

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA-IZTAPALAPA

✓ CSH

080781

LA TELEVISION Y LA CONDUCTA AGRESIVA DE LOS NIÑOS.

TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LIC. EN PSICOLOGIA SOCIAL.

✓ PRESENTAN: ANA MARIA AGUILAR GARCIA,
SABINA HONORINA GONZALEZ RUIZ
ROSAURA SANCHEZ VILLA

ASESORADO POR: DR. AGRIS GALVANOVSKIS KASPARANE.

LECTORES: DRA. ANNE REID
LIC. OSCAR RODRIGUEZ CERDA

AREA: PSICOLOGIA SOCIAL
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA
DIVISION C.S.H.

JUNIO DE 1988.

INDICE

INTRODUCCION

Pág.

CAPITULO 1 AGRESION Y APRENDIZAJE	1
1.1 Conducta agresiva.	1
1.1.1 Los instintivistas.	1
1.1.1.2 La etología y el psicoanálisis.	1
1.1.3 Teoría de la agresión-Frustración.	6
1.1.4 Teoría del aprendizaje social.	8
1.2 El aprendizaje social.	11
1.2.1 Aprendizaje social elemental.	12
1.2.2 Aprendizaje con modelos.	12 ✓
1.2.3 Aprendizaje en la teoría del rol.	15 ✓
1.2.4 Aprendizaje en la Psicología Cognoscitiva.	18 ✓
1.2.4.1 La Gestalt.	18
1.2.4.2 La Representación mental.	19
1.3 El papel de la televisión en el aprendizaje.	21 ⊕
1.4 Antecedentes de esta investigación.	26
CAPITULO 2 METODOLOGIA	27
2.1 Descripción del problema.	27
2.2 Hipótesis.	29
2.3 Objetivos y actividades.	32
2.4 Variables.	33
2.5 Diseño.	34
2.6 Instrumentos y procedimiento.	36

	Pág.
CAPITULO 3 LA AGRESION A TRAVES DE LA TELEVISION	41
3.1 Importancia de la televisión.	41
3.2 La Representación Mental a través de la Televisión.	54
3.3 Roles Sociales.	68
3.4 Discusión y Conclusiones.	71

APENDICE

BIBLIOGRAFIA

080781

ANEXO I

Cuestionario No. 1

Cuestionario No. 2

ANEXO II

Guía de Observación.

ANEXO III

Dibujos.

ANEXO IV

Roles Sociales.

INTRODUCCION

Justificación

* En la actualidad las conductas agresivas se han convertido en un hecho cotidiano, trivial; los individuos se han insensibilizado ante ella, ya no manifiestan ninguna alternativa para evitarla, la ven como una costumbre, como algo natural.

△ La agresión no solo la percibimos de la influencia de nuestro núcleo familiar, sino también a través de los demás grupos sociales y medios de comunicación, los cuales forman parte de la vida de todos los seres humanos, se podrá decir que son extensiones de nuestros sentidos, así por ejemplo los medios gráficos (libros, revistas, periódicos, etc.) son una prolongación de nuestra facultad visual; la radio es una prolongación de nuestro sistema nervioso central, que nos habla como de persona a persona; el fonógrafo es la prolongación y aplicación de la voz y la televisión es la más completa, pues retoma a todos ellos en su prolongación.

Como lo señala Fernández Collado (1986).

- La televisión es considerada en las sociedades modernas como uno de los principales medios de comunicación, es estimada como una fuente de información, ilustración, diversión y de influencia sobre los individuos; se ha encontrado que ofrece muchas oportunidades para observar la violencia que se manifiesta en sus programas y que permite en muchas ocasiones la identificación e imitación de los personajes en este tipo de conductas.

Actualmente la televisión ocupa un lugar dentro del espacio de la familia, debido a que la mayoría de los individuos poseen por lo menos un televisor en casa.

En la ciudad de México operan actualmente nueva canales de T.V con un promedio de 14 hrs. diarias de transmisión, se estima además que el D.F, el 80% de las familias tienen televisor, pues a pesar de la crisis económica es impresionante ver la infinidad de antenas receptivas en la parte superior de las casas.

Se dice que no todas las conductas vistas a través de esos mo-

delos llegan a manifestarse, debido a que al existir una identificación del individuo con los personajes que se le presentan, se forma una representación simbólica de los mismos, de los cuales retomará los más significativos para él y posteriormente manifestará.* Es aquí donde la representación mental toma significación al surgir una idea interiorizada de las imágenes que son percibidas del exterior por los sujetos.

La representación mental juega un papel importante en el aprendizaje de conductas, porque por medio de esas representaciones la inteligencia permite la adaptación a situaciones en el contexto donde se desarrolla.

Los mecanismos por los cuales los hombres se adaptan al medio ambiente son: la asimilación y la acomodación.

La asimilación, es una actividad por medio del cual, toda relación nueva se integra en un esquematismo (procesamiento de información) o en una estructura anterior. Para los asociacionistas es un efecto de repetición y para los psicoanalistas es una conducta simbólica. Por medio de la acomodación, se obtienen esquemas nuevos y se adaptan otros ya aprendidos, para ajustarse a las necesidades específicas de estímulos o situaciones nuevas. Mediante estos dos mecanismos se logra la adaptación del hombre al medio ambiente, entendiéndose a la adaptación, como un proceso continuo de interacción con el ambiente y el aprendizaje para predecir y controlar el medio.

De esta manera, en el presente trabajo se retoma la importancia de la representación mental para la formación de conductas, entre ellas de la conducta agresiva.*

Además de la teoría de la representación mental se emplean las del aprendizaje y la de roles sociales para poder determinar como los individuos asimilan las conductas agresivas de los modelos televisivos que se le presenten, cada uno de estos es enfocado desde diferentes puntos de vista teóricos. Debe aclararse que no se tomarán como una formación histórica sino como las concepciones más sobresalientes de su género para así explicar cada una de las partes que conforman a la parte teórica.

La estructura del trabajo esta compuesta por tres capítulos, en el primero se describen algunas teorías que explican de manera general los conceptos que integran o definen a la conducta agresiva.

Así como algunas teorías que explican el aprendizaje en relación a dicha conducta. Se hace un apartado especial para explicar dentro del aprendizaje cognocitivista a la representación mental.

Finalmente en ese capítulo se habla del papel que tiene la influencia de la televisión para la formación de la representación mental de las conductas agresivas a partir del tiempo empleado por los individuos para ver los programas que en ella se transmiten.

En el capítulo segundo se determina el desarrollo del diseño que se siguió en esta investigación, se describe el planteamiento del problema, los objetivos e hipótesis, así como los materiales e instrumentos requeridos para cada etapa.

En el capítulo tercero se presentan los resultados obtenidos en la investigación, para tal propósito se retoman cuatro apartados, en el primero se presentarán los resultados referentes a la importancia de la televisión; en el segundo se da a conocer lo obtenido sobre la representación mental; en el tercero se mencionan los resultados acerca de los roles sexuales en relación con la agresión; finalmente en el cuarto y último apartado se dan a conocer tanto discusión y conclusiones así como alcances y limitaciones.

C A P I T U L O I

AGRESION Y APRENDIZAJE

1.1 Conducta agresiva.

Es difícil presentar una definición clara del término agresión, porque en el habla común es entendido y utilizado de modos muy diferentes.

Desde hace algún tiempo los investigadores se han preocupado para definir dicho concepto, en algunas teorías se piensa que la naturaleza de la agresión se funda en el instinto, otras la conciben como el resultado de una serie de reforzadores o como consecuencia de una frustración o a partir de un proceso de aprendizaje. En ésta última, se han realizado una serie de investigaciones en laboratorio, los cuales se describirán posteriormente.

1.1.1 Los instintivistas.

La agresión ha sido estudiada en su génesis a partir de una formación biológica, en donde el instinto es considerado como el motor de los impulsos, entre los exponentes instintivistas encontramos al etólogo Konrad Lorenz y al Psicoanalista Sigmund Freud, siendo los dos más importantes en la corriente instintivista.

1.1.1.2 Los etólogos y el psicoanálisis.

El etólogo K. Lorenz, enfoca el problema de la agresión humana como un fenómeno innato o instintivista. El argumento propuesto por Lorenz (On Aggression 1966) es que existe una amplia evidencia de que nuestros antepasados animales eran seres instintivamente violentos y como descendientes de ellos el hombre, en las sociedades modernas, es portador de esos impulsos destructivos. (I)

Para él, por un lado, la agresividad humana era un instinto alimentado por una fuerte energía inagotable y no necesariamente resultado de una reacción a estímulos externos.

Esa energía específica se acumula constantemente en los centros nerviosos relacionados con esa pauta de comportamiento para producir - una explosión aún en ausencia del estímulo.

Por otro lado, concebía a la agresión como un elemento de supervivencia en el individuo y de su especie, principalmente para disponer de su defensa de territorio, alimentación, con fines reproductivos, de defender a su pareja y establecer una importancia jerárquica social.

En éste punto Lorenz (sobre la agresión, 1970) señala:

"... el instinto que sirve para la supervivencia del animal se ha exagerado grotescamente en el - hombre y se ha vuelto loco". (...) Así, la agresión se ha hecho una amenaza más que una ayuda - para la supervivencia."

Así, Lorenz retoma la forma de vida de los hombres primitivos comparándola con las sociedades actuales; en los primeros era indispensable "luchar" para sobrevivir, aplicando la ley del más fuerte y en los segundos, se dá una exageración de esa lucha, no para sobrevivir, sino para alcanzar una jerarquización, en donde no importa el medio por el cual lo logre siempre y cuando alcance sus objetivos.

Según Lorenz, el hombre es movido por una fuerza innata de - destrucción que es a veces imposible dominar debido a la fuerte acumulación que tiene pero suele ser canalizada a través de otros - medios no directos como la competencia, el logro, etc., y es por medio de las instituciones como el hombre aprende a no manifestarlas tan directamente. (28)

Señala también que los sujetos descargan esa energía acumulada sin la presencia de estímulos, pero es importante considerar aquí el contexto o la situación en que se descarga esa energía.

De esta manera encontramos que en los animales los actos agresivos son aquellos que tratan de ocasionar o amenazan con ocasionar un daño a otro animal de la misma especie, aunque sólo esa definición se refiera a compañeros de especie porque la agresividad animal es siempre intraespecífica. (28)

En esa agresividad intraespecífica no se admite la relación cazador-víctima en los animales porque no se satisface un índole -

estrictamente agresivo, sino más bien alimenticio. En cambio, la agresividad en el hombre puede darse en contra de otros seres humanos, contra animales, objetos inanimados o a veces hacia el propio sujeto. Fernández (1978) señala que :

" Las manifestaciones de la agresividad intraespecifica humana alcanza a menudo grados de ferocidad y violencia muy raros entre los animales..."

Así, Fernández considera que la agresividad del hombre es más destructiva que la de los animales y es el hombre el único que ataca a sus congéneres con el fin exclusivo de dañarlos.

El hombre aprende la agresividad a través de diversos medios, entre ellos encontramos a la televisión, en los programas que transmite se puede observar la lucha por la sobrevivencia entre los personajes, en donde no importa que se tenga que perjudicar a segundos dañandoles, ya sea físicamente o en sus pertenencias para lograr su objetivo.

En la teoría psicoanalítica S. Freud proponía la existencia de una sola fuerza instintiva motivadora de la conducta humana, ese instinto era el instinto de vida o Eros. Posteriormente modificó su teoría, pues se dió cuenta de que no era posible explicar todas las conductas del hombre, sobre todo las destructivas y masivas, a través de ese instinto.

Así surgió la idea de un antagonismo de dicho instinto, una fuerza instintiva dirigida hacia la muerte o el Thanatos. ⁽¹⁵⁾

El Thanatos se manifiesta en el individuo de dos maneras: hacia adentro (interna) como un autocastigo dañando su propio cuerpo y orientada hacia afuera se manifiesta como hostilidad y , más ampliamente, como destructiva, en donde se trata de dañar a los demás.

Freud, en su obra Más allá del principio del placer 1919, atribuye el antagonismo amor- odio a un instinto de muerte existente desde el principio y siempre en oposición a los impulsos de vida que empujan hacia la muerte.

De esta manera, Freud considera que la agresión es un instin-

to que va acumulando la energía y en un momento dado busca una salida para escapar, pues de lo contrario, si no se "libera", se puede producir una enfermedad somática para la destrucción interna del sujeto. (15)

Esa liberación de energía, conocida también como catarsis, se puede liberar de diferentes maneras, por medio del juego o de algunas otras actividades que impliquen competencia. En esta sociedad urbana la televisión puede fungir como un medio liberador de esa energía, debido a que los niños la tienen como principal medio de entretenimiento dentro de sus casas y es a través de los programas que en ella, se presentan donde se dan casos de identificación de los telespectadores con los personajes, logrando con ello, gozar, sufrir, pelear, etc., liberando de esa manera la energía acumulada.

Y en el hombre se sugiere una destructividad a través de la cual se va a dar esa liberación de muerte. A este respecto se señala que :

"...los casos extremos de comportamiento "brutal" están limitados al hombre, y nuestro salvaje trato mutuo no tiene paralelo en la naturaleza. Lo tristemente cierto es que somos la especie más cruel y despiadada que jamás haya pisado la tierra; y aunque podamos retroceder horrorizados cuando leemos en un periódico o en un libro de historia las atrocidades que el hombre ha cometido en el hombre, en nuestro fuero interno sabemos que cada uno de nosotros alberga dentro de sí los salvajes impulsos que conducen al asesinato y a la guerra. (A. Storr, 1970)

Es precisamente la guerra la manifestación por la cual el hombre se expresa en su forma más brutal, Aronson (1985) señala que en una lista cronológica de los hechos más importantes de la vida del hombre, están registradas una serie de guerras, interrumpidas por algún hecho, pero que tarde o temprano continúan con su macabro espectáculo. (3)

Freud en su carta abierta a Einstein ¿ por qué la guerra? 1933, utiliza la teoría psicoanalítica para explicar a ésta.

En la destrucción masiva de la guerra Freud se dió cuenta de que el hombre era impulsado no sólo por la líbido, sino por otro

tipo de impulsos que el denominó posteriormente como Thanatos o instinto de muerte. (16)

"... hemos llegado a suponer que dicho instinto está presente en todo ser viviente y se empeña en llevar lo a la ruina y reducir la vida a su condición original de objeto inanimado. Por tanto merece seriamente la denominación de instinto de muerte. (...) El instinto de muerte se vuelve destructivo si se le dirige hacia afuera, hacia los objetos. El ser viviente preserva su propia vida, por decirlo así, destruyendo a un extraño. " (S. Freud, 1930)

Deutsch y Krauss (1980) señalan que la noción de tendencias agresivas innatas ha sido aceptado por muchos psicoanalistas, pero pocos han aceptado el concepto de Thanatos, afirman que éste término sólo refleja el pesimismo de Freud después de la Primera Guerra Mundial y que expresa el sentimiento de la naturaleza del hombre la que lo lleva a destruir a los demás y a sí mismo. (16)

Fromm (1975) señala también que no sólo fue el pesimismo hacia la Primera Guerra Mundial lo que movió a Freud a hablar de un instinto de muerte, sino también la preocupación a la enfermedad que padeció y que fue aumentando, conduciéndolo así a hablar de un conflicto entre la vida y la muerte en la experiencia de la humanidad. (18)

A pesar de que estos autores señalan que es el pesimismo de la guerra el que originó a Freud hablar del instinto de muerte, es importante tomar en cuenta que su concepto de Thanatos lleva una explicación para decir que la vida es la preparación para la muerte, y que en ese camino se debe de enfrentar a la destrucción, ya sea individual o de grupo, como parte de ella.

Por tanto, Lorenz y Freud consideran que la agresividad humana es un instinto formada a través de una energía inagotable, la cual no requiere de estímulos para provocar una reacción; aunque la forma que retoma cada uno de ellos es diferente entre sí, porque Lorenz retoma la agresión con fines de supervivencia, de proteger la vida, mientras que para Freud la agresión lleva a la destrucción y extinción de la misma.

teoría de la agresión-frustración.

La teoría desarrollada por Dollar y Miller (1939) expone la teoría frustración-agresión, en la que señala la tesis de que la agresión es producto de la frustración y de que la frustración conduce a la agresión.

Sabemos que la agresión puede ser provocada por situaciones de carácter desagradables y sobre todo cuando existe un obstáculo para lograr un fin que queda interrumpido lo que se pensaba alcanzar.

Aunque de hecho la frustración puede tener muchas consecuencias diferentes y no tan sólo de agresión, ésto dependiendo de la experiencia previa del sujeto, de sus características personales, de la influencia que reciba o de otras circunstancias en que se dé dicha frustración.

En una investigación realizada por Barker 1941, se frustró a un grupo de niños pequeños mostrándoles un cuarto lleno de juguetes muy atractivos, pero impidiéndoles jugar con ellos. Los niños que quedaron fuera, mirando los juguetes a través de una reja, deseando jugar con ellos pero incapacitados para ello. Tras una larga espera se les dijo que jugarán con ellos. A otro grupo de niños se les permitió directamente jugar con todos ellos sin provocarles frustración alguna. Ese grupo de niños jugó fácilmente con los juguetes, sin embargo el primer grupo se mostró destructivo al tenerlos, los tiraba contra la pared, los pisaba, etc., demostrando así que la frustración puede llevar a la agresión.

Por tanto, Dollar y Miller consideran que la conducta agresiva es una acción dirigida hacia un fin, provocada por una situación conflictiva (frustración) que puede repercutir en un contacto físico o en una alusión verbal o de mímica. †

Miller señala que en esta teoría se maneja también que la frustración se acepta aparentemente, pero que es tan solo reprimida que contiene sus reacciones agresivas abiertas, de acuerdo a cada sociedad, por lo que no quedan totalmente aniquiladas, más bien se encuentran en forma latente, disfrazadas, ocultas, esperando el momento preciso de manifestarse. (10)

Pese a que la tesis de frustración-agresión supone una relación causal universal entre ambos términos, Megargee (1976) hace

una aclaración en cuanto a la definición independiente y dependiente de ambos términos. En la definición dependiente de agresión, ésta es una respuesta que sigue a la frustración, reduciendo a la instigación producida y no tiene efecto sobre el grado de frustración; la frustración se define así como la condición que surge - cuando una respuesta sufre interferencia. La agresión se define independientemente como un acto cuya respuesta de meta consiste en herir a un organismo.

Y a partir de esta clasificación señala que no es necesario considerar que la frustración produce un comportamiento agresivo, todo estará dependiendo del grado de instigación y si se mantiene el grado de frustración en forma constante. (29)

Enfocando esta teoría hacia la televisión se encuentra que algunos programas pueden ocasionar frustración en el teleauditorio, porque al existir una identificación con los personajes, los triunfos y fracasos de ellos serán tomados por el auditorio, y en el caso de que se den los fracasos las personas reponderán de una manera frustrante al no haber logrado sus metas.

L.1.4 Teoría del aprendizaje social.

[Bandura señala que la conducta agresiva es el resultado de un proceso de aprendizaje y de los factores situacionales capaces de desencadenarla. (5)]

Define a la agresión como la conducta que produce daños a la persona o a la destrucción de la propiedad; en los daños se refiere tanto a las formas psicológicas (devaluación o degradación) como a los daños físicos.

Señala también que generalmente los individuos no agreden de manera directa, sino que tratan de ocultarla y manifestarla de alguna otra manera, por temor a originar represalias interpersonales.

Bandura explica en su libro *Agresión: a social learning analysis* (1976) toda una teoría de la agresión, desde la manera como se origina, los ^{investigadores} investigadores que contribuyen para ello y los elementos que la mantienen.

Con el siguiente cuadro Bandura, explica en forma general todos los elementos que conforman su teoría de la agresión:

ORIGEN DE LA AGRESION	INSTIGADORES DE LA AGRESION	REFORZADORES DE LA AGRESION
.Aprendizaje por observación.	.Inferencias del modelamiento. -deshinibitoria. -facilitadora. -activadora. -acrecentamiento del estímulo.	.Reforzamiento externo. -recompensas tangibles. -recompensas sociales y status. -expresión de las heridas. -alivio al tratamiento aversivo.
.Ejecución reforzada.	.Tratamiento aversivo. -asaltos físicos. -amenazas e insultos. -reducción aversa del reforzamiento frustración.	.Reforzamiento vicario. -recompensa observada. -castigo observado. .Autoreforzamiento. -autocastigo.
.Determinantes estructurales.	.Móviles de incentivo. .Control por instrucciones. .Control simbólico.	-autorecompensa. -neutralización del cast. -justificación moral. -comparación ventajosa. -deshumanización. -atribución de culpa. -mal interpretación.

[En la adquisición de los modos agresivos de conducta, se señala que las personas no nacen con repertorios prefabricados de conducta agresiva, ya que estos deben ser aprendidos de alguna manera y es a través del aprendizaje por observación el medio por el cual se puede influir para adquirir esas conductas agresivas.] (5)

" Las personas pueden adquirir esos estilos agresivos de conducta, ya sea por observación de modelos - agresivos o por la experiencia directa del combate." (Bandura, 1978)

En cuanto a las experiencias directas agresivas, mantienen la influencia de ésta a través de la permanencia de imágenes, palabras o cualquier otra forma simbólica que fueron adquiridas por medio - de la observación.

