ayudan?	✓		✓		✓		
10	¿Estos dibujos animados te enseñan cosas buenas?	✓		✓		✓		
	Contenido negativo							
11	¿Te gusta ver Dragon Ball?	✓		✓		✓		
12	¿Te gusta ver Las Chicas Superpoderosas?	✓		✓		✓		
13	¿Tú ves Los Simpson?	✓		✓		✓		
14	¿Tú ves Boom and Reds?	✓		✓		✓		
15	¿Tú ves Monster high?	✓		✓		✓		
16	¿Tú ves Bob Esponja?	✓		✓		✓		
17	¿Algunos personajes de los dibujos animados, lanzan o rompen objetos?	✓		✓		✓		
18	¿Algunos personajes de estos dibujos persiguen y dan golpes?	✓		✓		✓		
19	¿Algunos personajes de estos dibujos son mal educados?	✓		✓		✓		
20	¿Estos dibujos animados te enseñan cosas malas?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Aplicable
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Juan Carlos Hernández Arce DNI: 0.180.4588

Especialidad del validador: D.S.G.T. U.N.C.

22 de Noviembre de 2018



Firma del Experto Informante.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL COMPORTAMIENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Escucha a la maestra y a sus compañeros/as cuando hablan.	✓		✓		✓		
2	Ayuda a sus compañeros/as cuando lo necesitan.	✓		✓		✓		
3	Respeto los acuerdos del aula	✓		✓		✓		
4	Comparte los materiales del aula sin dificultad	✓		✓		✓		
5	Se dirige y entabla conversación con sus compañeros con respeto.	✓		✓		✓		
6	Agradece y pide con respeto.	✓		✓		✓		
7	Practica la honestidad en el aula	✓		✓		✓		
8	Juega con sus compañeros/as sin pelear	✓		✓		✓		
9	Llama a sus compañeros/as por sus nombres.	✓		✓		✓		
10	comunica cuando a alguien los están ofendiendo	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Aplicable
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable | Aplicable después de corregir | No aplicable |
 Apellidos y nombres del juez validador: Dr/Mg: Fernando F. Torres J. DNI: 09956713
 Especialidad del validador: Dx. San. Educacion

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

..... de 22 de Noviembre del 2018
 Firma del Experto Informante.



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL COMPORTAMIENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
11	No respeta los acuerdos del aula	✓		✓		✓		
12	Sus juegos son con golpes.	✓		✓		✓		
13	Habla muy fuerte, grita o hace berrinche por caprichos	✓		✓		✓		
14	Prefiere ser el primero en recibir un material de lo contrario se molesta	✓		✓		✓		
15	No le gusta compartir materiales	✓		✓		✓		
16	Agrede físicamente a sus compañeros (patea, araña, muerde)	✓		✓		✓		
17	Quita los materiales a sus compañeros	✓		✓		✓		
18	Rompe la hoja de trabajo o lo raya cuando no le gusta	✓		✓		✓		
19	Se molesta fácilmente sin causa aparente.	✓		✓		✓		
20	Agrede verbalmente (insulta a sus compañeros)	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Aplicable
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable | X | No aplicable | |
 Apellidos y nombres del juez validador: Dr. S. Saldarriaga | Florencia Flores | Flora | Flora
 DNI: 099556713

Especialidad del validador:
de.....del 2018
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS DIBUJOS ANIMADOS

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Contenido positivo							
1	¿Tú ves Doctora Juguetes?	✓		✓		✓		
2	¿Tú ves Patrulla Canina?	✓		✓		✓		
3	¿Tú ves Masha y el oso?	✓		✓		✓		
4	¿Tú ves Peppa Pig?	✓		✓		✓		
5	¿Tú ves Sam el Bombero?	✓		✓		✓		
6	¿Tú ves Cleo y Cuquin?	✓		✓		✓		
7	¿Los personajes de estos dibujos cuidan el planeta?	✓		✓		✓		
8	¿Los personajes de los dibujos animados se respetan?	✓		✓		✓		
9	¿Los personajes de los dibujos animados se ayudan?	✓		✓		✓		
10	¿Estos dibujos animados te enseñan cosas buenas?	✓		✓		✓		
	Contenido negativo							
11	¿Te gusta ver Dragon Ball?	✓		✓		✓		
12	¿Te gusta ver Las Chicas Superpoderosas?	✓		✓		✓		
13	¿Tú ves Los Simpson?	✓		✓		✓		
14	¿Tú ves Boom and Reds?	✓		✓		✓		
15	¿Tú ves Monster high?	✓		✓		✓		
16	¿Tú ves Bob Esponja?	✓		✓		✓		
17	¿Algunos personajes de los dibujos animados, lanzan o rompen objetos?	✓		✓		✓		
18	¿Algunos personajes de estos dibujos persiguen y dan golpes?	✓		✓		✓		
19	¿Algunos personajes de estos dibujos son mal educados?	✓		✓		✓		
20	¿Estos dibujos animados te enseñan cosas malas?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Aplicable
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] No aplicable []
 Apellidos y nombres del juez validador: DA SANCHEZ DNI: 90111201