[Existen tres fuentes principales por las que los sujetos asimilan las conductas agresivas: (6)

1. Las influencias familiares.- dentro de la familia se da el modelamiento y refuerzo de las conductas agresivas.
2. Las influencias subculturales.- la subcultura en que recide una persona y con la cual tiene contactos repetidos, constituye otra de las fuentes de agresión.
3. La influencia de los medios masivos de comunicación.- la tercera fuente de agresión esta dada por el modelamiento simbólico que proporcionan los medios masivos de comunicación, especialmente la televisión.

[En cuanto a los instigadores de la agresión encontramos que los insultos, desafíos verbales, amenazas, etc., son formas que se van adquiriendo en el aprendizaje de la agresión; todas éstas dependiendo de la influencia que reciban del modelamiento, del tratamiento aversivo, etc.

Y en cuanto a las condiciones de mantenimiento de la conducta agresiva, en la teoría del aprendizaje social, se distinguen tres formas de control del reforzamiento: el reforzamiento directo, el reforzamiento observado y el autoreforzamiento.]

En el reforzamiento directo se dan las recompensas, que pueden ser materiales o afectivas; en el reforzamiento observado este puede ser considerado como una recompensa o un castigo visto en otros y en el autoreforzamiento también se pueden dar la recompensa y el castigo como una forma de culpa o justificación a las conductas de el sujeto.

Como se señala anteriormente, una de las fuentes por las que se pueden asimilar las conductas agresivas son a través de los medios de comunicación, especialmente la televisión debido a que los niños pasan gran parte de su tiempo viéndola.

En la televisión se presentan una infinidad de personajes y por tanto de conductas, en donde la mayoría manifiestan conductas agresivas, mostrando al niño una serie de estereotipias que poco a poco va asimilando e introyectando, formando así parte de su aprendizaje, los cuales se refuerzan también en su medio externo.

Considerando por tanto, que la conducta agresiva se define en este trabajo como aquella conducta en la que un individuo daña a otro, ya sea persona, cosa o animal, en forma intencionada. Se dice que es intencionada pues existen situaciones en donde no existe tal fin sino meramente como accidente. * →

De las teorías mencionadas con respecto a la conducta agresiva la más apropiada para explicar la manera en como se dá la agresión es la del aprendizaje, porque da una interpretación y una explicación psicológica del entorno social y cultural del individuo. Además explica el comportamiento humano, a partir de una constante interacción recíproca de los determinantes cognoscitivos, conductuales y ambientales. Tanto el hombre como su medio son determinantes recíprocos, ya que el hombre no sólo reacciona ante los estímulos del ambiente, sino que reflexiona sobre él y emite una reacción correspondiente a la interpretación del mismo.

Por eso consideramos que la conducta agresiva, no solo se da con el aprendizaje por observación de modelos, sino por algo más complejo que es la representación mental de los sujetos, debido a que éstos son activos y no solamente receptores de las imágenes que se les presentan, pues construyen su imagen mental propia, y en el caso de que retomen el modelo, se puede decir que hay imitación.)

519 → En la televisión se puede ver también el modelamiento de conductas agresivas, al mostrar en sus programas a una serie de personajes y situaciones en que se dá.

Las demás teorías de la agresión se presentan aquí para ubicar los diferentes trabajos que se han realizado con respecto a la agresión, además de que han servido de base para la reafirmación de las teorías posteriores. ,

I.2 El aprendizaje social.

El aprendizaje como concepto se ha definido como un cambio permanente y como respuesta a las exigencias de una tarea, induciendo directamente por la experiencia a través de un proceso por el cual se produce un cambio en la conducta del sujeto, se adquieren conocimientos y se crean habilidades. (7)

Los procesos por medio de los cuales se desarrolla el aprendizaje se conocen también como procesos de socialización. La socialización es un proceso interaccional, donde el comportamiento de una persona se modifica para que se conforme según las expectativas que tienen los miembros del grupo al cual pertenecen, los agentes socializadores son " los otros " que viven inicialmente en la misma comunidad, dándose a través del contacto interpersonal. (7)

El aprendizaje es considerado como un mecanismo que lleva a la adaptación de la vida humana adulta, en la cual se encuentra inmersa la adquisición de cultura, los modos de interactuar con los demás, etc.

De esta manera, encontramos que el aprendizaje social se explica primeramente con la teoría basada en experimentos de laboratorio, posteriormente en el aprendizaje por modelos y finalmente por el aprendizaje de roles, los cuales serán retomados a continuación. (25).

I.2.I Aprendizaje social elemental.

La teoría del comportamiento radical concibe al aprendizaje como una función de la contingencia del refuerzo que incluye tres aspectos: (34)

1. La ocasión en la cual ocurre la respuesta.
2. La respuesta en sí.
3. La acción del medio sobre el organismo después de que la acción se ha llevado a cabo.

Skinner (1950) es el crítico más fiel de los intentos por teorizar respecto a los mecanismos realizados con el condicionamiento instrumental, y el refuerzo es considerado como cualquier acción del medio que cambia la probabilidad de una respuesta.

El castigo tiene un papel importante, pues es más rápido que se aprendan todos aquellos comportamientos que eviten de algún modo el castigo, se puede pensar entonces que éste funcionaría como un reforzador al condicionar la ansiedad que se pueda producir ante la anticipación del acto castigado. (21)

De ésta manera podemos afirmar que el castigo así como la extensión y el reforzamiento, contribuyen a la modificación de la conducta, de acuerdo al condicionamiento instrumental, produciéndose así el aprendizaje.

// A través de la televisión se puede dar el reforzamiento de conductas específicas, debido a que en sus programas se transmite la premiación a conductas consideradas como aceptables, así mismo se llega a sancionar todas aquellas que son nocivas para la sociedad, ejemplo de ello sería que, en la mayoría de los programas deben aparecer " héroes y villanos " a los primeros se les premia y a los segundos se les sanciona y al existir una identificación con dichos personajes, de alguna manera se tomarán esos valores como propios. //

I.2.2 El aprendizaje con modelos.

En la teoría del aprendizaje social Bandura señala que los niños no solo aprenden de premios y castigos directos, sino también por medio de la observación. (7)

La imitación de los modelos, del comportamiento de otras personas va a depender de la representación que tenga cada sujeto.

En la mayoría de los casos el comportamiento imitado no sólo - es la reproducción exacta de los actos de una persona o de un fenómeno exterior, sino que también puede tener tres efectos distintos. (6.)

1. Adquisición de nuevas conductas.
2. Efectos inhibitorios, o sea la reducción de la tendencia a realizar conductas que fueron castigadas.
3. Facilitación de respuestas ya - existentes en el repertorio del organismo.

Como se señala anteriormente, no siempre la conducta que se observó se va a realizar de manera idéntica, sino por el contrario - se buscarán las situaciones o momentos propicios para crear conductas nuevas o a reforzar las ya existentes a partir de lo que se - observó.

Un ejemplo de ello sería cuando un niño (hablando de la población infantil) está muy saturado de programas y personajes vistos en televisión, tenderá a relacionarlos en alguna situación, expresando lo adquirido en forma verbal (adoptando palabras, frases o gestos visto en alguno de ellos) o bien en formas físicas (en - tiéndase esta como una actividad motriz).

Por lo cual se podría decir que las imágenes que se observan en la televisión pueden ser retomadas en otras situaciones semejantes a ella. Así mismo, no sólo se pueden facilitar las conductas en situaciones dadas, sino que otras pueden ser creadas a partir de las ya existentes, algunas pueden ser ampliamente aceptadas o por el contrario, pueden ser reprimidas.

En esto último los conceptos de " bueno y malo " son muy utilizados, es decir, en la televisión se nos señala cuales deben ser las conductas buenas y malas, y por tanto, cuales pueden exponerse y cuales deben disfrazarse.

\ Bandura señala que es importante la función informativa del aprendizaje por observación, dice que para que surja una imitación se requiere que un individuo preste atención al comportamiento de otro individuo, que recuerde lo que ha observado, que tenga

las destrezas necesarias y que este motivado durante ese proceso.

De esta manera, se encuentra que son cuatro los procesos relacionados con la imitación de modelos: (6)

- a) ATENCION: selección activa de la frecuencia y facilidad de observación, su valor funcional y atractividad del modelo.
- b) RECUERDO: el recuerdo por observación puede ser verbal o a través de imágenes, siempre que se recuerda algo se trae a la mente una serie de palabras e imágenes relacionadas entre sí.
- c) DESTREZA PARA LA EJECUCION: debe ser capaz de coordinar sus ejecuciones de acuerdo con la representación simbólica de los comportamientos observados.
- d) MOTIVACION: puede ocurrir el aprendizaje imitativo con o sin ayuda de un refuerzo. //

I.2.3 Aprendizaje en la teoría del rol.

El aprendizaje de roles incluye aprender a comportarse, sentir y ver el mundo de una manera similar a la de otros sujetos que están en la misma categoría de roles.

También incluye el adquirir el entendimiento de las actitudes de los otros actores y de los compañeros de rol, así como adquirir ciertas habilidades y técnicas asociadas con él.

Por tanto, los roles sociales son patrones de acción que indican la posición que se ocupa y el estatus apropiado; cada estatus entraña ciertos derechos y obligaciones que determinan las normas que especifican los tipos adecuados de conducta. (8)

También se afirma que los roles tienen cierto efecto normativo en la conducta social, ya que sirven para fijar límites a la conducta de los miembros de la sociedad, que son esenciales para la estructura de cada sociedad.

La rapidez con la cual se aprenden los roles depende del grado en el que es importante las actividades de la vida de las personas, es decir, mientras más satisfactorio sea el rol para cada individuo se puede crear más facilitación para el aprendizaje.

Esta teoría de los roles estará determinada de acuerdo a los procesos de socialización que imperen en la sociedad, pues no se puede señalar un patrón único universal, debido a que en cada sociedad existe una estereotipación específica del desempeño de roles.

Es necesario hablar de roles sociales en la conducta agresiva, debido a que existe una clara diferenciación en la actitud masculina y femenina.

Por rol se entiende el papel que desempeña un individuo en la sociedad de acuerdo a estereotipos, en donde la agresión parece ser una caracterización masculina, y esto se debe a que los varones reciben mayores recompensas por sus actitudes agresivas.

A las mujeres se les ha llegado a estereotipar de otra manera, siempre subordinada al hombre, por lo que su conducta debe ser menos agresiva que la de él. Al respecto Klineberg dice:

" Ese aspecto femenino que subraya la necesidad de ser más emocional y comprensiva, menos dominante y agresiva, atractiva al sexo opuesto, interesada en el matrimonio y los niños... " (O. Klineberg, 1981).

Toda estereotipación es originada por la influencia que ejerce la sociedad y la cultura en la diferenciación de los sexos, por medio de los valores de la misma sociedad.

Se ha sostenido que un recién nacido no sólo es reconocido sino también tratado de acuerdo a su sexo; diferenciación que prevalece durante toda la vida, en la cual aprende una serie de actividades, intereses moralizantes, prejuicios e ideologías, esperanzas, temores, amores y odios e incluso su "yo" y "superyo", de acuerdo al rol que se le haya asignado. (34)

Es decir, se considera que todos los individuos son básicamente neutrales psicosexualmente en el momento del nacimiento, pero en ese momento se le asigna un sexo social, un rol social que irá aprendiendo y asumiendo a lo largo de su vida.

Se consideran ciertas actividades como de carácter masculino y femenino; las diferencias en la conducta de los dos sexos son muy evidentes al igual que las expectativas que se tienen de cada sexo.

En las sociedades actuales se da una considerable atención a los roles sexuales, sobre todo a la masculina porque ejercen una influencia significativa sobre la personalidad.

En la mayoría de las culturas se espera que los hombres sean más atrevidos que las mujeres, éstas tendencias aparecen en la infancia y son bastante constantes. (26)

En un estudio realizado por Mary Moore (1966) demuestra que los hombres prefieren la conducta agresiva; ésta investigadora - mostró una serie de pares de imágenes a niños, adolescentes y a universitarios. cada par de imágenes estaba formada por figuras de violencia y sin violencia. El sujeto miraba a través de un aparato que le permitía ver cada imagen con un ojo; se le mostraban dos imágenes diferentes a la vez y durante medio segundo, por ejemplo, la silueta de un cartero y de un hombre con un cuchillo cla-

vado en la espalda. Al preguntarles sobre lo que habían visto, los sujetos varones de todas las edades, tendían a señalar las escenas de violencia, mientras que las mujeres indicaban las otras. ()

Por tanto, se tiene que a partir de las sociedades se dá que los varones se inclinan a ser atrevidos, agresivos y a interesarse por los actos de violencia, mientras que las mujeres tienden a ser más cautas, aceptantes y pasivas.

De esto podríamos inferir que las mujeres tendrían por interés y capacidad en la conducta calculada para fomentar la paz y la mutua aceptación. ()

Al niño desde el momento de nacer y en su proceso de socialización, como ya se señalaba anteriormente, se le señala como debe comportarse de acuerdo a su sexo. Cuando es capaz de ver los contenidos de los programas de la televisión, se dá cuenta de que también aquí se le esta marcando constantemente la actividad que como hombre o mujer debe desempeñar.

De esta manera encontramos que el niño reafirmará a través de los modelos que se le señalen su propio rol, pues esos modelos están diseñados para que cada individuo se adapte a esas características y no se preste una anomía, de acuerdo a su sociedad.

Independientemente de otras fuentes de influencia, la televisión es un medi directo por el cual se le presentan al niño una serie de imágenes que interiorice y reafirme con ellas sus características de acuerdo al rol y sexo asignado.

I.2.4 Aprendizaje en la psicología cognoscitivista.

I.2.4.I La Gestalt.

Otra teoría que nos habla del aprendizaje es la de psicología Gestalt, es una teoría cognoscitivista que se interesa en el desarrollo de habilidades, en dominios que van desde el aprendizaje de conceptos hasta la adquisición de destrezas profesionales.

Se interesa sobre todo en los fenómenos de la percepción global, rechazando el aprendizaje de soluciones correctas por tanteo, en apoyo al aprendizaje, basado en la comprensión o el discernimiento.

Enfatiza que el aprendizaje es cognoscitivo y que abarca a toda la personalidad de manera más compleja que el proceso E-R, ⁽²¹⁾ abarca fundamentos más complejos para que se dé ese aprendizaje, en los procesos que retoma se encuentran la percepción, la comprensión, activismo, pulsiones, repetición, motivación, generalización y refuerzo.

Para esta teoría del aprendizaje existen tres postulados básicos en torno al proceso psicológico de la percepción: ⁽³²⁾

- 1) El todo es percibido de manera distinta a la suma de las características de sus componentes.
- 2) En el proceso perceptivo, percibimos el campo de estimulación como constituido por fenómenos interconectados y no como partes aisladas, unidas por asociación.
- 3) El campo perceptivo se encuentra organizado y dicha organización es permitida en el sentido de la buena forma, por el campo estimulativo.

El aprendizaje en esta teoría, se da como "algo organizado" y con significación a partir de la percepción que se tenga de un objeto creándose una representación mental en el individuo.

Se crea una representación mental simbólica en el individuo pues posee una estructura psicológica que tiende a moverse hacia la organización, el orden y el equilibrio. ⁽³²⁾

Ejemplo de ello es cuando un individuo que se encuentra en un estado "normal" se enfrenta a un aprendizaje nuevo, crea tensiones de diferente índole para generar así un control a dicho equilibrio; trata de volver a su estado "normal" mediante la homeos-

tasis y lo logra mediante la buena organización del aprendizaje.

I.2.4.2 La representación mental.

La representación mental se produce cuando un objeto persiste en la mente y esta ausente de los sentidos del individuo.

Para Piaget (1961) la representación mental presenta dos enfoques:

- a) De un sentido amplio: la representación mental se confunde con el pensamiento, es decir, con toda la inteligencia que que no se apoya simplemente en percepciones y movimientos (sensoriomotor), sino en un sistema de conceptos o esquemas mentales.
- b) En un sentido estricto la representación se reduce a la imágen mental (recuerdo - imágen) o a la evocación simbólica de realidades ausentes.

La relación que se dá en ambos enfoques es que todo pensamiento se acompaña de imágenes, el pensar se clasificaría como un significado y la imagen como un significante.

Aquí la imagen mental se define como la copia o reproducción interior del objeto, provocando con ello que se produzca la representación mental de un objeto aunque en ese momento no se encuentre presente.

Las diversas formas del pensamiento representativo son: la imitación, función o juego simbólico y representación cognoscitiva, como solidarias unas de otras, las tres evolucionan en función del equilibrio progresivo de la asimilación y acomodación. (31)

Ahora bien, la imitación juega el papel de la imagen interior produciéndose así una experiencia mental, es decir, se da una actividad perceptiva, ya que el aprendizaje no proviene de una educación, sino que más bien procede de la asimilación y de la acomodación combinadas.

De esta manera el ensayo mental ayuda a la retención de los patrones comportamentales imitados.

En cuanto a los modelos de imitación que el individuo retoma de su medio, se encuentran que son tres los más importantes, la familia, los amigos y la televisión. (34)

La función simbólica hace posible la adquisición del lenguaje o de los signos colectivos, alcanza también a las imágenes que intervienen en el desarrollo de la imitación, el juego y las representaciones cognoscitivas. Esta función es esencial para la constitución del espacio representativo, así como para las categorías reales del pensamiento, es decir, asimilación de cualquier objeto a cualquier otro medio de imágenes imitativas. (30)

Es en la representación mental en donde el niño va a interiorizar organizadamente toda una serie de conductas afectivas, actitudinales, motoras, etc., que posteriormente retomará para manifestarse o no en una situación.

La representación mental funciona como un sistema organizado en el que se guardan concepciones simbólicas de sus experiencias tomadas de su medio externo. Así mismo, la televisión forma parte de esas vivencias, contribuyendo a tomar determinados conceptos que ve y oye a través de éste, adoptando así posturas específicas y representativas de los hechos acontecidos en los programas.

La representación social, como modalidad de conocimiento, implica una actividad de reproducción de las propiedades de un objeto, efectuándose a un nivel concreto, frecuentemente metafórico y organizado alrededor de una significación central.

Esta reproducción no es el reflejo en el espíritu de una realidad externa perfectamente acabada, sino un remodelado, de una verdadera construcción mental del objeto, concebido como no separable de la actividad simbólica de un sujeto, solidaria a ella misma de su inserción en el campo social.

En este trabajo se consideró a la representación mental del sujeto en forma individual y no social, pero existe una estrecha relación entre ambas, por manejar el concepto de imagen simbólica, medio por el cual el sujeto obtiene su propia experiencia y se hace una construcción de lo real, del mundo exterior, búsqueda de un sentido en el cual podrá inscribirse su acción.

Para realizar una fusión de la ciencia y del sentido común, la asimilación de razonamientos y de experiencias extrañas y su transformación en experiencia directa.

Indicativo
La influencia

1.3 El papel de la televisión en el aprendizaje.

En la actualidad los medios audiovisuales ejercen una gran influencia en las pautas de comportamiento social; muchos jóvenes pasan expuestos bastante tiempo a modelos plásticos, entre ellos y principalmente la televisión. Estos medios masivos juegan un papel muy importante en la conformación de la conducta, sobre las normas sociales y dentro de la sociedad en general.

Es posible que el gran influjo que ejerce la televisión sobre los teleespectadores se deba en gran parte a que en ella se haya conjugada la palabra, la imagen, el sonido y la acción, en los mensajes que transmite.

La tasa y el nivel de aprendizaje en los niños varía en función al tipo de presentación del modelo, ya que una acción real puede proporcionar señales mucho más relevantes y claras que las que se transmiten por descripción verbal. (1) Por ello, es que las instrucciones que dan los padres a los hijos influyen menos en su conducta que los medios de comunicación audiovisual, a menos de que las instrucciones que den los padres concuerden con modelos de conducta.

Ellen A. Strommen, J. P. Mekinney y H.E. Filzgerald [1982, afirman como resultado de sus investigaciones que a la edad de cinco años los niños ya ven televisión en un promedio de 3 hrs. diarias el cual va aumentando durante su ingreso y permanencia en la escuela por ello equivale a demostrar que la televisión es un medio que influye en el desarrollo de los individuos. (37)

Los niños aprenden no sólo de imitación de seres vivos, sino también de los modelos de "monitos y películas; (37) la influencia que puede ejercer la televisión no puede ser igual a la influencia que ejercen los seres reales, pero el hecho de ser un medio audiovisual, el cual es utilizado por la mayoría, implica una importante influencia en el lenguaje, modos de comportamiento, costumbres y modas en los sujetos.

A principios de los años 60s. los estudios realizados sobre aprendizaje social (Bandura 1970), demostraban que los niños que veían modelos agresivos en la televisión tenían mayor tendencia a actuar de manera agresiva en ciertas situaciones dadas. (36)

* — Las situaciones de laboratorio son artificiales, por lo que los niños pueden o no actuar como lo harían en otras circunstancias, por otra parte queda la duda acerca de que si las acciones catalogadas como agresivas en los estudios verdaderamente reflejan la intención en los niños de agredir a personas reales.]

✓ El peso de todos los datos acumulados se inclinan en sentido de que el ver violencia en la televisión pueden originar una agresión cada vez mayor en la conducta diaria.*

- * Un estudio realizado por Friedrich y Stein 1973, demuestra que el resultado de ver televisión se manifiestan no sólo en el juego y fantasía de los niños, sino también en su conducta diaria.*

✓ Existen pruebas de que los personajes que son presentados en la televisión influyen en los estereotipos de los papeles sexuales y sobre los criterios o ideas que se forman los niños de lo que tanto los hombres como las mujeres deberían ser. (17)

✓ Aquellos niños que ven mucha televisión demuestran un desarrollo de papeles de sexo más tradicional que aquellos que ven poca; a los hombres se les presenta en la televisión como ser agresivos y constructivos, se les premia por lo que hacen, mientras que a las mujeres se les presenta como respetuosas y comúnmente son ignoradas en los sucesos importantes. (17)

✓ * A la televisión se le acusa de crear repuestas en masa y de engendrar "mala" conducta social y de la descomposición de los valores éticos y morales.*

✓ Entre muchas de las facetas de la televisión la que más controversión ha provocado es la del influjo social, a la televisión se le atribuye el incitar los valores más bajos de la conducta humana debido a la sobreabundancia de violencia, el manejar a las personas como "monigotes". (17)

Algunos críticos atribuyen a la televisión ser la que ocasiona muchos de los males sociales, aunque hay que tomar en cuenta que no todos sus programas contribuyen a ella; sería necesario elaborar una guía clasificatoria de programas para señalar los diferentes grados de agresión que presenta cada programa.

✓ P. Stone 1981, otro autor que se ha interesado en el estudio de la televisión como medio de comunicación audiovisual, afirma que niños entre 6 y 16 años de edad ven la televisión aproximada-

mente entre 12 y 24 horas por semana, y no son sobre todo programas que se distinguen por su valor estructural.

"La influencia psicológica de la televisión sobre los niños es máxima cuando se hace hincapié sobre los medios de valores o puntos de vista en una serie de programas."

(Stone, 1981)

* Gran parte de los testimonios de expertos confirman la conclusión de que la fuerte dosis de violencia que presentan las distracciones presentadas al público por los medios de difusión pueden conducir a ciertos espectadores posteriormente a actos agresivos.*

"Los niños menos inteligentes, más llenos de confusión, los que se llevan menos bien con su familia y sus camaradas, son los que se hundirán más completamente en el mundo de la televisión, que les ofrece al mismo tiempo un estimulante y un medio de evasión."

(Freedman, 1981)

La tesis anterior que propone S. Freedman, es un tanto criticable, debido a que al estar expuestos todos los niños a la televisión no importando que tan inteligentes sean o el tipo de relaciones que tengan con su familia, recibirán la influencia al igual de la televisión, tal vez considerando el tiempo y el tipo de programas que los niños observen.

P.M. Greenfiel, indica en sus investigaciones que la televisión influye sobre la opinión que tienen los niños de la realidad social; entre los efectos que puede provocar la televisión está el estimular las opiniones estereotipadas sobre temas sociales como el del papel sexual. (21)

La televisión se caracteriza por presentar aspectos estereotipados de los papeles masculinos y femeninos; por otra parte la publicidad es una parte responsable de la representación de papeles sexuales.

No
 No todas las cadenas comerciales de la televisión reflejan es-
 tereotipos de papel sexual, una programación comercial correcta pue-
 de contrastar los estereotipos. La televisión da oportunidad al ni-
 ño de interactuar indirectamente a través de los personajes con el
 mundo social. (20)

Se menciona que la razón por la cual los niños son vulnerables
 a lo que ven en la televisión es porque toman por realidad lo que
 que ven en la pantalla.

W. Schranry y J. Lyle (20) afirman que el niño llega a familia-
 rizarse con los medios para masas a través de la fantasía y de las
 experiencias audiovisuales, por eso la televisión es importante en
 las primeras fases de socialización del niño.

Algunas de las aplicaciones sobre la fantasía que señalan estos
 autores son:

- La fantasía proporciona al niño una experiencia no sujeta a
 las limitaciones de la vida real.
- Sirve como medio de distracción.
- De satisfacción a los deseos, da salida a aquellos impulsos
 que no están permitidos expresan libremente en la vida real.

Las conductas nuevas tienen más posibilidades de que el niño
 preste atención a ellas y las recuerde.

En la medida en que el niño está familiarizado con la televi-
 sión en esa medida podrá clasificar el material que se le ofrece;
 la capacidad mental del niño es uno de los factores básicos que de-
 terminará la postura que adopten ante la televisión.

Gran parte de las enseñanzas que tiene el niño de la televi-
 sión provienen del tiempo que ésta puede absorber. (1)

" Sin duda alguna el cine, la televisión y
 los carteles de propaganda alimentan la
 violencia y la lujuria hasta un extremo
 intolerable. " (W. Lippmann, 1965)

Como se puede ver, uno de los puntos a que se enfrenta la inves-
 tigación sobre la televisión en la conducta, es el significado de -
 las escenas televisivas desde el punto de vista de determinados -

- X espectadores.

Al respecto de la televisión, se enfrentan dos escuelas: (35)

1. Una sostiene que la televisión es un instrumento importante de sublevación; los niños y los adultos se liberan de la carga de la violencia, transfiriendo su agresividad a los personajes que aparecen en los programas de televisión.
2. La otra considera que el sujeto se encuentra en un estado de pasividad y lo que hace falta es que surja una acasión, una idea, la imagen real que permita aplicarla a algo determinado.

El enfrentamiento que proponen estas dos escuelas podrían llegar a compaginarse, debido a que por medio de la identificación los sujetos transfieren su propia agresión a los personajes y así liberarse de esa carga destructiva al ver actuar a tales personajes y así mismo, al terminar de ver esos programas se quedan resguardadas esas imágenes que presenciaron, que posteriormente se pueden imitar sin tener los objetos presentes.

Así pues, tanto niños como adultos tienen oportunidades ilimitadas de aprender del modelamiento televisado, estilos de enfrentamiento agresivo, así como la gama total de conductas ahí presentadas; golpes, apuñalamientos, agresiones a puntapié, estrangulamiento, asaltos, y formas menos gráficas pero igualmente destructivas.

1.4 Antecedentes de esta investigación.

En esta parte se expondrán de una manera breve los resultados obtenidos en una investigación anterior a la presente, en la cual el interés era confirmar que la televisión era uno de los modelos más sobresalientes para la imitación de la conducta agresiva.

En dicha investigación se encontró que estadísticamente la televisión no influye en la adopción de una conducta agresiva como consecuencia de los programas que se ven por la televisión.

La limitación que ^{se} encontramos con respecto a eso fue que no se analizaron suficientes programas, sólo se revizaron esos programas durante 2 semanas, siendo que la conducta no se va a modificar durante ese breve lapso de tiempo, sino que la constancia crea resultados a largo plazo.

Se encontró que existe un uso excesivo de la televisión, en promedio de 168 hrs al mes, equivalentes a una tercera parte de la vida del hombre, en forma general.

La televisión llega a ocupar el primer lugar entre otros medios de comunicación, de acuerdo a lo que utilizan los niños (radio, televisión, revistas, etc.)

En cuanto a los programas, se encontró que existían 14 de los más seleccionados por los niños, en los cuales se observan acciones sumamente violentas, donde se da un uso excesivo a las armas y/o objetos bélicos, principalmente.

También se constató que las conductas imitativas no eran muy significativas estadísticamente, para poder afirmar que en verdad los programas vistos no provocan agresión, pero sí se confirma que en cada uno de ellos se da un aprendizaje, ya sea verbal o físico, que queda en el recuerdo del niño por la imágen mental que se crea en su interior.

Al hacer posteriormente un análisis más detallado sobre los resultados se encontró que no se había considerado el hecho de que el aprendizaje no sólo se da por imitación, sino que existen otros elementos que ayudan para que se dé esa conducta, entre esos elementos se propone la formación de una representación mental, la cual por sus características y procesos puede llevar al sujeto a cambiar su conducta cuando surjan las condiciones favorables para ello.

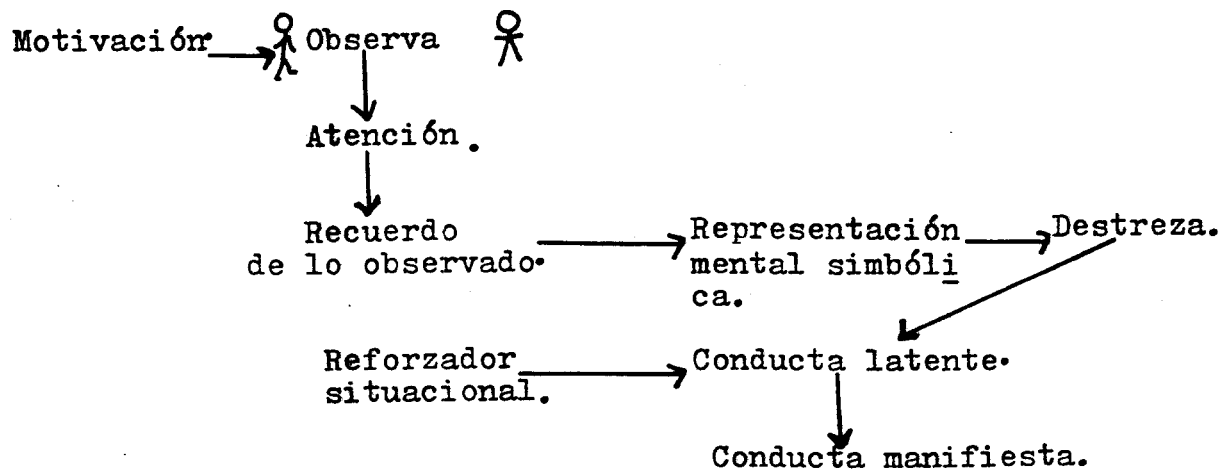
C A P I T U L O 2
M E T O D O L O G I A

2.1 Descripción del problema.

La teoría de la Gestalt, considera que la conducta actúa como un organismo total y no meramente como parte de un todo. Dice que la conducta está orientada a realizar un fin específico, en donde el sujeto se crea una representación mental de lo que percibe y - que posteriormente lo llevará a modificar su conducta, es por ello que se considera a esta teoría como una de las fundamentales para explicar como el sujeto se va creando conceptos a partir de las - observaciones realizadas por otros sujetos.

En el proceso de modelaje, y en el caso específico de los niños Bandura, señala que es necesario que el sujeto preste atención al comportamiento de otro individuo, ya sea de su propio sexo o de otro, que recuerde lo observado, que tenga las destrezas necesarias para ejecutar el acto y además que este motivado durante este proceso.⁽⁶⁾ Y es en el recuerdo en donde surge la representación simbólica, que llevará al sujeto a conceptualizar la conducta de los otros.

El esquema que se propone a partir de lo que señala Bandura, se representaría de la siguiente manera :



De esta forma, lo que el observador adquiere son representaciones simbólicas de un modelo de acciones aprendidas, que después es codificado en el recuerdo (memoria) para servir como guía en las conductas posteriores a lo observado inicialmente.

Es así como el sujeto puede actuar de la misma manera que otros o crear nuevas conductas teniendo como antecedente un modelo ya observado.

En el caso de la televisión, como medio accesible de la comunicación, funciona como un reforzador al estar introduciendo en su transmisión una serie indeterminada de personajes los cuales funcionan como modelos que pueden ser imitados.

Los personajes que ahí se presentan están clasificados para el gusto de diferentes edades y sexos, es decir, los niños tomarán a los personajes que más llamen su atención así como los programas, tal es el caso específico de los dibujos animados; los adultos por su parte tomarán aquellos que más satisfagan sus necesidades y motivaciones.

En los roles sexuales, esa clasificación se manifiesta claramente debido a que el individuo aprende a comportarse, sentir y ver el mundo de una manera estereotipada, similar a la de otros sujetos que están en la misma categoría de roles.

Metodología:
La televisión y el niño.

En cuanto ^{paed de tres que} a los programas y personajes que se ven en la televisión se encontró que una buena parte presenta un contenido agresivo, caracterizado en acciones, juegos, etc., en donde se manifiesta la fuerza física y el poder, que en lugar de disminuir ha ido aumentando para ir satisfaciendo las necesidades del teleauditorio.

Es importante también señalar el tiempo que se ocupa para ver los programas de la televisión, porque se considera que a partir de él los sujetos recibirán una mayor o menor influencia de lo que están observando, además para que se forme la representación mental, se requiere que transcurra cierto tiempo, ya que todo proceso se realiza en un determinado tiempo.

→ Por tanto, el problema de la investigación queda planteado de la siguiente manera :

¿Cuál es la representación mental de la conducta agresiva que se forma en los niños que ven los programas de la televisión, así como identificar las diferencias y semejanzas que hay entre aquellos niños que ven más tiempo la televisión que aquellos que ven poco tiempo y distintos programas a los anteriores ?

2.1.1 Sujetos.

Los sujetos que participaron en esta investigación son alumnos de tercer grado de una escuela primaria del Distrito Federal, ubicada en la Delegación Iztapalapa; cuyas edades oscilan entre 7 y 10 años de edad.

Los alumnos que se habían tomado inicialmente como muestra - eran los 105 que forman parte de los tres grupos de tercer grado en esa escuela. Al aplicar el primer cuestionario únicamente se registraron 100 sujetos, debido a que cinco no habían estado presentes en esa ocasión.

Al clasificarlos en grupos para estructurar el diseño que se propone para la investigación, sólo se incluyeron a 83 sujetos, se descartaron a 17 porque en los grupos del diseño se pensaba tomar un número determinado (mínimo 5 y máximo 12), por lo que al exceder los grupos de esta cantidad, se optó por eliminarlos, con el propósito de que el número de sujetos fuera proporcional en los grupos.

Para el cuestionario número dos, se tomaron nuevamente a los 100 alumnos que se habían registrado a partir del cuestionario número uno.

2.2 Hipótesis.

La representación mental al ser un proceso cognitivo es importante, pues es a través de él que se llega a adoptar una conducta, debido a que la representación mental se forma de las imágenes, de las actitudes que el sujeto ha observado en otros.

La conducta agresiva al estar presente en la sociedad, no escapa de ser observada, en la televisión se presencian actos agresivos con los cuales se llega a dar cierta identificación de parte de -

los sujetos; la razón por la cual los niños son tan vulnerables a lo que ven en la televisión, es porque toman por realidad lo que ven en la pantalla.

En esta investigación se incluye la premisa de que los niños se forman diferentes representaciones de la conducta agresiva a partir de lo que observen, así como de cuánto tiempo se ocupan de él.

Para resolver ese cuestionamiento se proponen las siguientes hipótesis :

Hipótesis general : La televisión es una de las fuentes por la cual se pueden observar modelos de conducta agresiva, considerando entonces que interviene en la formación de la representación mental de la conducta agresiva en los niños.

La hipótesis anterior surge como una inquietud al ver que la televisión es una fuente predominante que influye en los teleadictos para adoptar posturas (verbales o físicas) de los modelos que se les presentan. Es por ello que tratamos de ver cuál es la representación que se forma de las conductas agresivas que se presentan a través de los modelos de televisión, considerando además que es en el juego cómo el niño expresa más activamente la representación que se forma de esa conducta, también lo puede expresar por medio del dibujo y el relato.

Hipótesis 1 a. Los niños que están viendo más tiempo los programas agresivos, demuestran más conductas agresivas que aquellos niños que ven menos tiempo los programas agresivos.

La hipótesis 1 a. surge de la interrogante de si el ver desproporcionadamente programas con contenido agresivo, llevará a los niños a asimilar la agresión en mayor o menor medida, dependiendo del tiempo que la observen.

Hipótesis 1 b. Los niños que ven programas por mucho tiempo de contenido agresivo, van a tener una representación mental de la conducta agresiva diferente a la de los niños que ven programas con

080781

contenido poco agresivo.

Surge el interés por esta hipótesis por observar como cambia la concepción mental del niño por lo que está viendo, y como dice Bandura, al observar, al atender todo aquello que llama su atención, el analizarlo provocará en él una modificación en su conducta que muchas veces lo hacen actuar en forma semejante a lo que está observando.

Hipótesis 2. De acuerdo a los roles sociales, los niños ven más programas agresivos que las niñas, como consecuencia las niñas imitan menos a los personajes agresivos.

Hay ciertos programas que prefieren los varones y ciertos programas que prefieren ver las niñas, ya que tanto los niños como las niñas se identifican con ciertos personajes de acuerdo a su sexo.

En la televisión muchos de los personajes son del sexo masculino, debido a que ellos representan la acción, el dinamismo, mientras que las mujeres adoptan un papel secundario, más pasivo y propio a las labores del hogar. Por lo que los niños tienden más a identificarse con ciertos personajes, que la mayoría de las veces presentan conducta agresiva, además de que a los niños se les suele gratificar en esa serie de actos.

① Hipótesis 3. La televisión es uno de los modelos de imitación más importante para los niños.

Como se ha visto, las personas imitan el comportamiento de otras, ese comportamiento que sirve de modelo puede ser directamente observado y más específicamente presentado en medios de comunicación. Y de los medios de comunicación, la televisión es la más integradora de todos nuestros sentidos; así mismo, se tiene acceso a ella para satisfacer ciertas necesidades como la de diversión, identificación, escape y sustitución afectiva.

Por ello se le considera como uno de los modelos más importantes, independientemente de aquellos que retoma de la familia o de los grupos a los que pertenece.

2.3 Objetivos y actividades.

Para las hipótesis antes propuestas es necesario plantear objetivos y actividades, las cuales mencionamos a continuación.

Para la Hipótesis No. 1

Demostrar el contenido agresivo que se da en la representación mental de los niños.

Conocer cuánto tiempo dedican los niños a ver la televisión.

Realizar un análisis de contenido de los programas televisados.

Identificar el tipo de programas que están viendo los niños.

Observar la conducta agresiva en una situación de juego.

Para la Hipótesis No. 2

Especificar si el tipo de representación que se han formado de la conducta agresiva los niños y las niñas corresponde a su ~~rol~~ social.

Identificar que tipo de programas ven los varones y que tipo de programas ven las mujeres, de acuerdo a su rol social.

Comparar dichos programas para conocer las diferencias que existen entre uno y otro sexo en cuanto a su selección televisiva.

Ver el índice de agresión en un juego libre.

Para la Hipótesis No. 3

Justificar que la televisión es una fuente de influencia importante en la conducta del niño.

Determinar la importancia que tiene la imitación de modelos (familia, amigos y televisión) que observa el niño.

Detectar la importancia que tiene la televisión para el niño.

2.4 Variables.

2.4.1 Variables independientes.- entre las variables independientes que se utilizaron tenemos: sexo, conducta agresiva y tiempo.

- a) Sexo: para determinar quienes ven más programas de contenido agresivo los niños o las niñas.
- b) Conducta agresiva: para ver la manifestación de ésta en las actividades del niño.
- c) Tiempo: es un indicador para señalar la intensidad con la cual se vieron los programas de televisión y comprobar así si la televisión es un factor de influencia para que se forme una representación de la conducta.

2.4.2 Variables dependientes.- las variables dependientes que se emplearon en el diseño son :

- a) Índice de agresividad de los programas : es un indicador que señala las posibles caracterizaciones que puede tener un programa con respecto a los grados de agresión que se presentan en él.
- b) Roles sociales : sirvió para establecer el papel que desempeñan socialmente los niños y las niñas.
- c) Edad : se empleó para constatar entre las edades de 7 y 10 en cuál se ven más programas de tipo agresivo.
- d) Representación mental : éste indicador se usó para encontrar la concepción e idea que se tiene sobre la conducta agresiva.

2.5 Diseño.

En este diseño cuasi-experimental, se utilizó una matriz de 3 x 3, estableciéndose una clasificación de los sujetos en 9 grupos, en cada grupo hubo un número proporcional de niños y niñas, de los cuales se obtuvo una distribución dependiendo del tiempo (coordenadas Y) y del tipo de programas vistos (coordenadas X)

Con esta clasificación se tiene que los sujetos que formaron parte de cada uno de los grupos, ostentaron características intra-grupales semejantes y distintas intergrupales.

Los sujetos que se encuentran en la primera línea de forma horizontal son aquellos que no ven demasiados programas agresivos, distribuidos en tres categorías de tiempo, es decir hubo sujetos que no ven programas agresivos y además ven poco tiempo la televisión, (grupo 1); en el (grupo 2), se encuentran los sujetos que no ven programas agresivos y ven la televisión moderadamente; en el (grupo 3), se encontraron sujetos que ven pocos programas - agresivos, pero que ven mucho tiempo la televisión.