Especialidad del validador: DA SANCHEZ 22 de Marzo de 2018
 Firma del Experto Informante:

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

52	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
53	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0
54	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
55	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
56	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
57	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
58	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
59	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
60	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0
61	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
62	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
64	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0
66	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
67	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
68	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
69	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1
70	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
71	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
72	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
73	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
74	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
75	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
76	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
77	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0
78	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
79	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
80	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
82	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0
83	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
84	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
85	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
86	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0
87	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0
88	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0
90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
92	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
93	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0
94	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
95	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
96	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
97	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0
98	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
99	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0
100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0
101	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
102	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
103	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
104	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0
105	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
106	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0
107	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
108	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1
109	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0

110	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
111	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
112	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
113	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0
114	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0
115	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
116	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0
117	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
118	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
119	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
120	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1

Base de datos Comportamiento

	ENCUESTA - DOCENTES - COMPORTAMIENTO																			
	COMP. ASERTIVO										COMP. AGRESIVO									
	P2 1	P2 2	P2 3	P2 4	P2 5	P2 6	P2 7	P2 8	P2 9	P3 0	P3 1	P3 2	P3 3	P3 4	P3 5	P3 6	P3 7	P3 8	P3 9	P4 0
1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	
2	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0
3	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	
5	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0
6	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
7	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
10	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1
12	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1
14	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1
15	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0
16	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
18	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
19	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0
20	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1
22	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0
23	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
25	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
26	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0
27	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
28	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0
29	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
30	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0
31	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
32	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
33	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
35	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0
36	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
39	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
40	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
42	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
44	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
45	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
46	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0
49	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
50	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
51	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
52	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
53	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
55	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1

56	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0
58	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
59	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
62	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
64	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
65	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
66	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1
67	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
68	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
69	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0
70	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
71	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
72	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1
73	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
74	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
76	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1
77	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0
78	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
79	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
80	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1
81	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
82	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
83	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1
84	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
86	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
87	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0
88	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
89	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
91	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1
92	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0
93	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0
94	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0
95	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0
96	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1
97	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
98	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0
99	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
100	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
101	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
102	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
103	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
104	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
105	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0
106	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1
107	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0
108	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1
109	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1



Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Pedro Félix Novoa Castillo, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte, revisor de la tesis titulada **Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018**, presentado por **Miriyam Cenina Durán Silva** constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 02 de octubre del 2018



Pedro Félix Novoa Castillo

DNI:40184672

Original

Feedback Studio

Resumen de coincidencias

24 %

1 Entregado a Universidad... 12 %

2 Reposición de un... 3 %

3 Reposición de un... 1 %

4 Reposición de un... 1 %

5 www.w3schools.com 1 %

6 www.w3schools.org 1 %

7 Entregado a Pontificia... 1 %

8 www.w3schools.com 1 %

9 Entregado a Colegio Ch... 1 %

ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Docencia y Gestión Educativa

AUTORA:
Bq. Miryam Cerna Duran Silva

ASESOR:
Mg. Pedro Félix Novoa Castillo

ESCUELA DE POSGRADO
UCV
INVESTIGACIÓN
CAMPUS LIMA NOROCCIDENTAL

Página: 1 de 60 Número de palabras: 9954

06/10/2018



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Miryam Ceniza Durán Silva

INFORME TÍTULADO:

Los Dibujos Animados y el comportamiento
de niños del 2do ciclo en un colegio de
Educación Inicial, 2018.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Maestra en Docencia y Gestión Educativa

SUSTENTADO EN FECHA: 12 de Febrero de 2019

NOTA O MENCIÓN: A probado por mayoría.



[Firma]
2019

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)
 ...Dursán Silva Muryam Genina.....
 D.N.I. : 0.848.9977.....
 Domicilio : Mz. Sa. lote. 6. Urb. Nueva Bostitas Los Olivos.....
 Teléfono : Fijo Móvil : 998016824
 E-mail :milicds@halmosil.com.....

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:
 Tesis de Pregrado
 Facultad :
 Escuela :
 Carrera :
 Título :
 Tesis de Posgrado
 Maestría Doctorado
 Grado : Maestra en Educación.....
 Mención : Docencia y Gestión Educativa.....

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:
 ...Dursán Silva Muryam Genina.....

 Título de la tesis:
 ...Los Dibujos Animados y el Comportamiento de niñas.....
 ...del 2do ciclo en un Colegio de Educación Inicial, 2018.....
 Año de publicación :2019.....

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,
 Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.
 No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma : 

Fecha: 15/03/2019