En la siguiente línea horizontal se encuentran los sujetos que ven programas considerados como medianamente agresivos en las mismas categorías de tiempo, formando los grupos 4, 5 y 6.

Finalmente en la tercera línea horizontal se encuentran los - sujetos que ven programas considerados como muy agresivos, también en las mismas categorías de tiempo, formando los grupos 7, 8 y 9.

Con esta clasificación de nueve grupos se pretendió encontrar los sujetos que ven programas en diferentes frecuencias para observar las diferencias de conducta que presentaron los sujetos de acuerdo al tiempo y al tipo de programas.

El tratamiento estadístico que se aplicó fue a partir de la regresión múltiple, utilizando específicamente el coeficiente de correlación para determinar la relación que existe entre el tiempo (variable Y) y el sexo, la edad, la representación mental y el tipo de programas (variable X), y ver si es significativo éste para que se originen cambios de conducta en los sujetos investigados; para ello también se empleó el programa Crosstabs.

Horas
Tiempo
(Y)

Poco

Gpo. 1
- Hrs.
- P. Ag.

Gpo. 2
- Hrs.
1/2 P. Ag.

Gpo. 3
- Hrs.
> P. Ag.

MEDIO

Gpo. 4
1/2 Hrs.
- P. Ag.

Gpo. 5
1/2 Hrs.
1/2 P. Ag.

Gpo. 6
- Hrs.
> P. Ag.

MUCHO

Gpo. 7
> Hrs.
- P. Ag.

Gpo. 8
> Hrs.
1/2 P. Ag.

Gpo. 9
> Hrs.
> P. Ag.

Poco

MEDIO

MUCHO

PROGRAMAS

Reactivos

2.6 Instrumentos y procedimiento.

De acuerdo a los objetivos propuestos en esta investigación se hizo necesario el uso de los siguientes instrumentos:

Se utilizó un primer cuestionario, cuyo contenido fue de 16 preguntas; la aplicación de este cuestionario, se realizó en un aula de una escuela primaria; se dividió a los sujetos en dos grupos con el objeto de tener un mayor control durante su aplicación, después de proporcionarles el cuestionario y lápiz, se les dijo que debían marcar con una palomita aquella respuesta más parecida a lo que cada uno hiciera.

Con el fin de conocer el tiempo que los sujetos ven televisión se retomaron los ítems del 1 al 7 del mismo cuestionario, así también se tomaron los ítems 8 y 9 para identificar los programas que ven los niños con mayor frecuencia.

Para conocer la representación mental que tienen de la conducta agresiva, para ello se emplearon los ítems 10 al 16 del mismo cuestionario No. 1.

El cuestionario No. 1, entre otros instrumentos; se utilizó para la solución de la Hipótesis de trabajo 1b : Los niños que ven programas de contenido por mucho tiempo, van a tener una representación mental de la conducta agresiva diferente a la de los niños que ven programas de contenido poco agresivo.

Se procedió a codificar la información del cuestionario No.1 en forma verbal, haciendo preguntas sinónimas a las del cuestionario.

Así mismo para poder señalar si los 35 programas que aparecen en el cuestionario 1, transmiten o no conductas agresivas; se ocupó una guía de observación, para realizar el análisis de contenido.

Dicha guía comprende dos columnas, con 9 y 8 categorías respectivamente, que se señala a continuación:

Programa _____ Hora _____ Duración _____
 Personajes _____

Agresión física		Agresión verbal	
Categoría	Frec.	Categoría	Frec.
1. Golpear con ob.		1. Bromas S.	
2. Golpear sin ob.		2. Risas bur.	
3. Perseguir		3. Disminuir E.	
4. Disparar		4. Chismorreos	
5. Gestos		5. Rechazo	
6. Empujones		6. Amenaza V.	
7. Amenaza F.		7. Gritar	
8. Inmovilizar		8. Regañar	
9. Aplastamiento			

CATEGORIAS :

Agresión física.- Conjunto de acciones que implican la motricidad de una manera violenta, intencionada.

Agresión Verbal.- Conjunto de acciones que implican la expresión verbal, de manera que dañen en forma intencionada a otro sujeto.

1. Golpear con objetos.- Acción intencionada con un objeto que le - provoque dolor al otro.
2. Golpear sin objetos.- Acción intencionada sin utilizar objeto alguno, únicamente provoca un daño con alguna parte de su cuerpo (manos, pies, cabeza, etc.) que le provocan dolor al otro.
3. Perseguir.- Acozamiento de un sujeto a otro con el fin de hacerle daño, molestarlo o perjudicarlo.
4. Disparar.- Lanzar algo con un objeto (pistola, resortera, arco, honda, rayo laser, cañón, etc.) hacia un sujeto determinado con la intención de perjudicarlo.
5. Gestos.- Aquí se tomaron dos clases de gestos, los Faciales y los Corporales, (Faciales, cuando sólo se ocupa la cara para demostrar propósitos de desagrado), Corporales, movimientos de alguna parte del cuerpo con la intención determinada.

6. Empujones.- Obligar a un sujeto a que cambie de lugar, que se mueva del sitio que ocupa produciéndole algún daño o molestia.
7. Amenaza física.- Dar a entender con actos o palabras qué se quiere hacer algún mal a otro.
8. Inmovilización.- acto agresivo en el cual se impide a otro cualquier movimiento, ya sea atándolo o sujetándolo.
9. Aplastamiento.- Acción en la cual con objetos de mayor tamaño se tiende a aprenzar y dañar a otro sujeto-objeto, modificando su estructura inicial.
10. Bromas sarcásticas.- burla cruel, irónica o mordaz con que se ofende o maltrata a un sujeto.
11. Risa burlona.- Acción o ademán del rostro con el que se pone en ridículo a una persona.
12. Disminuir estatus.- Hacer sentir menos al otro provocándole una ridiculización hacia su persona o hacia las cosas que hace o que tiene.
13. Chismorreos.- Noticia verdadera o falsa con la que se pretende indisponer o dañar a unos sujetos con otros.
14. Rechazo.- Acción que provoca el apartamiento de un sujeto del resto del grupo.
15. Amenaza verbal.- Dar a entender en forma oral que se quiere hacer algún mal al otro.
16. Gritar.- Hablar a grandes voces, manifestando desaprobación y desagrado.
17. Regañar.- Gesto de un sujeto acompañado de palabras ásperas para demostrar enfado o disgusto por una acción cometida.

.. Con dicha guía de observación se analizó durante un mes c/u de los 35 programas presentados en el cuestionario No. 2, para tal efecto, las tres observadoras se reunieron en una casa, no sin antes haber ensayado, con el objeto de que hubiera concordancia en el análisis de cada una. Cada una con su guía de observación para anotar en ella el número de agresiones observadas, por intervalos de 5 minutos cada uno; el tiempo de análisis de cada programa fue

de un mes, con un promedio de 5 programas analizados diariamente, para así al término del análisis sumar los actos agresivos y dividirlo entre el número de programas analizados y obtener un promedio de actos agresivos por programa. Y de esta manera se determinaron los programas que presentan agresión constante (mínimo 6 actos por programa).

.- Así también los programas se clasificaron en tres categorías, poco, mediano y muy agresivos, dependiendo de que tan constantes aparecían los actos agresivos en los 30 minutos de cada programa. Los sujetos fueron clasificados en 9 grupos, en función del tiempo y del tipo de programas que se observaban, así se encontró que el grupo No. 1, es el que menos tiempo veía los programas, siendo estos poco agresivos; el grupo 9 tuvo características contrarias al grupo No. 1.

.- Dos días después de clasificados los sujetos, se realizó con ellos un experimento que consistió en lo siguiente:

Se les presentó un programa de televisión, aquél que en la guía de observación había registrado más actos agresivos durante 15 minutos, el mismo programa para todos; cada observadora se encargó de ver cuál era la actitud de los miembros de un grupo específico y registrar en una guía de observación, similar a la que se utilizó para el análisis de los programas, los actos agresivos, ello se hizo para todos los sujetos de los 9 grupos, que para tal efecto se clasificaron en subgrupos de 3 personas, fueron pasando 6 grupos por programa diario (30 minutos), todo esto se realizó en una casa.

Después de que los sujetos habían presenciado los 15 minutos de programa, se les dijo que jugarían eligiendo para ello al personaje de la televisión, que más les haya gustado, con el objeto de ver que tan agresiva era su conducta dentro del juego, ésto también fue registrado en la guía de observación, además de que en ella estaban contenidas las 17 categorías antes mencionadas, en la misma se fueron anotando las agresiones que cada sujeto realizó en cada 5 minutos de los 15 que duró el juego.

••- Después de que todos los sujetos observaron el programa de televisión y realizaron los juegos, se les presentó una lámina durante 15 segundos, en la cual aparecían dos siluetas, se les pidió - que realizarán una historia de lo que habían visto en la lámina, así como un dibujo de su mismo relato, para tal efecto se les proporcionaron hojas, lápiz y goma, las indicaciones fueron:

"te voy a mostrar una lámina quiero que la observes muy bien, porque después en esta hoja vas a escribir una historia de lo que veas puede ser pequeña o grande, como quieras; al final dibujas a los personajes de esta historia".

Se les dió un tiempo de 15 minutos para realizar la tarea. Días después de la realización de la historia y los dibujos por los sujetos, se les aplicó el segundo cuestionario en un aula de la escuela primaria; con cuyo contenido (31 items) se pretende conocer la importancia de los medios de comunicación, principalmente la televisión y las relaciones de los sujetos con su familia y amigos; las indicaciones, lugar, hora y material fueron similares a las del primer cuestionario.

Se retomaron los items 1, 2, 3, 4 y 5 de este segundo cuestionario para confirmar la Hipótesis general:

La televisión es una de las fuentes por la cual se pueden observar modelos de conducta agresiva, considerando que interviene en la formación de la representación mental de la conducta agresiva en los niños.

Por lo tanto estos items fueron ocupados para conocer la utilización que hacen los niños de los medios de comunicación, entre ellos la televisión principalmente.

080781

C A P I T U L O 3
LA AGRESION A TRAVES DE LA TELEVISION

3.1 Importancia de la televisión.

En el caso de los 100 niños a los que se entrevistó, se encontró que la televisión representa el medio de comunicación más utilizado. El 95% de los sujetos aseguran ver la televisión diariamente, mientras que los otros medios, como la radio, el cine, el periódico, libros y revistas pasan a ocupar un plano menor de importancia.

Después de la televisión, el radio es el medio con el que los niños están más en contacto; el cine lo frecuentan poco y por lo general el periódico, libros y revistas casi no son utilizados.

Lo anterior se puede constatar en la tabla y gráfica N.º.1.

Primeramente vemos el uso predominante de la televisión sobre otros medios, esto debido a varias características que la componen:

a) Es fácil su acceso, en la casa de cada niño entrevistado se encontró por lo menos un aparato televisivo.

b) Existe un horario de la televisión compaginable con la escuela, es decir ya sea por la mañana o por la tarde el niño puede hacer uso de ella, independientemente del turno al que asista a la escuela, debido a que se transmiten programas desde las 7.00 A.M hasta las 12:00 P.M.

c) No se requiere un desembolso monetario para ver la televisión como en el caso contrario del cine o de los medios gráficos.

d) Evita el desplazamiento físico del niño, la televisión permanece en un lugar fijo, no así para ir al cine o algún otro sitio.

Tabla No. 1

USO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACION POR LOS NIÑOS

Medios de comunicación	Frecuencia	Porcentaje
TELEVISION		
Sí diariamente	+++++	95%
No diariamente	+++++	5%
		<hr/> 100%
RADIO		
No lo oigo	+++++	15%
Menos de 1 hora	+++++	14%
De 1 a 2 hrs.	+++++	30%
De 2 a 3 hrs.	+++++	9%
Más de 3 hrs.	+++++	32%
		<hr/> 100%
CINE		
1 vez a la semana	+++++	5%
1 cada 2 semanas	+++++	5%
1 vez al mes	+++++	13%
1 cada 2 ó 3 meses	+++++	16%
Casi nunca	+++++	61%
		<hr/> 100%
PERIODICO		
Casi nunca	+++++	76%
1 vez al mes	+++++	13%
1 vez a la semana	+++++	6%
2 ó 3 veces a la semana.	+++++	5%
		<hr/> 100%
LIBROS Y REVISTAS		
Sí leo	+++++	9%
No leo	+++++	91%
		<hr/> 100%

El segundo lugar es ocupado por el radio, se le dedican en promedio una o dos horas al día, hay sujetos que la utilizan en intervalos cortos (14%) y hasta tres horas diarias (32%), su uso representa casi una tercera parte en comparación con la televisión.

En cuanto al periódico, se encontró que un 5% de los sujetos lo utilizan durante una o dos veces a la semana, en su mayoría este medio no es utilizado por la muestra.

Los datos sobre el uso del cine son también pocos, el 16% de los sujetos acuden a él una vez cada dos ó tres meses, mientras que el 61% confirma que casi nunca asiste a él.

El caso de los cuentos o revistas y libros representan un porcentaje bajo, un 9% tan solo hace uso de estos medios. Se podría decir que los medios gráficos, para esta muestra, son poco preferentes por lo que no son utilizados de manera frecuente.

Tiempo que dedican los niños a ver la televisión.

El tiempo que dedican los niños de la muestra para ver la televisión diariamente se clasifica en tres categorías:

Categoría 1, niños que ven entre 1 hora y 2 horas con 59 minutos.

Categoría 2 niños que ven entre 3 horas y 4 horas con 59 minutos.

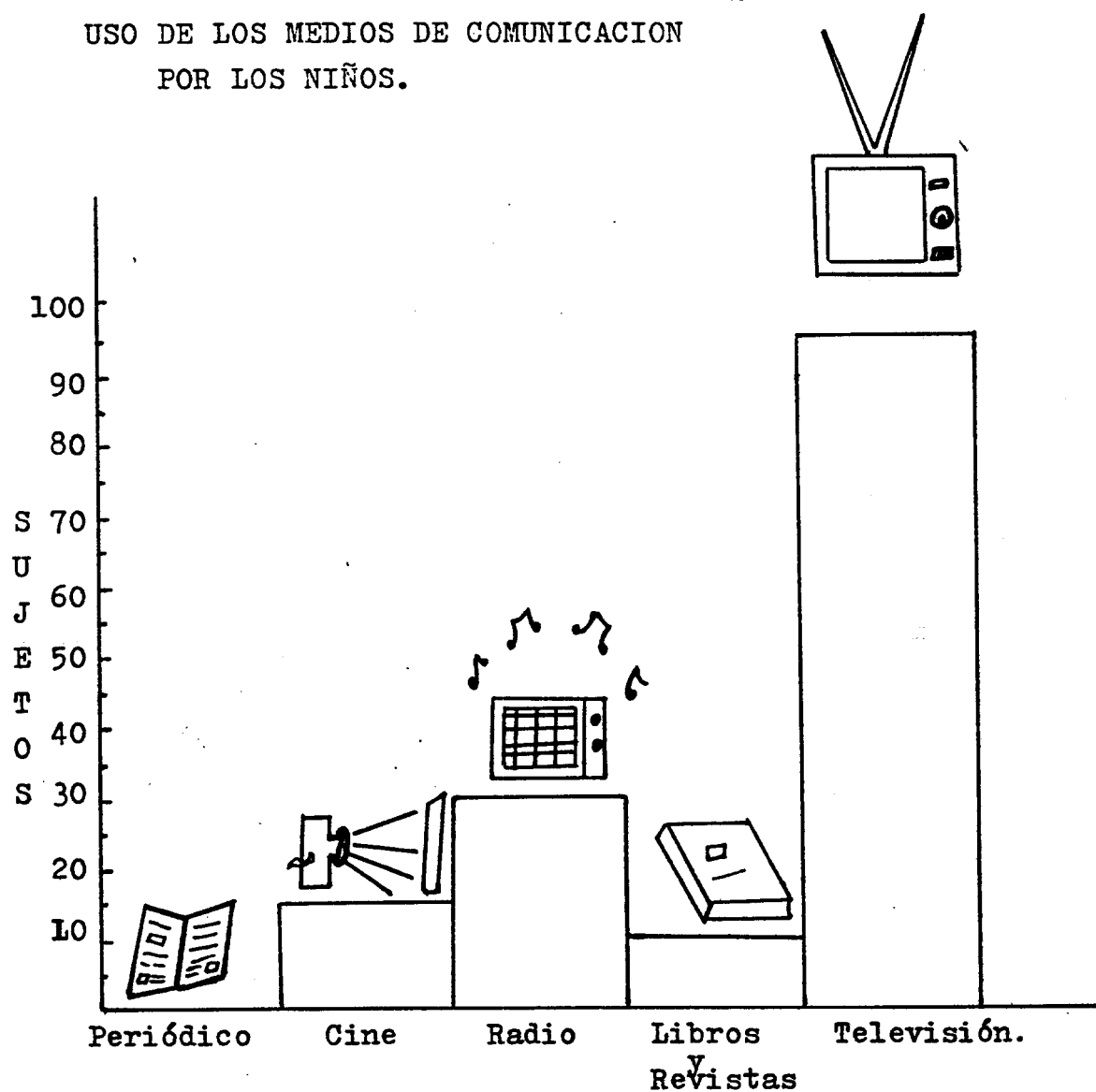
Categoría 3 niños que ven entre 5 horas y 7 horas con 59 minutos.

En la categoría 1 se encuentra un total de 18 sujetos, 7 de ellos del sexo masculino y 11 del sexo femenino. Se considera que estos niños ven poco tiempo la televisión, aproximadamente entre 3 y 5 programas diariamente.

De la categoría 2 existen 39 sujetos, 19 del sexo masculino y 20 del femenino, a estos sujetos se les considera que ven medianamente la televisión.

Y en la categoría 3 se encuentran 26 sujetos, 11 del sexo masculino y 15 del femenino, considerando que ven mucho tiempo la televisión, se calcula que ven entre 10 y 14 programas diariamente.

Gráfica No. 1
 USO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACION
 POR LOS NIÑOS.



Periódico 0%
 Cine 16%
 Radio 32%
 Televisión 95%
 Libros y Rev. 9%

Ver gráfica No. 2.

Es necesario tomar en cuenta que estas cifras varían cuando los sujetos estan en clase y cuando entran en período de vacaciones, debido a que los canales de televisión transmiten durante la mañana y la tarde programas especiales cuando los niños no van a la escuela (incluyendo los sábados y domingos).

Gráfica No. 2 Tiempo que dedican los niños a ver la televisión por sexo.

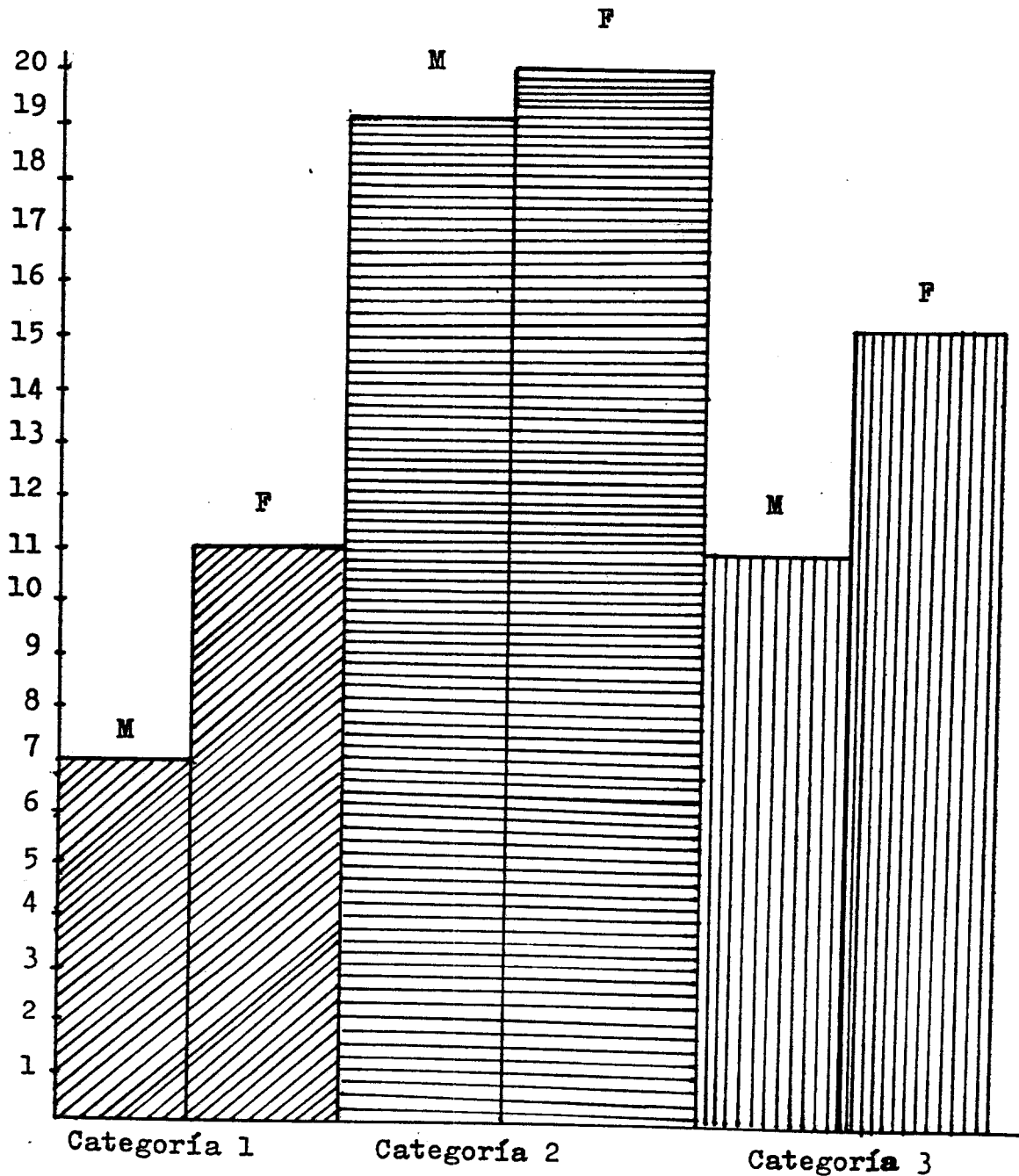


Tabla No. 2

TIEMPO QUE DEDICAN LOS NIÑOS A VER LA TELEVISION.

Sexo Edad	Categoría 1			Categoría 2			Categoría 3		
	M	F	%	M	F	%	M	F	%
7	0	1	5.6	1	3	10.3	1	1	7.7
8	3	5	44.4	12	12	61.5	6	6	46.2
9	3	5	44.4	6	5	28.2	3	7	38.5
10	1	0	5.6	0	0	0	1	1	7.7
\bar{Z} Ss	7	11	18	19	20	39	11	15	26
%	38.9	61.1	100	48.7	51.3	100	42.3	57.7	100

Programas de televisión que están viendo los niños.

En el caso de los programas que están viendo los niños de la muestra, se encontró que las llamadas caricaturas o dibujos animados son los más vistos, los otros tipos de programas que también ven aunque en menor porcentaje son:

telenovelas, musicales, comedias de situación, de aventuras, películas, deportivas, informativas y educativas.

Ver gráfica y tabla No. 3

Entre los dibujos animados que más gustan a los niños, se encuentran "Los cazafantasmas", "Tom y Jerry", "Los pitufos", "Gigi", "Candy", etc., entre los programas de comedia de situación encontramos a: "Batman y Robin", "Disneylandia", "La mujer biónica", -- etc.

Los programas cómico musicales también tienen mucha preferencia, en ellos ven y escuchan a sus artistas favoritos; niños y adolescentes de "moda" como el caso de Lucerito, Luis Miguel, el grupo "Menudo" o "Timbiriche", etc.

Así mismo se ve la preferencia de las telenovelas por las mujeres, aunque en el período en que fueron registrados los datos se encontró un fenómeno muy relevante con este tipo de contenido, se vio tanto a los niños como a las niñas interesados por 2 novelas: "Quinceañera" y "Rosa salvaje". Se señala que es relevante esta información porque la mayoría de las veces se ha señalado que las telenovelas son exclusivos para el entretenimiento de las mujeres, no así para los hombres.

En el caso de los programas informativos y educativos existe muy poca preferencia, encontrando con ello que la televisión no se ve con éste interés por parte de los sujetos, sino que se prefieren otro tipo de contenido con el fin de lograr diversión y entretenimiento.

El evitar el tipo de contenido educativo puede relacionarse con el hecho de que si se sitúa el uso entre la recompensa que se recibe y el esfuerzo que amerita por parte del niño, es posible que este tipo de contenido amerite más energía por parte del receptor,



o que sea menos recompensante pasando así a ser menos placentero y por tanto menos vistos.

En el caso del programa educativo "Plaza sésamo, se encontró que combina el entretenimiento con la educación, en este programa el objetivo es brindar ayuda a niños de pre-escolar y en los primeros años de educación primaria (1o y 2o grado) a través de personajes del agrado de los niños, de juegos y actividades recreativas. No por el hecho de que los niños eviten ver programas de contenido informativo o educativo, no se aprende de la televisión; aprenden de lo que viven los personajes, aprenden a reforzar las normas sociales, en algunos identifica pasajes históricos o simplemente se deja llevar por la fantasía.

Las películas son poco preferidas también, por lo general en la televisión son pocas las ocasiones en que dedican este contenido a los niños, en su mayoría las películas son de clasificación Bó C (propias para adolescentes y adultos).

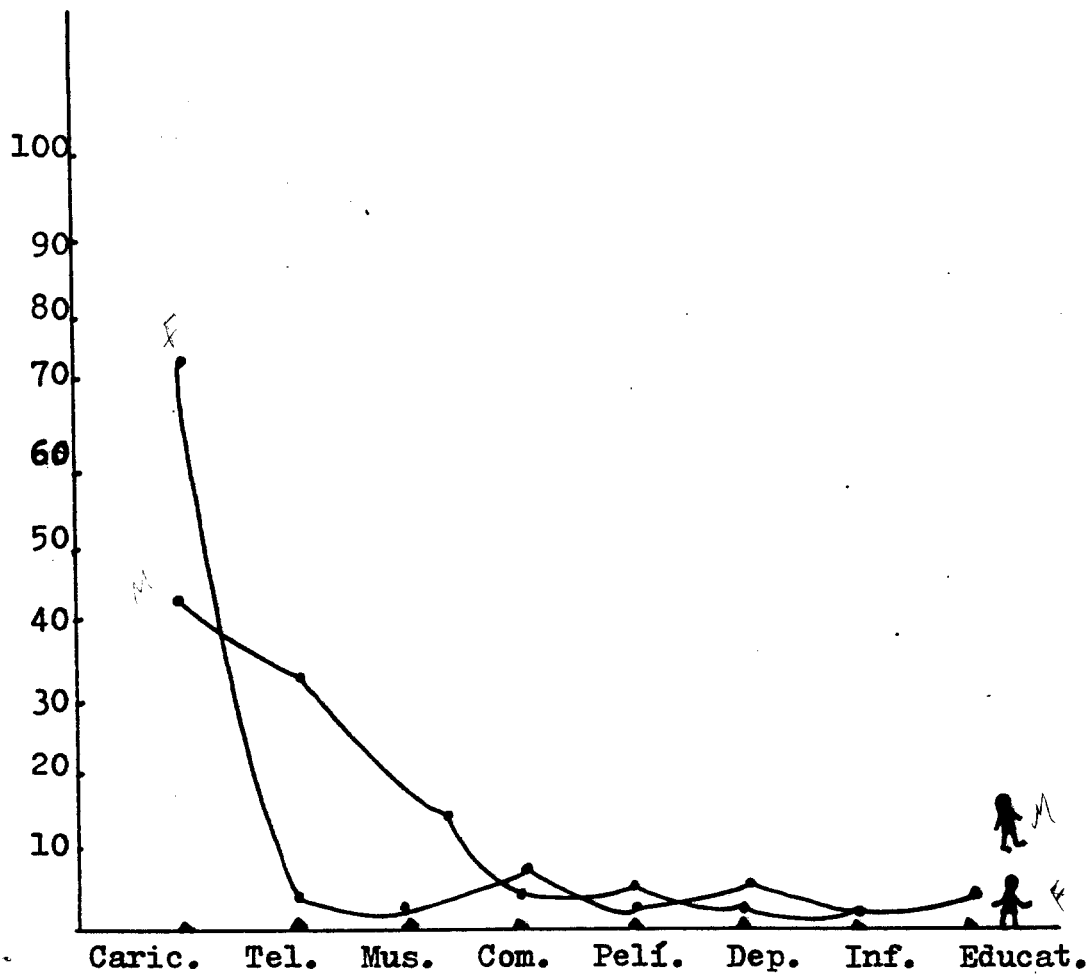
Tabla No. 3

PREFERENCIA DE LOS NIÑOS POR DIFERENTES
CONTENIDOS DE LA TELEVISION.

Programa		
Caricaturas	43	75
Telenovelas	31	4
Musicales	12	3
Comedias de situación	5	8
Películas	4	3
Deportivas	2	6
Informativos	1	-
Educativos	2	1

Gráfica No. 3

PREFERENCIA DE LOS NIÑOS POR DIFERENTES CONTENIDOS
DE LA TELEVISION.



Uso que se le da a la televisión.

La utilización que tiene la televisión por los sujetos de la muestra, va desde el simple entretenimiento hasta la utilización de ésta como premio o castigo.

En el caso del entretenimiento se encontró que el 81% de los sujetos la utilizan con este fin, seleccionando programas que les proporcionen risa, diversión, esparcimiento, etc. El 15% de los sujetos la utilizan algunas veces con este fin y sólo el 4% no lo utiliza con esa finalidad, prefieren ver otro tipo de programas o completamente se abstienen de ello.

El uso de la televisión como un hábito también es importante, debido a que los niños después de regresar de la escuela o de acabar de comer, prende la televisión y dedica su tiempo a ver los programas que en ella se ofrecen. Así, un 63% de los sujetos la utilizan como parte de un hábito, una costumbre que ya tienen.

Un 74% consideran que los programas que ven resultan emocionantes, en su mayoría los dibujos animados, así mismo el 66% consideran que en ella aparecen "pleitos y balazos" los cuales les resultan divertidos y los logra entretener.

Ver gráfica No. 4

La televisión utilizada como reforzador de premios o castigos también tiene significado aquí, en la mayoría de las veces es utilizada como medio de castigar, es decir, cuando un niño no realiza las actividades que le corresponden es frecuente que sus padres le impidan verla hasta que aprendan a cumplir con sus deberes.

En esta situación las respuestas obtenidas de los sujetos indican que un 57% están en este caso, mientras que el otro 43% hacen uso libre de la televisión.

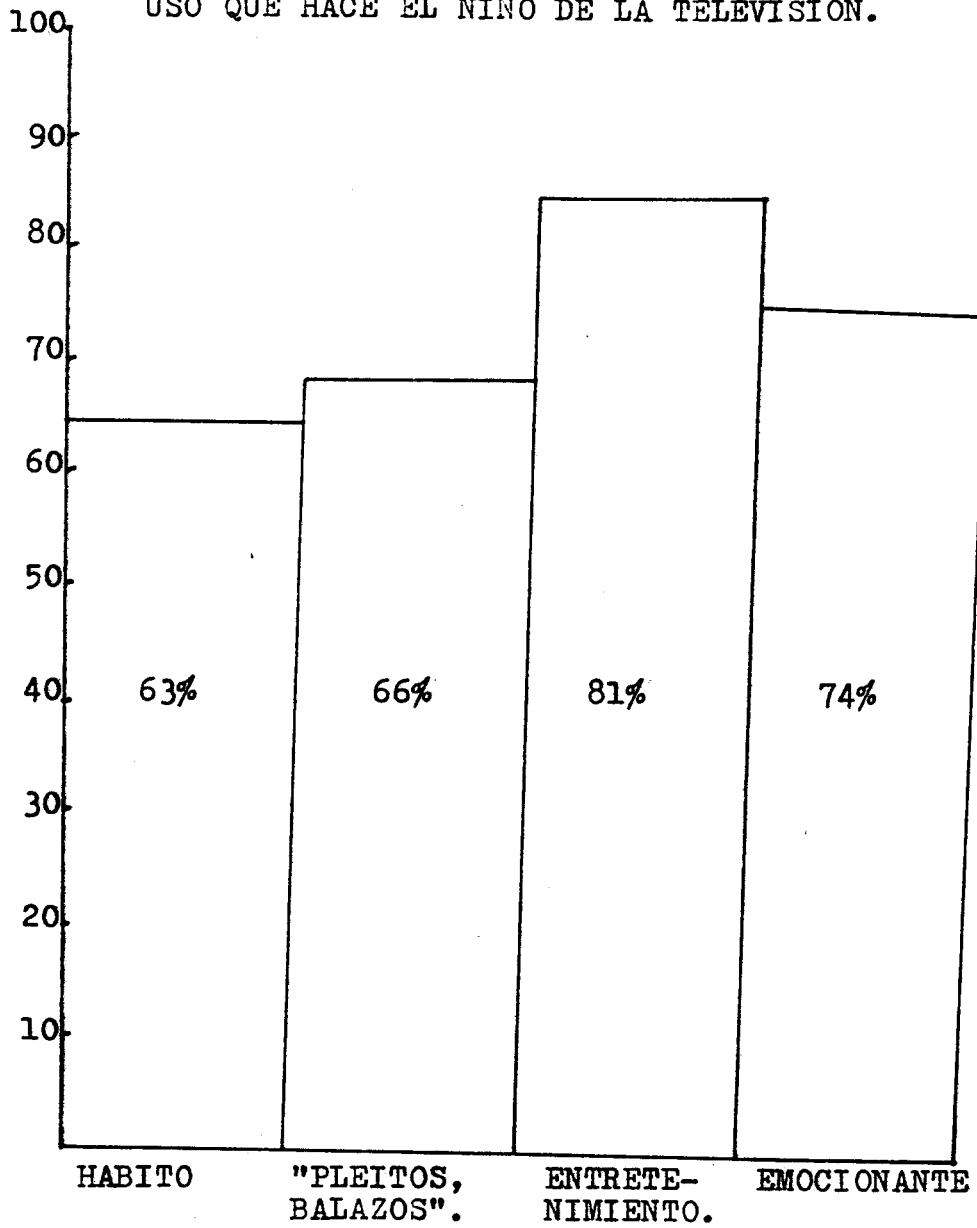
En otro caso, también se da un control por parte de los padres con respecto a las horas que el niño ve televisión, el 66% de los sujetos aseguran que sus padres les llaman la atención cuando están viendo más de 4 horas seguidas la televisión, sólo el 34% no recibe ninguna amonestación por ello.

Se considera entonces que entre ese 34% están ubicados los sujetos que están viendo entre 5 horas 40 minutos y 7 horas 20 minutos - diariamente.

080781

Gráfica No. 4

USO QUE HACE EL NIÑO DE LA TELEVISION.



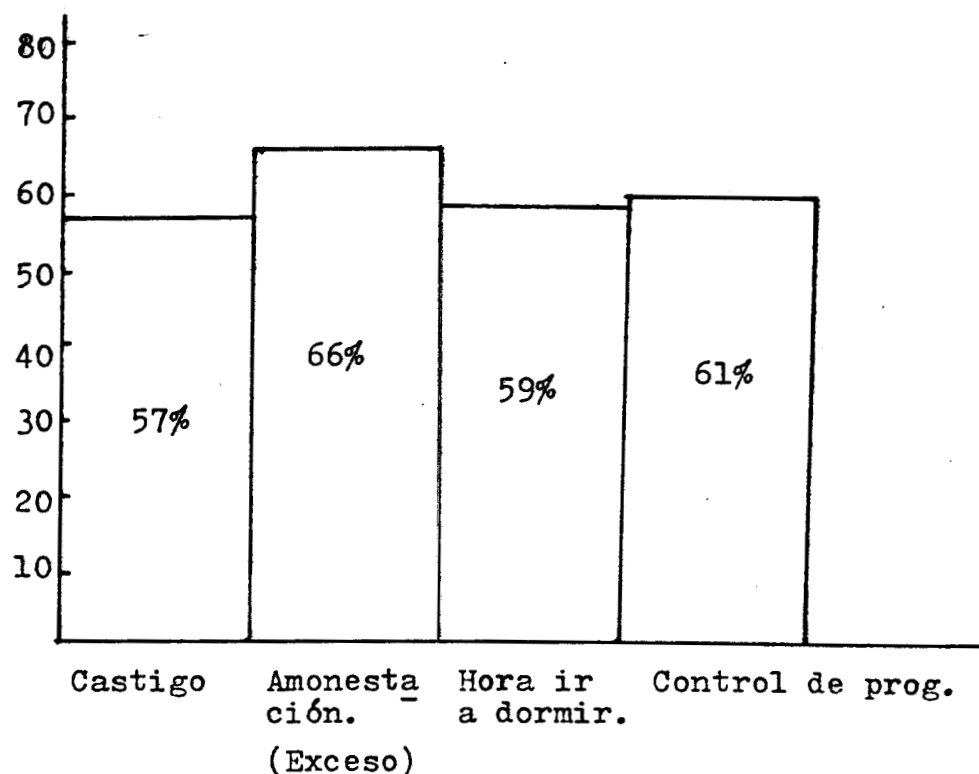
En un porcentaje de 61% se determina que los padres tienen un control sobre los programas que los sujetos están viendo, probablemente ese control sea para evitar que los niños vean programas considerados con clasificación para adultos.

El control que se tiene para imponer la hora de ir a dormir es de un 59%, es decir, este porcentaje ya tiene una hora fija (21:00 hrs.) para ir a la cama por la noche, mientras que el 41% no tiene una hora fija para esa actividad, por lo que se promueve en ellos que vean programas nocturnos no clasificados para su edad y por consiguiente que aumente el número de horas que ocupan para ver diariamente la televisión.

Por tanto, encontramos que el prohibir cierto tipo de programas; el imponer la hora de irse a la cama o el prohibir que el niño vea la televisión, mientras no haya terminado la tarea escolar, son prácticas disciplinarias en muchos hogares, en los cuales la televisión resulta ser un instrumento para castigar o gratificar, dependiendo de quién y cómo se aplique.

Ver gráfica No. 5

CONTROL DE LOS PADRES SOBRE LA TELEVISION.



Relación de los niños con su familia y amigos.

Las relaciones que se encontraron entre la familia y los amigos de los niños de la muestra fueron:

Estos datos se pueden ver en la tabla siguiente.

Tabla No. 4
RELACION DE LOS NIÑOS CON SU FAMILIA Y AMIGOS.

Categoría	Familia		Amigos	
	Padres	Hermanos	Escuela	Casa
Mucho muy a gusto	41%	28%	17%	23%
Bien	27%	35%	29%	22%
Más o menos	27%	27%	34%	23%
Un poco mal	3%	9%	8%	22%
Mal	2%	2%	12%	10%

En el caso de la familia se encontró que con los padres el 41% de los niños se encuentra mucho muy a gusto, mientras que un 27%, lo ocupan las categorías bien y más o menos. Tan sólo un mínimo porcentaje (3% y 2%) aseguran que las relaciones con los padres son malas.

Con los hermanos los porcentajes son más o menos semejantes a los anteriores, las relaciones son buenas y en un porcentaje bajo señala también que no se llevan bien.

Por lo que, las relaciones familiares serán un indicador de que la influencia que reciban los niños será favorable para adop-

tar una conducta apropiada dentro del contexto en el cual se desenvuelven.

En las interrelaciones con los amigos, encontramos que los niños no perciben una relación gratificante, tan sólo un 17% considera que se siente "mucho muy a gusto" con sus amigos de la escuela y un 23% con los amigos que viven cerca de su casa.

Con la categoría "Más o menos a gusto" se encuentran el 34% y el 23% de las relaciones con los amigos de la escuela y de la casa respectivamente, mientras que un 12% y un 10% respectivamente consideran que no se sienten nada bien con los demás niños con los que conviven. De esta forma, las relaciones con los amigos de la escuela y los de la casa influirán de una manera no directa y en menor comparación con los de su familia.

La televisión contribuirá de este modo a reforzar todos los conceptos que el niño aprende y maneja en la familia y con los amigos.

3.2 La representación mental a través de la televisión.

Programas de televisión.

El nivel de agresividad de los programas que están, viendo los niños de la muestra fue obtenido por medio de un análisis de contenido. El menor número de actos calculados fue de 6 en espacio de 25 minutos y un máximo de 62 en el mismo tiempo.

La clasificación que se dió con los 21 programas analizados fue de 3 categorías:

Categoría 1	de 45 a 62
Categoría 2	de 25 a 44
Categoría 3	de 6 a 24

En la tabla No.5 se puede determinar la clasificación que se dió de los programas de acuerdo al número de actos que reportaron tener en promedio.

Los programas que presentaron un mayor índice de actos agresivos fueron: "Tom y Jerry", "La pantera rosa", y "Batman", estos programas de Dibujos animados, son los más seleccionados y a su -

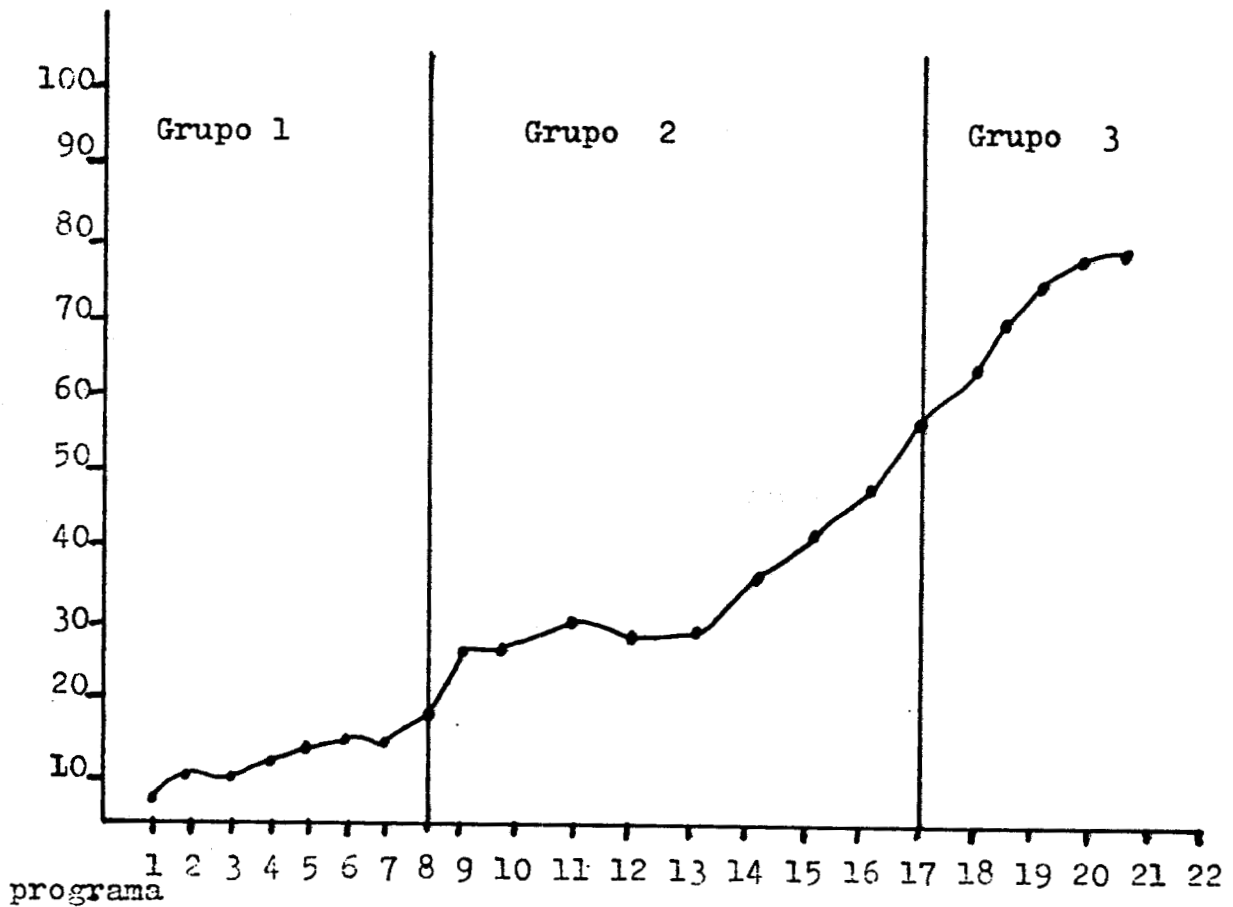
vez son los que presentan entre 51 y 62 actos agresivos en cada programa.

Entre los programas considerados como medianamente agresivos encontramos los de 2 contenidos diferentes caricaturas y telenovelas, en el primero encontramos a : "Los picapiedra", "Ewoks", "los Muppets"; en el otro están: "Quinceañera" y "Rosa salvaje". En la tercera categoría se clasificaron a : "Remi", "Candy", "Animales, animales", "Plaza sésamo", "TNT", de contenidos diferentes caricaturas, educativo, telenovela, musical y comedia de situación.

Tabla No. 5
CLASIFICACION DE PROGRAMAS POR SU CONTENIDO AGRESIVO.

CONTENIDO	PROGRAMA	No. DE ACTOS	CLASIFICACION
caricatura	Tom y Jerry	62	3a
caricatura	Pantera rosa	56	3a
comedia de sit.	Batman	51	3a
caricatura	Pitufos	47	3a
caricatura	Cazafantasmas	39	2a
caricatura	Jem	39	2a
caricatura	Picapiedra	37	2a
caricatura	Ewoks	35	2a
caricatura	Muppets	30	2a
caricatura	Ruy	29	2a
caricatura	Gigi	28	2a
comedia de sit.	Chiquilladas	28	2a
telenovela	Quinceañera	27	2a
telenovela	Rosa salvaje	27	2a
caricatura	Candy	15	1a
caricatura	Remi	11	1a
comedia de sit.	Blanco y negro	11	1a
comedia de sit.	Corre G C corre	10	1a
telenovela	Victoria	8	1a
educativo	Animales, animales	7	1a
musical	TNT	7	1a
educativo	Plaza sésamo	6	1a

Gráfica No. 6



1. Plaza sésamo
2. TNT
3. Animales
4. Victoria
5. G C
6. Blanco y negro
7. Remi
8. Candy
9. Rosa salvaje
10. Quinceañera
11. Chiquilladas
12. Gigi

13. Ruy
14. Muppets
15. Ewoks
16. Picapiedra
17. Jem
18. Cazafantásmas
19. Pitufos
20. Batman
21. Pantera rosa
22. Tom y Jerry

Manifestación de actos agresivos en los programas de la T.V.

La representación mental es un proceso cognitivo y como tal es interiorizado, Piaget en la formación del símbolo en el niño (1987) señala que se puede detectar esa representación a través de ciertas manifestaciones como son el dibujo, el relato y el juego.

A partir de la observación de modelos como los presentados en los programas de televisión, el niño se forma una representación acerca de los comportamientos que tienen cada uno de los personajes, influyendo posteriormente en los conceptos que se forman sobre ellos y de sus actos.

El uso de determinados términos o conceptos indican la formación positiva o negativa de los actos que se le han presentado, originando así la creación de sus significados, que en su mayoría tienden a ser semejantes a los demás sujetos.

Para identificar los conceptos de índole agresivo que manejan los sujetos de la muestra, a partir de la representación que tienen formada, se recurrió principalmente a los conceptos "Bueno y malo", los cuales son empleados en casi todos los programas cuyo contenido es el de dar diversión y entretenimiento como lo son los dibujos animados, las telenovelas, las comedias de situación y películas.

En el término "malo", principalmente se consideraron a los personajes que de alguna manera pretenden dañar a los otros; ese daño puede ser desde su forma verbal (regaño, palabras insultantes, etc), hasta su forma física (golpes, puntapiés, empujones, etc). Y son considerados como "Buenos" a los personajes que ayudan, protegen, cuidan, etc., desinteresadamente el bienestar y los intereses de los demás.

De esta forma y con la ayuda de la tabla No. 5 se encontró que de los 83 sujetos de la muestra, el 38% de ellos prefieren al personaje "Batman", del mismo programa, el cual presenta un promedio de agresividad de 51 actos por cada 25 minutos de transmisión diaria; un 31% prefieren a los personajes de "Tom y Jerry" con un promedio de 62 actos por cada 25 minutos de transmisión; el 17% se identificaron con 2 personajes de la telenovela

"Rosa salvaje", la cual presenta 27 actos agresivos en promedio por programa, y con un 9% se encuentran los "Cazafantasmas" con 39 actos agresivos manifestados durante 25 minutos diariamente.

a) Historia.

Por medio de la historia se identificaron algunos de los conceptos sobre la conducta agresiva que manejan los niños de la muestra.

En cada caso, el argumento era el mismo; un hombre amenazando o tratando de sorprender a una mujer con un arma. En las historias los sujetos relataban esa situación, algunos niños sólo la argumentaban descriptivamente, en donde únicamente especificaban las características de las personas; otros lo hacían secuenciándolo tratando de que los personajes dialogaran lo que estaba sucediendo; algunos más describían el lugar y el momento de los hechos.

No se presentaron diferencias numéricas muy marcadas respecto al manejo de conceptos entre los 9 grupos que se formaron.

Tabla No. 6
CONCEPTOS AGRESIVOS UTILIZADOS POR LOS GRUPOS
EN LA HISTORIA.

Conceptos	Grupos								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Robar	
Asaltar	.	.							.
Señor
Ladrón		
Bandido					
Ratero		.		.	.				
Amenaza	
Asesinar					.				
Matar	
Dañar			.			.			.
Gritar	
Golpear		
Denuncia, pol.			.	.					
Encarcelar					.		.	.	
Castigar					

En el análisis de los grupos se describe de manera general el contenido de las historias y los conceptos que utilizaron:

- GRUPO No. 1 Incluyen amenaza entre las dos siluetas, se dá una - concepción de lo que es permitido y lo que no lo es. No se presenta el daño físico entre los personajes, el tema principal de la historia se refiere al despojo material, los conceptos que más aparecen en éste grupo son: asalto, amenaza y la denuncia.
- GRUPO No. 2 En este grupo los sujetos hablan de amenaza entre los personajes de la historia, relacionadas con el despojo material, se manejan los conceptos de asalto, robo y ratero.
- GRUPO No. 3 Los sujetos de este grupo caracterizan a sus personajes como niños y a los adultos como la autoridad y - protección, distinguen entre las acciones que merecen un castigo, se manejan los términos de ladrón, castigar y matar, éste último término aparece como algo más agresivo que los otros conceptos y que en los - otros dos grupos.
- GRUPO No. 4 Los sujetos hacen un relato en el cual los personajes son más activos (realizan más acciones), se menciona el robo o despojo material, señalando además el - castigo que lleva implícito; utilizan los conceptos de ladrón, golpear, robar, escapar y el representante de la ley (policía).
- GRUPO No. 5 También los sujetos aquí hablan de castigar, al final de las historias los sujetos dan consejos; los conceptos más utilizados son ratero, encarcelamiento, robar y asesinato. Las amenazas que hacen los personajes son verbales, no señalan la agresión física; además se presenta un vocabulario más amplio acerca de

lo que es malo; los niños dan a los personajes una edad adulta, lo que significa que los adultos son quienes cometen con mayor frecuencia ese tipo de acciones. Señalan el encarcelamiento como castigo a sus actos.

GRUPO No. 6 Este grupo maneja constantemente conceptos agresivos como robar, matar, ladrón, bandido, dañar, utilizan el concepto de lo malo.

Las historias siguen una secuencia, señalan lo que van haciendo los personajes, se menciona también el castigo como el resultado de una mala acción.

Los personajes de las historias se dañan físicamente implicando el movimiento en sus dibujos; los personajes que se mencionan son niños, así que de alguna manera los relacionan con ellos mismos.

GRUPO No. 7 Se observa en él un uso escaso de ideas de agresión, está más bien enfocado hacia el aspecto verbal y no hacia el daño físico; también se tiene idea de que lo malo merece un castigo. Los sujetos consideran que es en la edad adulta en donde se cometen más actos indebidos; los términos más utilizados en este grupo son: matar, robar, golpear y encarcelar.

GRUPO No. 8 Se hace un frecuente uso de conceptos en cuanto a la agresión: disparar, golpear, amenazar, robar, encarcelar y ladrón. Se utiliza el término encarcelar como un castigo, se maneja a los personajes como adultos, los cuales tienden a atacar a las mujeres; además la agresión es un medio de poder, a través de la fuerza se despoja a los demás de sus bienes.

GRUPO No. 9 Presenta un vocabulario más amplio que todos los anteriores, los conceptos en el aspecto agresivo son: matar, golpear, robar, dañar, perseguir, y asaltar.

080781

Se habla de amenazas y ataque físico, por lo que el concepto "mallo" se haya muy desarrollado en éste grupo. Los personajes que se mencionan son adultos, pueden ser ladrones, asaltantes o asesinos.

La historia que realizaron los niños en relación con el tiempo y el tipo de programas que están viendo, remitirse a la Tabla No. 7 indicaron que:

- 1) Cuando los programas presentan un índice bajo de contenido agresivo en poco tiempo, las historias presentarán también pocos conceptos agresivos; en el caso de mediano tiempo los conceptos utilizados tendrán poca diferencia al anterior. Por lo que los conceptos que se puedan formar o reforzar en la representación mental de los niños será poco significativo para presentar conductas agresivas.
- 2) A partir de los programas de contenido medianamente agresivo y vistas poco tiempo remitirán a que los conceptos manejados en las historias presenten poco contenido agresivo al igual que cuando se este viendo mediano tiempo. Cuando se este viendo categoría 3 de mucho tiempo será poca la diferencia que exista en relación con las otras dos categorías.
- 3) Finalmente, en los programas que presentan un contenido de mucha agresividad en relación a los programas que se estan viendo en poco tiempo, los conceptos que se manejen en las historias serán también pocos, y en el caso en que el tiempo es considerado como mediano y mucho es poca la diferencia en comparación con el primero.

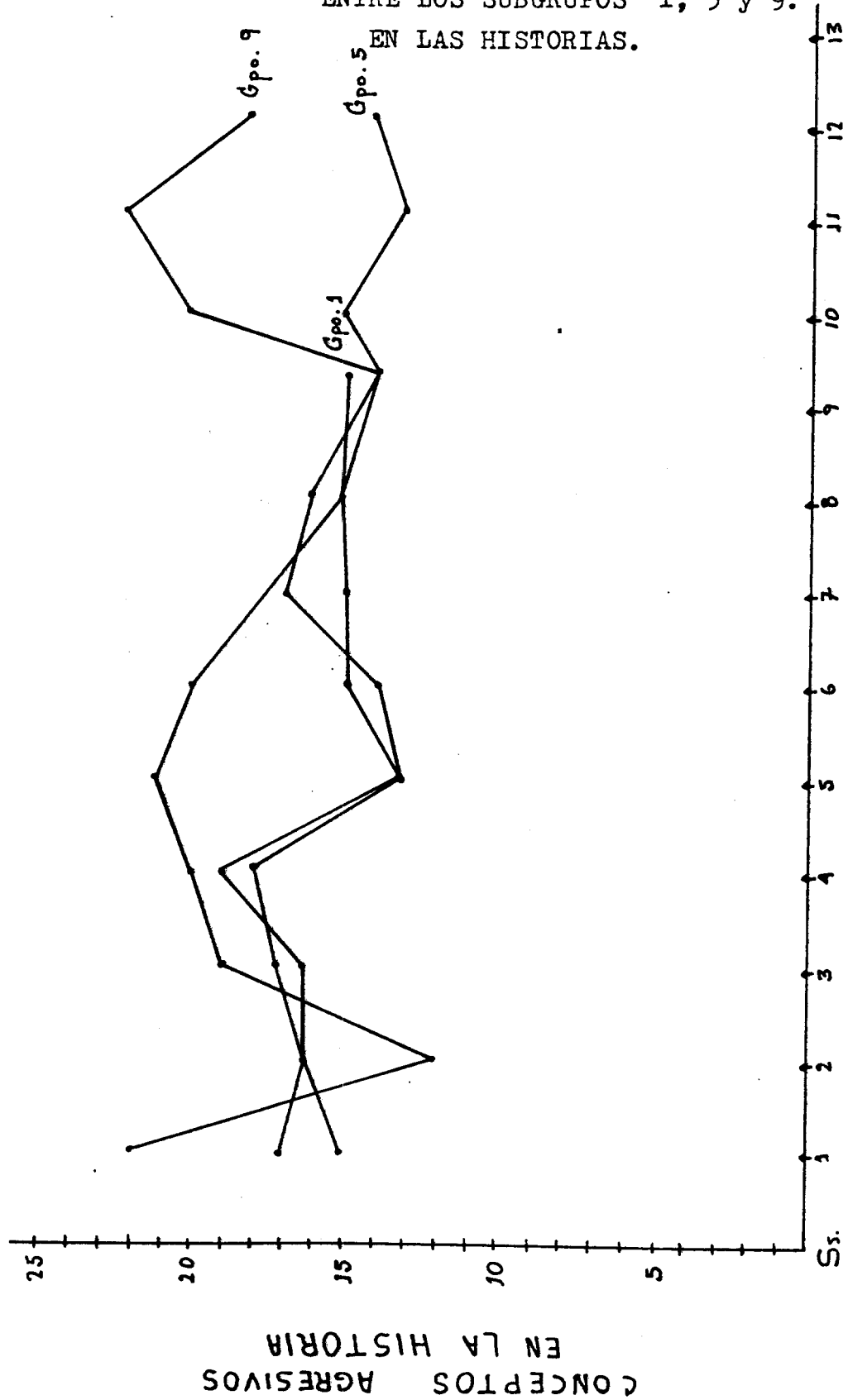
Como ya se había señalado anteriormente, no se presentan diferencias cuantitativas muy significativas respecto al manejo de conceptos agresivos en las historias, se puede considerar entonces que el tiempo y el contenido agresivo de los programas no influye de manera considerable en los sujetos para que se utilicen o formen conceptos muy agresivos, cuando se describan o relaten situaciones.

Tabla No. 7

RELACION ENTRE HORA HISTORIA CONTRA PROGRAMA.

<u>Hist.</u> Hora.	POCO				MEDIANO				MUCHO			
	1	2	3	%	1	2	3	%	1	2	3	%
1	6	4	0	41.7	8	2	0	30.3	4	2	0	23.1
2	4	8	2	58.3	9	5	0	42.4	4	6	1	42.3
3	0	0	0	0	3	5	1	27.3	2	5	2	34.6
%	41.7	50	8.3	100	60.6	36.4	3	100	38.5	50	11.5	100

Gráfica No. 7
COMPARACION DE LA REPRESENTACION AGRESIVA
ENTRE LOS SUBGRUPOS 1, 5 y 9.
EN LAS HISTORIAS.



b) Dibujo:

En el caso de los dibujos se encontraron los siguientes elementos:

- GRUPO No. 1 Sus dibujos son pacíficos, se ven estáticos, sin movimiento, casi no presentan gestos agresivos.
- GRUPO No. 2 Los dibujos también son pasivos, no están en una actitud agresiva, plasmaron los dibujos muy semejantes a los que se les mostró en la lámina.
- GRUPO No. 3 Los dibujos muestran actividad, tienen movimiento, las armas dibujadas son exageradas al tamaño real del que se les mostró.
- GRUPO No. 4 Los dibujos denotan actividad, tienen una secuencia, son más detallados que los anteriores, aparece el símbolo del castigo (un policía), el cual se presenta arrestando al criminal.
- GRUPO No. 5 Denotan una actividad agresiva, los personajes se ven como si tuvieran movimiento y reflejan actitudes agresivas.
- GRUPO No. 6 Los dibujos son más detallados, presentan posición física y gestos agresivos.
- GRUPO No. 7 Los dibujos están relacionados y corresponden a la historia, la mitad de ellos son activos en cuanto a sus gestos y posición.
- GRUPO No. 8 En el dibujo, lo más sobresaliente es el arma, la cual se presenta en gran dimensión en comparación con el tamaño de los personajes; no presentan gestos violentos, además de permanecer en una posición estática.
- GRUPO No. 9 Siguen la secuencia de la historia, son poco detallados, se presentan pocos gestos sólo representan acción de asalto.

c) Juegos.

En los juegos las actividades agresivas pueden ser desde el simple gesto de la cara (enseñar la lengua a otro, fruncir las cejas, una actitud de enojo, etc.); hasta actividades motoras más complicadas (tomar algún objeto y arrojarlo a otro, golpear deliberadamente, dar un manotazo o patada intencionalmente a otro, etc) y en el caso de las agresiones verbales, se encontraron los insultos, las palabras soeces, regaños, etc.

Las características observables que presentaron los sujetos en una actividad de juego por grupo son las siguientes:

GRUPO No. 1 En la situación de juego, los sujetos presentan un índice más alto de agresividad verbal comparada con la física, no se presenta casi el daño de persona a persona, las categorías más sobresalientes es éste son: risas burlonas, chismorreos, amenaza verbal, gestos y empujones.

GRUPO No. 2 En este grupo también se presenta la agresividad verbal en un índice más alto comparadas con las actitudes físicas del grupo, son semejantes las categorías con el grupo anterior; se agregarían aquí los golpes con y sin objeto, en un índice bajo.

GRUPO No. 3 También prevalece la agresión verbal, la agresión física se presenta en pocas ocasiones, ya que no se presentan acciones en las que se dañen físicamente a la persona.

GRUPO No. 4 En éste grupo se empieza a diferenciar las agresiones físicas de las verbales, la física es superior a la verbal, se tiende a atacar más físicamente.

GRUPO No. 5 Se dá un cierto equilibrio entre los dos tipos de agresión, se presentan ambas en un porcentaje semejante.

- GRUPO No. 6 Se observa un predominio de la agresión física sobre la verbal; las actitudes como golpear, perseguir y empujar son las más utilizadas por los sujetos de éste grupo.
- GRUPO No. 7 Las conductas agresivas en éste grupo son pocas, las más manifiestas son los gestos, los empujones y gritos. Son pocos los miembros por lo que fueron pocas las oportunidades para actuar más agresivamente.
- GRUPO No. 8 En éste grupo se observó una gran cantidad de actos agresivos, tanto físicos como verbales, se manifestaron activamente durante el juego, existió la persistencia de agresiones físicas.
- GRUPO No. 9 Es el grupo que mayor agresividad presentó en todas sus categorías (verbales y físicas), se observó demasiada actividad en los actos representados; sus sujetos estuvieron en constante movimiento, las agresiones más manifiestas fueron los golpes, la amenaza física, y la inmovilización, que en otros grupos no se presentaron.

Las diferencias que se encontraron entre los grupos son muy notorias, mientras que en los grupos 1, 2 y 3 existió el predominio de conductas agresivas verbales, en los grupos 7, 8 y 9 se dió más la actividad física, se presentó más acción y más dinamismo. Los grupos 4, 5 y 6 presentaron conductas intermedias entre los grupos anteriores, manifestaron tanto conductas verbales como físicas mayores a las primeras, pero menores a las terceras.

En la relación que se dá de las conductas agresivas (físicas y verbales) aparecidas en los juegos con los tipos de programa y el tiempo para verlos se encontró que:

Ver tabla No. 8

RELACION DEL JUEGO Y PROGRAMA CONTRA HORA

Prog. Juego	POCO				MEDIANO				MUCHO			
	1	2	3	%	1	2	3	%	1	2	3	%
1	8	10	5	88.5	5	0	1	15.4	0	1	0	5.6
2	2	0	1	11.5	9	11	5	64.1	0	1	3	22.2
3	0	0	0	0	0	3	5	20.5	0	7	6	72.2
%	38.5	38.5	23.1	100	35.9	35.9	28.2	100	0	50	50	100

- 1) En la categoría de menor tiempo, la actividad en el juego presentó pocas conductas agresivas, en su mayoría fueron expresiones verbales y mínimamente físicas.
- 2) En la categoría de mediano tiempo, y en relación a los contenidos medianamente agresivos, los sujetos se ubicaron también en una actividad de juego intermedio, en donde las manifestaciones verbales y físicas fueron proporcionales.
- 3) En la categoría mucho tiempo, las conductas agresivas en el juego fueron más manifiestas, se presentó en un porcentaje mayor (72.2) en relación con el contenido de los programas.

Por consiguiente, se determinó una mayor actividad agresiva en el juego, cuando es mayor el tiempo que se ven programas de alto contenido agresivo.

3.3 Roles sociales.

Conducta agresiva en niños y niñas.

Estadísticamente, por medio de la correlación múltiple y crosstabulation se encontró lo siguiente:

Juego, en el juego que eligieron los sujetos y que efectuaron, se observó que dentro de la categoría de poco agresivo se hayan el 42.9% a los niños y el 57.1% a las niñas, del total de sujetos que realizaron los juegos, descubriendo en los dos casos, tanto en las niñas como en los niños que el mayor porcentaje dentro de esa categoría de poco agresivo, se presentó entre las edades de 8 y 9 años. Ver tabla No. 1 del anexo.

En la categoría de medianamente agresivo, se hayan tanto los niños como las niñas en igual porcentaje, notándose el mayor número de estos sujetos entre las edades de 8 y 7 años con un 39.4% y 34.4% respectivamente.

Categoría muy agresivo, se localizan dentro de ella el 60% y el 40% de niñas, el mayor número en las edades de 8 (43.3%) y 9 (40%) años de edad, de ambos sexos, tabla 1.

Por los resultados obtenidos en los juegos realizados por los sujetos, quienes mostraron más actos agresivos fueron los niños, siendo que en los casos, en que las niñas tenían tales conductas agresivas, fueron principalmente de índole verbal y no tanto física. Entre la edad y el sexo en relación con los juegos se descubrió una significancia de 0.5242

Historia, los actos agresivos que aparecieron en el relato también fueron clasificados en poco, medianamente y muy agresivo. Se notó que en la categoría de poco, el porcentaje de niños y niñas es proporcional, observando que el porcentaje mayor tanto de niños como de niñas esta entre las edades de 8 a 9 años.

Categoría medianamente agresivo, se hayan un 51.44% sujetos de sexo masculino y 48.6% de sexo femenino, con 56.8% de 8 años, 29.7% de 9 años, 8.1% de 10 años y el resto 5.4% de 7 años. Ver tabla No. 2 del anexo.

En la clasificación de muy agresivo se encontró un 62.5% del total de sexo femenino y 37.5% de sexo masculino, respecto a las

edades 47.5% de 8 años, 40% de 9 años y 12.5% de 7 años, ver tabla No. 2.

En este caso, en la categoría de muy agresivo, el porcentaje de niñas es mayor al de niños, observando que en las niñas se dió un mayor uso de conceptos agresivos, en tanto que en los niños se notó esa agresión pero en forma física y más disposición a actuar. La significancia entre la edad, sexo e historia es de 0.6698.

Programas, categoría poco agresivo. En esta categoría, hay un 35.1% de niños y un 23.9% de niñas.

Categoría medianamente agresiva. Se encontró que el total de sujetos que intervinieron en el experimento, un 37.8% son sujetos del sexo masculino y un 41.3% pertenecen al femenino.

Categoría muy agresivo. En esta categoría hay un 27% de niños y un 34% de niñas, que manifestaron este tipo de conducta. Ver tabla No. 3 del anexo.

En los programas las niñas mostraron más agresión que los niños al observar el programa que se les presentó, aunque la diferencia no fue muy significativa.

Tiempo, el tiempo que los sujetos ven programas de televisión se clasificó en tres categorías: poco tiempo el 29.7% de los niños ve programas poco agresivos, el 32.6% de las niñas, esta en este caso.

Mediano tiempo, se hayó que el 51.4% de los niños esta en esta categoría, así mismo hay un 43% de niñas.

Mucho tiempo, un 18.9% de niños se encuentra en esta categoría, en tanto que de niñas hay un 23.9%. Ver tabla No. 4 del anexo.

Es un porcentaje mayor de niñas quienes ven más programas de televisión, con la observación de que el contenido de agresión en ellos es menor al de los programas que los niños ven.

Se notó una diferencia en cuanto a los personajes de televisión que los niños y las niñas imitan ya que se observó que por parte de las niñas hubo identificación con personajes femeninos y en los casos en los que se presentó agresión, esta fue de tipo verbal, a diferencia de los niños en los que hubo preferencia por aquellos personajes que manifiestan su fuerza física.

Es decir aquellos que prefieren la agresión manifiesta.

Las niñas, cuando juegan a representar a un personaje de televisión manifestaron su identificación con modelos femeninos, los personajes que más eligieron son:

1. JEM, (45%), entre sus características como personaje se encuentran que es una jovencita, que ayuda a los demás, tiene aventuras en las cuales siempre gana por medio de sus poderes mágicos.

2. GIGI, (20%), es una niña alegre, que con su magia ayuda a los demás, tiene muchos amigos y amigas, hace el "bien" .

3. CANDY, (16%), es una jovencita que ayuda también a sus amigos, que sufre mucho, que todos sus amigos la protegen.

En las actitudes físicas de las niñas, se notaron los pelliscos, el jalarse el cabello, gestos faciales y amenazas.

En el caso de los hombres se manifestaron más las conductas físicas y el uso de palabras soeces. Los golpes con las manos, empujones, el perseguir, el inmovilizar son características en los niños cuando juegan.

Entre los personajes que más eligen los niños están:

1. BATMAN, (38%), es un defensor de los hombres, lucha por el "bien" defiende a los desvalidos y siempre gana contra los malos.

2. SUPERMAN, (25%) tiene las mismas características que el anterior, además de ser sumamente fuerte y poder volar.

3. HE-MAN, (18%), es un defensor de las causas "justas", tiene una personalidad secreta, ayuda a los demás sin ser reconocido.

Como se señalaba, su actividad verbal en los juegos tiende a ser a través de gritos y remarcadas palabras ofensivas.

3.4 Discusión y conclusiones.

La televisión resulta ser un medio de influencia social para los sujetos, aunque no se puede señalar que totalmente las conductas que el niño manifiesta son resultado de la influencia recibida a través de éste medio. Por lo que, en su mayoría, los niños prefieren de entre otros medios de comunicación a la televisión, pues en ella encuentran entretenimiento, diversión, aprendizaje, etc.

También las relaciones con la familia y los amigos, son importantes para la adopción de la conducta agresiva, debido a que el niño retoma las demostraciones gratificantes o rechazantes que se le presentan para manifestar su propia conducta.

La representación mental que presentaron los niños sobre la conducta agresiva gira en torno principalmente a los conceptos - "Bueno y Malo", los cuales se presentan en función a situaciones cotidianas y en general al contenido que les circunda, siendo sobre todo retomados como una normatividad, aprendido de los demás y reforzada a través de los medios de comunicación, esencialmente de la televisión.

La representación mental que manifestaron los niños respecto a la conducta agresiva por medio del dibujo y la historia fue semejante en cada uno de los grupos, considerando entonces que el manejo de conceptos agresivos aprendidos por medio de la televisión, no tendrán mucha significancia cuando se les presenten situaciones descriptivas en donde tengan los niños que narrarlas.

Mientras que, cuando se tratan de actuar o exponer corporalmente las mismas situaciones, los niños presentaron una mayor - agresión tanto física como verbalmente, siendo importante aquí el manejo del tiempo y del tipo de contenido de los programas.

Como se demostró entonces, mientras esten viendo poco contenido agresivo y en sí poco tiempo, las conductas agresivas en el juego serán poco frecuentes y por el contrario, mientras se este viendo mucho tiempo los contenidos muy agresivos en los juegos se manifestarán más las conductas agresivas.

Así mismo, se presentan diferencias en cuanto a la forma de expresar la agresión, en los primeros grupos (1, 2 y 3) se expresó en su mayoría la forma verbal y los demás grupos (7, 8 y 9) optaron más a utilizar la forma física.

Se encontró también que la televisión al ser utilizada diariamente en un índice alto, provocó una mayor influencia sobre los sujetos cuando juegan a representar a algún personaje que se les indique.

En el análisis de contenido realizado en los programas se encontró que en la mayoría de ellos efectivamente se maneja la lucha por la sobrevivencia y el poder, Lorenz (1966) ya señalaba esto, él decía que el hombre y los animales adoptan una actitud agresiva con el fin de sobrevivir y conservar sus propiedades.

Tal vez ese sea el único punto con el que se está de acuerdo con Lorenz en esta investigación; con Bandura se encuentra que hay una mayor relación pues es importante retomar que las conductas son aprendidas a través de modelos y de la experiencia que tenga el sujeto. En el caso de los sujetos de la muestra, se pudo comprobar que sí se están aprendiendo las conductas de los personajes que están viendo por medio de la televisión.

No siempre esas conductas se manifiestan en forma inmediata sino que se encuentran latentes en la representación mental que se forman los sujetos, esperando la acasión o situación para presentarse.

En cuanto a los roles sociales que desempeñan los sujetos se pudo notar que los niños acogen más las conductas agresivas físicas, mientras que las niñas se inclinan más por las conductas agresivas verbales.

Porque como lo dice Klineber, el papel de la mujer en las sociedades se ha estereotipado de tal manera que deben ser menos agresivas en comparación con las conductas que retoman los varones.

Greenfield (1985), señala también que la televisión presenta modelos altamente estereotipados de los papeles tanto femeninos como masculinos, por lo que la identificación que surgió en-

tre los personajes que retomaron los sujetos también eran estereotipados.

También en la cuestión de roles sociales se encontró que las manifestaciones agresivas son diferentes entre los niños y las niñas; en los varones se dan más las actitudes de fuerza física, mientras que en las mujeres son más sobresalientes las actitudes verbales.

En las limitaciones está que en una situación cotidiana no se podría asegurar que se den las mismas conductas que los personajes de la televisión, debido a que se tomó la imitación de personajes en juegos y no tanto en situaciones reales.

BIBLIOGRAFIA

1. ALCOCER, Martha y A. Molina. La televisión y los niños, Ed. CONAPO México, 1980.
2. ALONSO Fernández, F. Psicología médica y social, Ed. Paz Montalvo España, 2a. edc., S. XXI, México, 1970.
3. ARONSON, Elliot. El animal social, Ed. Alianza Universidad, España 4a. edc., 1985, pgs. 150-180.
4. BANDURA, Albert. Aggression: a social learning analysis, Ed. Prentice-Hall Inc., USA, 1976, pgs. 325.
5. BANDURA, Albert. Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad, Ed. Alianza Universidad, España, 1980.
6. BANDURA, Albert y Ribes J. Modificación de conducta, Ed. Trillas, México, 4a. edc., 1984, pgs. 307-342.
7. BANDURA, Albert. Teorías del aprendizaje social, Ed. Alianza Universidad España, 1982.
8. COZBY y Perlmand. Psicología social, Ed. Interamericana, México, 1985.
9. CURTIS, Jack. Psicología social, Ed. Martínez Roca, España, 1971.
10. DEUTSCH M. y R.M. Krauss. Teorías en psicología social, Ed. Páidos México, 1984, pgs. 122-161.
11. DOLLARD, J. (et al) Frustración y agresión,
12. DOLLE, Jean-Marie. De freud a Piaget, Ed. Páidos, Bs. As., 1979, pgs. 122-130.
13. FERNANDEZ-COLLADO, C. y P. Bautista. La televisión y el niño, Ed. Oasis, México, 1986, pgs. 145.
14. FRAISSE, Paul y J. Piaget. Aprendizaje y memoria, Ed. Páidos, Bs. As., 1973, 351 pgs.
15. FREUD, Sigmund. Más allá del principio del placer, Edit. Alianza, México, 10.edc., 1984, pgs. 81-138.
16. FREUD, Sigmund. ¿ por qué la guerra?, Obras completas, Tomo XXII, Amorrórtu, Bs. As., 1974, pgs. 181-198.
17. FRIEDRICH, Hacker. Agresión, Ed. Grijalbo, México, 1973.

18. FROMM, Erich. Anatomía de la destructividad humana, Ed. Siglo XXI, México, 1975.
19. GOLDSTEIN, Jeffrey. Agresión y delitos violentos, Ed. El manual Moderno, 1978, pgs. 236.
20. GREENFIELD, P. Marks. El niño y los medios de comunicación, Morata col. Psicología, 1985.
21. HADDAD, S.M. Sicología y aprendizaje, Ed. Mc. Grall Hill, México, 1980.
22. HILGARD y Marquis. Condicionamiento y aprendizaje, Ed. Trillas México, 1975.
23. HILLIARD, R. Televisión, Ed. Trillas, México, 1974.
24. JOHNSON, Roger. La agresión en los hombres y en los animales, Ed. el manual moderno, México, 1976, pgs. 355.
25. KAUFMAN, Harry. Psicología social, Ed. Interamericana, México 1978, pgs. 41-79.
26. KLINEBERG, Otto. Psicología social, Ed. FCE., México, 1981.
27. LINDGREN, H. Clay. Introducción a la psicología social, Ed. Trillas México, 1978, pgs. 67-80 y 209-264.
28. LORENZ, K. Sobre la agresión, Ed. S.XXI, México. 1970.
29. MEGARGE, E y J. Hokanson. Dinámica de la agresión, Ed. Trillas, México, 1976, pgs. 13-56.
30. PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño, Ed. FCE. México, 1961.
31. PIAGET, Jean y B. Inhelder. Psicología del niño, Paris, 1961.
32. OSGOOD, Charles E. Curso superior de Psicología experimental, Ed. Trillas, México, 1973.
33. SCHRAW, W. y E. Parker. Televisión para niños, Ed. Hispano Europea, España, 1965.
34. SECORD y Barckman. Psicología social, Ed. Mc. Grall Hill, México, 1980, pgs. 451-479.
35. SINGER, Jerome L. y D.G. Singer. Television, Imagination and aggression, Ed. Lawrence Erlbaum A. USA, 1981, pgs. 202.
36. STONE, Pablo. La televisión, Ed. Olimpo, México, 1981.

- 37. STROMEN, Ellen A. (et al) Psicología del desarrollo, Ed. El manual moderno, México. 1982.
- 38. STORR, Antony. La agresión humana, Ed. Alianza, México, 1970.
- 39. Centro de estudios de la Civilización Contemporánea, "la - violencia en el mundo actual", Francia, 1968.

ANEXO I

CUESTIONARIO 1

Marca con una palomita en el renglón lo que se parece más a lo que tú haces.

1. Ves televisión todos los días.

SI _____ NO _____

2. En los días que vas a la escuela, ¿cuánto tiempo ves televisión?

_____ No veo televisión

_____ Menos de 1 hora

_____ 1 ó 2 horas

_____ 3 ó 4 horas

_____ 5 horas o más

3. ¿Qué programas ves de lunes a viernes?

4. ¿Qué programas ves los sábados?

5. ¿Qué programas ves los Domingos?

6. ¿Cuándo ves más televisión?

_____ entre semana

_____ los fines de semana

_____ todos los días de la semana

7. ¿Cuándo te gusta ver más televisión?

_____ en la tarde

_____ en la noche

_____ a cualquier hora

8. De la siguiente lista de programas marca con una palomita los que tú ves y además que tanto te gustan:

PROGRAMA	ME GUSTA MUCHO	ME GUSTA MAS O MENOS	ME GUSTA POCO	NO LO VEO
----------	-------------------	-------------------------	------------------	--------------

1. BATMAN Y ROBIN

2. PLAZA SESAMO

3. BLANCO Y NEGRO

4. QUINCEAÑERA

5. MUCHAS NOTICIAS

6. RUY, PEQUEÑO CID

7. MUNDO DE JUGUETE

8. LOS PITUFOS

A N E X O I

PROGRAMA	ME GUSTA MUCHO	ME GUSTA MAS O MENOS	ME GUSTA POCO	NO LO VEO.
9. CHIQUILLADAS				
10. VICTORIA				
11. TOM Y JERRY				
12. GIGI				
13. ROSA SALVAJE				
14. LOS CAZAFANTASMAS				
15. CANDY				
16. RINA				
17. LOS TRANSFORMES				
18. DIA A DIA				
19. TNT				
20. LA HORA DEL GANE				
21. EWOKS				
22. ANIMALES ANIMALES				
23. PEQUEÑOS MUPPETS				
24. REMI				
25. PEQUEÑOS PICAPIEDRA				
26. CORRE GC CORRE				
27. MEXICO EN LA CULTURA				
28. DISNEYLANDIA				
29. EN FAMILIA				
30. UNA SONRISA CON CEPILLIN				
31. MONKIKIS				
32. CALABOZO Y DRAGONES				
33. JEM				
34. LA PANTERA ROSA				
35. PAJARO LOCO				

9. De la lista anterior, ¿Cuáles son los 5 que más te gustan?

10. Señala 5 de tus personajes favoritos:

11. En los programas que ves, ¿hay personajes buenos y malos?

12. ¿Por qué crees que son buenos?

A N E X O I

13. ¿Por qué crees que son malos?
14. ¿Qué hacen para ganar los buenos?
15. ¿Qué hacen para ganar los malos?
16. Si tú fueras un personaje de la televisión, ¿Quién te gustaría ser de los siguientes : TOM, JERRY, ROSA SALVAJE, DULCINA BATMAN, GATUBELA, JEM.

_____ POR QUE _____

Nombre _____

Edad _____

Grado _____

Domicilio _____

A N E X O I

CUESTIONARIO 2

Marca con una palomita en el renglón lo que se parece más a lo que tú haces.

1. ¿Cada cuando lees un periódico?

- casi nunca
- una vez al mes
- una vez a la semana
- 2 o 3 veces a la semana
- 4 o 5 veces a la semana

2. ¿Cada cuándo vas al cine?

- una vez por semana
- una cada dos semanas
- una vez al mes
- una vez cada dos o tres meses
- casi nunca

3. ¿Cuánto tiempo oyes el radio cada día?

- no lo oigo
- menos de una hora al día
- de una a 2 horas al día
- de 2 ó 3 horas al día
- más de 3 horas al día

4. Durante la semana pasada ¿ Cuántos cuentos leiste?

5. ¿Ves televisión todos los días?

Sí _____ No _____

6. ¿Qué prefieres hacer cuando no estás en la escuela?

- estar con tus papás
- jugar
- leer
- salir a la calle
- ver la televisión

7. ¿Qué haces cuando vas a ver televisión?

- prendo la televisión para ver lo que hay
- veo el teleguía o el periódico para ver que programas hay en la televisión.

A N E X O I

_____ ya me se de memoria lo que hay en la televisión.
_____ prendo la televisión y veo lo que sea.

8. La mayoría de las veces, ¿quién escoge los programas que ves?

_____ yo
_____ papá
_____ mamá
_____ hermanos
_____ primos
_____ amigos
_____ sirvienta

9. Marca con una palomita, si estas de acuerdo o no, con las siguientes frases:

Mi papá o mi mamá me regañan cuando veo mucha televisión.

Si _____ No _____

A veces me castigan sin ver la televisión.

Si _____ No _____

Mi papá o mi mamá me prohíben ver algunos programas de T.V.

Si _____ No _____

Yo me voy a dormir a la hora que quiero

Si _____ No _____

10. Veo la televisión porque me entretiene mucho

_____ siempre
_____ a veces
_____ casi nunca

11. Veo la televisión porque es emocionante

_____ siempre
_____ a veces
_____ casi nunca

12. Veo la televisión porque hay muchos pleitos y balazos.

_____ siempre
_____ a veces
_____ casi nunca

13. Veo la televisión porque ya me acostumbre a verla diario.

_____ siempre
_____ a veces

A N E X O I

- _____ casi nunca
14. Veo la televisión porque es lo que siempre hago cuando estoy en casa.
- _____ siempre
_____ a veces
_____ casi nunca
15. Veo la televisión porque así no me siento solo
- _____ siempre
_____ a veces
_____ casi nunca
16. Veo la televisión porque me ayuda a tener más amigos.
- _____ siempre
_____ a veces
_____ casi nunca
17. Veo la televisión para poder platicar con mis amigos.
- _____ siempre
_____ a veces
_____ casi nunca
18. Veo la televisión porque me enseña cosas a las que puedo jugar con mis amigos.
- _____ siempre
_____ a veces
_____ casi nunca
19. Veo la televisión para ver los mismos programas que ven mis amigos.
- _____ siempre
_____ a veces
_____ casi nunca
20. Veo la televisión porque me enseña las cosas que puedo hacer cuando estoy con los demás.
- _____ siempre
_____ a veces
_____ casi nunca
21. ¿Qué tan seguido ves a tú papá?
- _____ vive en mi casa y lo veo muy seguido
_____ vive en mi casa y lo veo de vez en cuando
_____ vive en mi casa y casi nunca lo veo
_____ no vive en mi casa.

A N E X O I

22. ¿Qué tan seguido ves a tu mamá?

- vive en mi casa y la veo muy seguido.
- vive en mi casa y la veo de ves en cuando
- vive en mi casa y casi nunca la veo
- no vive en mi casa.

23. ¿Cómo te llevas con tus papás?

- mucho mejor de como mis amigos se llevan con sus papás
- Un poco mejor de como mis amigos se llevan con sus - papás.
- igual como mis amigos se llevan con sus papás.
- un poco peor de como mis amigos se llevan con sus pa- pás.
- mucho peor de como mis amigos se llevan con sus papás.

24. ¿Cuántos hermanos o hermanas tienes?

Pon el número _____

25. ¿Cómo te llevas con tus hermanos o hermanas?

- mucho muy bien
- bien
- más o menos bien
- un poco mal
- mal

26. ¿Cómo te llevas con tus compañeros de la escuela?

- mucho muy bien
- bien
- más o menos bien
- un poco mal
- mal

27. ¿Cómo te llevas con tus amigos que no van en tu escuela?

- mucho muy bien
- bien
- más o menos bien
- un poco mal
- mal

28. ¿Qué tan a gusto te sientes cuando estás con tus papás?

- mucho muy a gusto
- muy a gusto

A N E X O I

- _____ más o menos a gusto
_____ poco a gusto
_____ nada a gusto
29. ¿Qué tan agusto te sientes cuando estas con tus hermanos y hermanas?
- _____ Mucho muy agusto
_____ Muy agusto
_____ Más o menos a gusto
_____ poco agusto
_____ nada agusto
30. ¿Qué tan agusto te sientes con tus compañeros de la escuela?
- _____ mucho muy agusto
_____ muy agusto
_____ más o menos agusto
_____ poco agusto
_____ nada agusto
31. ¿Qué tan agusto te sientes con tus amigos que no van en tu escuela?
- _____ mucho muy agusto
_____ muy a gusto
_____ más o menos a gusto
_____ poco agusto
_____ nada agusto

Nombre _____

Edad _____

Grado _____

¿En dónde vives? _____

Colonia _____

Calle y No. _____

A N E X O II

GUIA DE OBSERVACION
PARA LA TELEVISION Y LOS JUEGOS.

Programa _____ Hora _____ DURACION _____
Personajes _____

Agresión física

- | Categoría | Frec. |
|--------------------|-------|
| 1. Golpear con ob. | |
| 2. Golpear sin ob. | |
| 3. Perseguir | |
| 4. Disparar | |
| 5. Gestos | |
| 6. Empujones | |
| 7. Amenaza f. | |
| 8. Inmovilizar | |
| 9. Aplastamiento | |

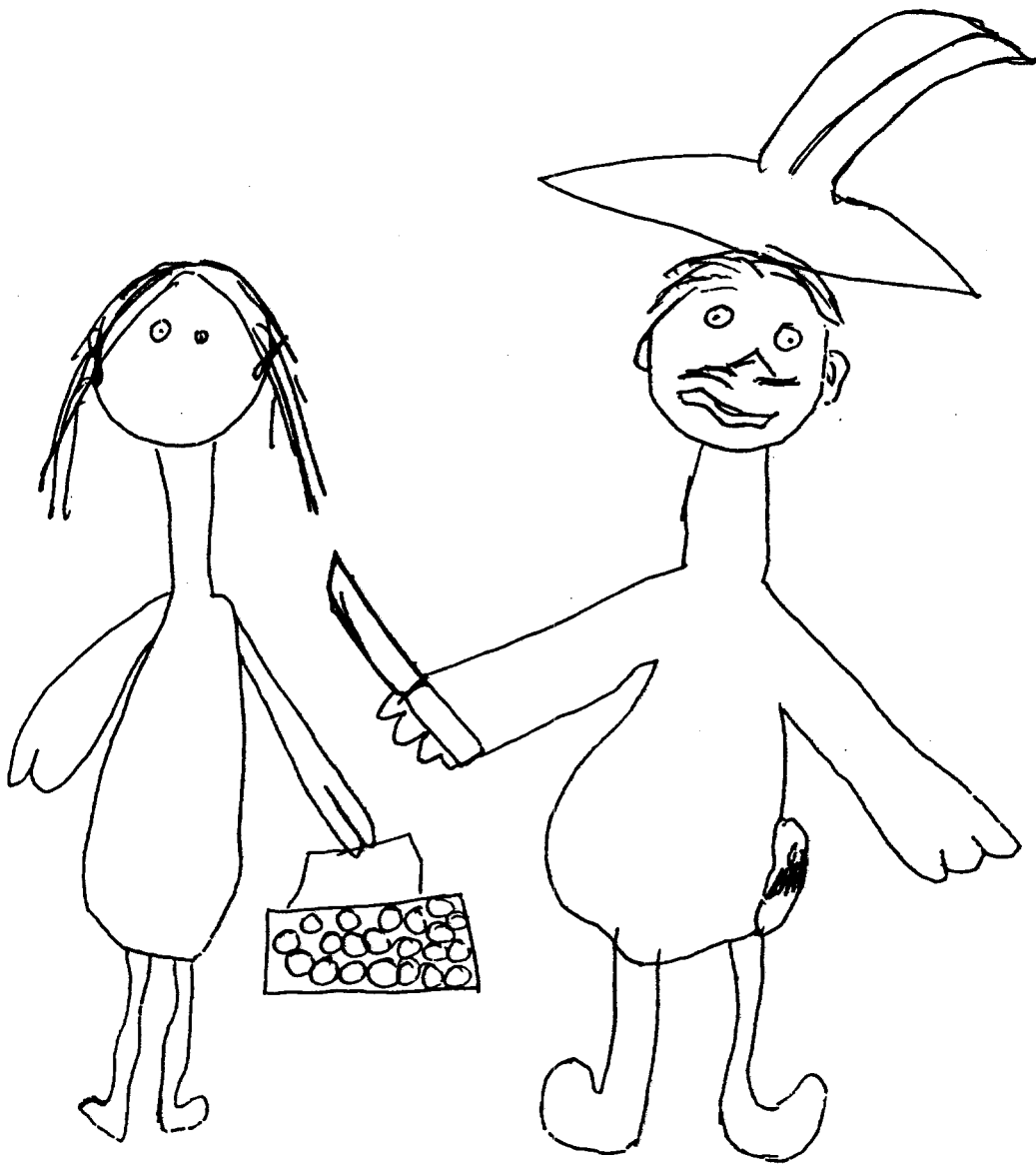
Agresión verbal

- | Categoría | Frec. |
|-----------------|-------|
| 1. Bromas s. | |
| 2. Risas bur. | |
| 3. Disminuir E. | |
| 4. Chismorreo | |
| 5. Rechazo | |
| 6. Amenaza v. | |
| 7. Gritar | |
| 8. Regañar | |

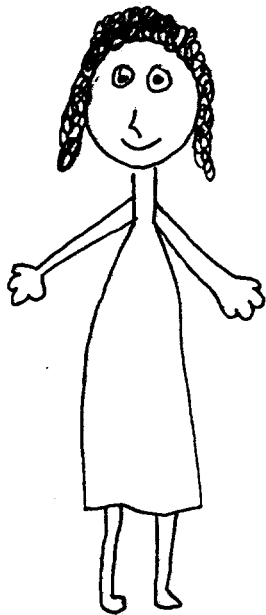
A N E X O III

DIBUJOS.

Grupo No. 1



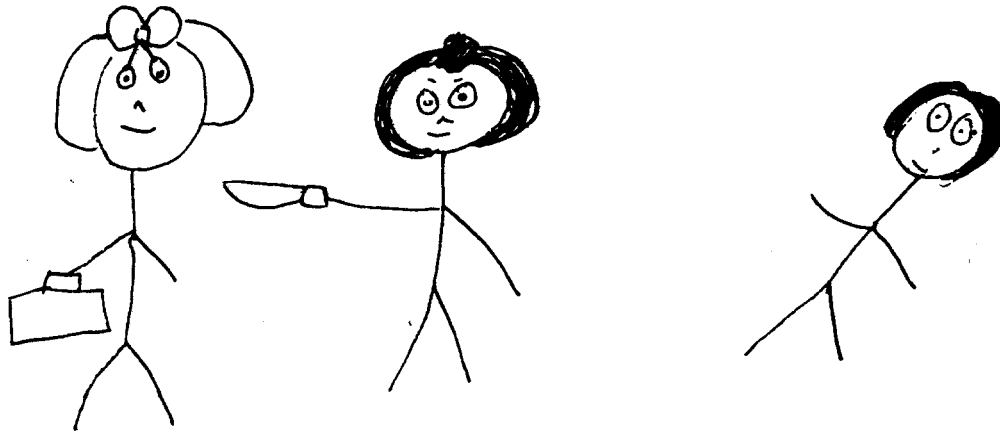
Grupo No. 2



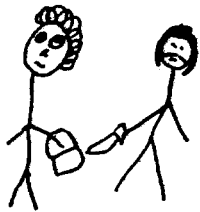
Grupo No. 2



Grupo No. 3



Grupo No. 3



Grupo No. 4

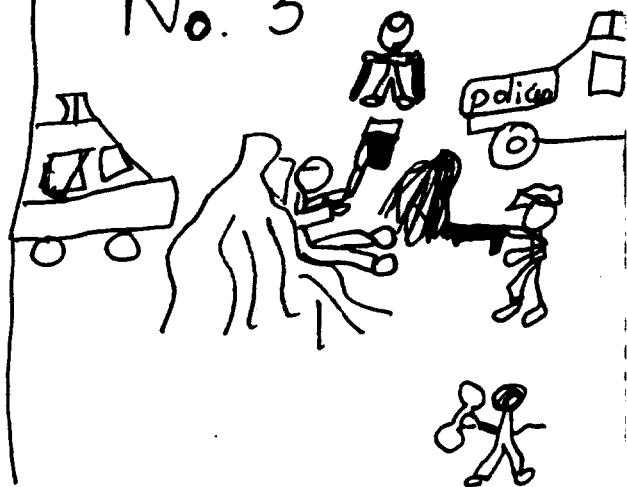
No. 1



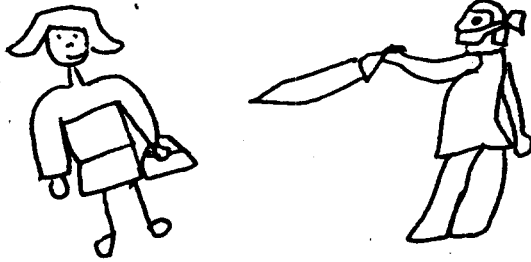
No. 2



No. 3



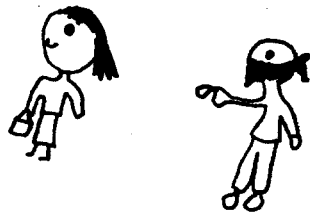
Grupo No. 9.



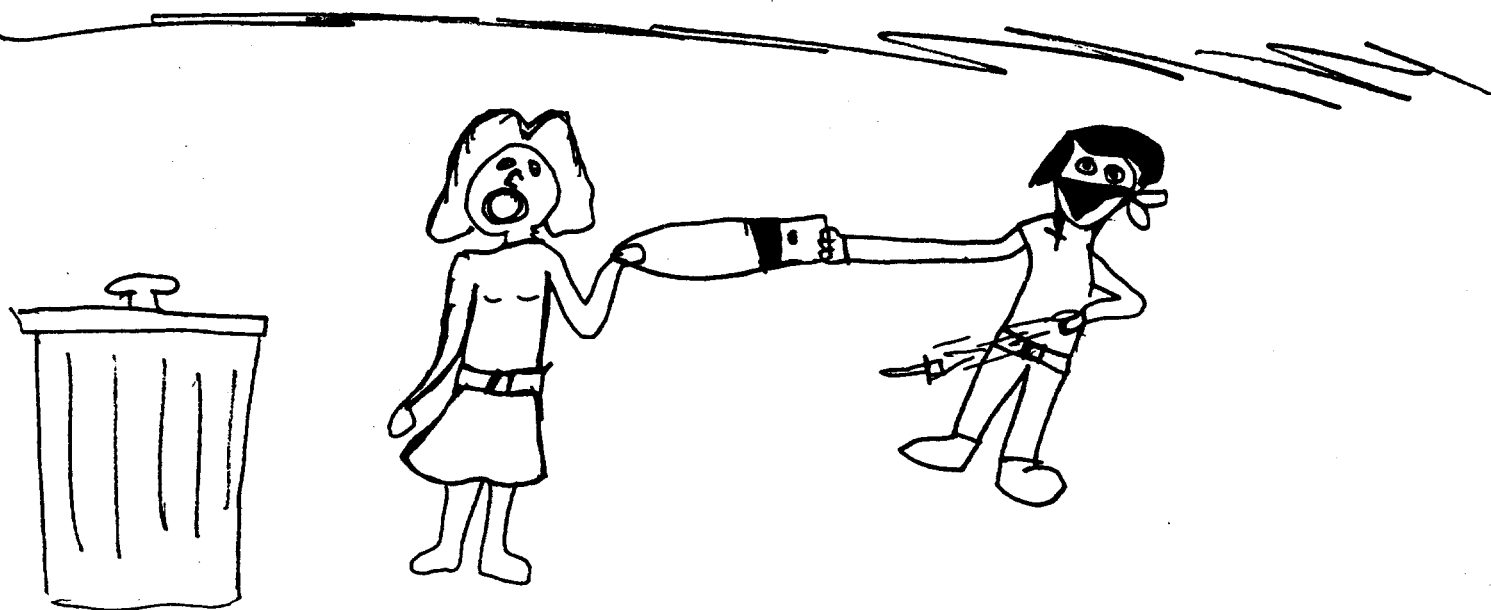
Grupo No. 5.



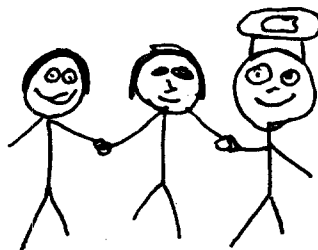
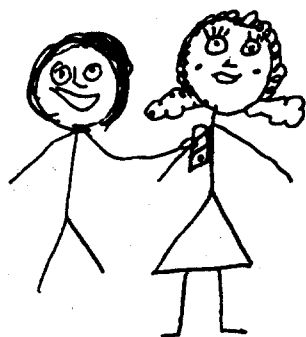
Grupo No. 5.



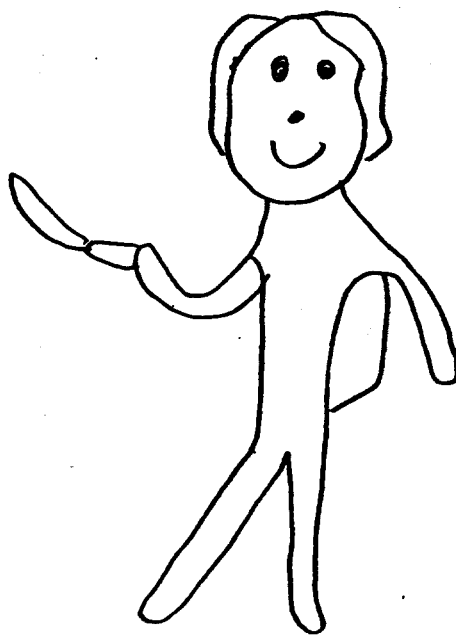
Grupo No. 6



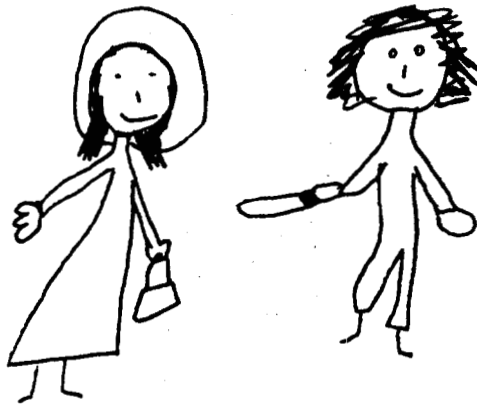
Grupo No. 6.



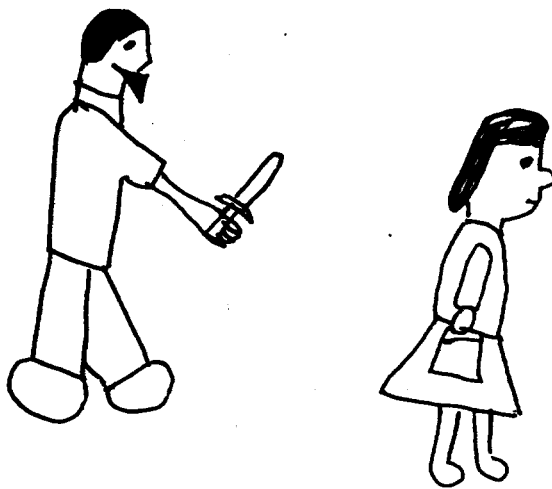
Grupo No. 7.



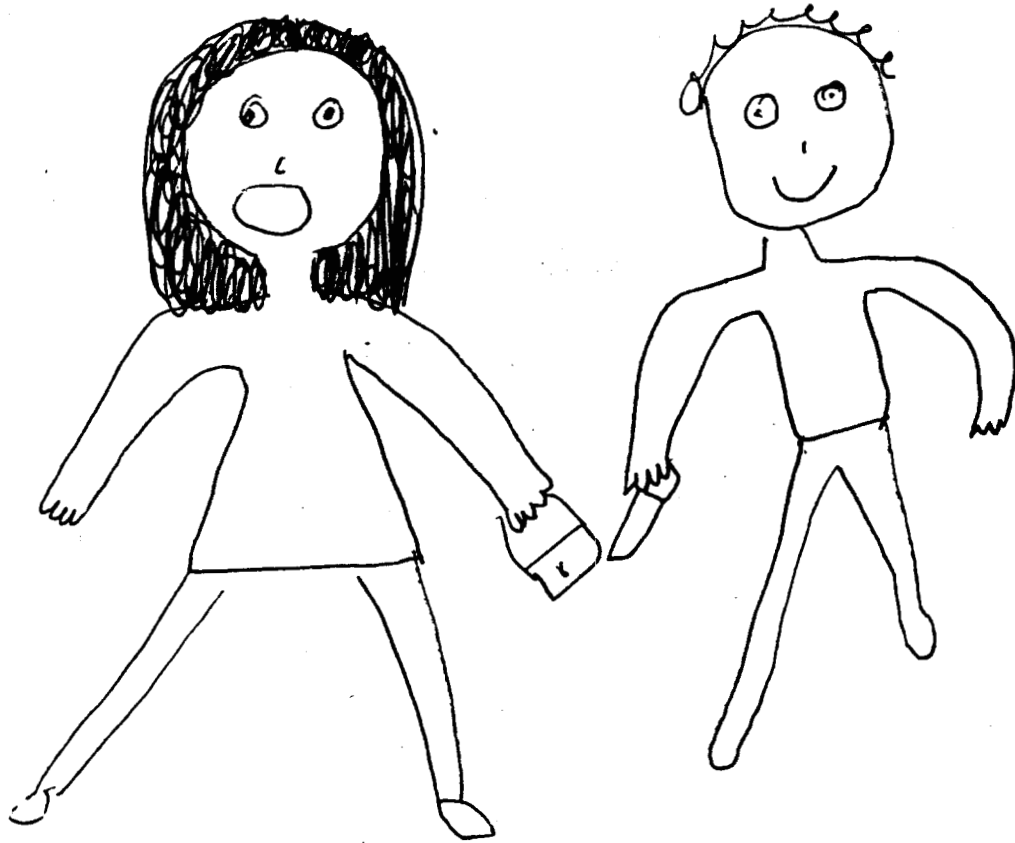
Grupo No. 8.



Grupo No. 8



Grupo No. 9.



Grupo No 9



A N E X O IV

ROLES SOCIALES

Tabla No. 1

RELACION ENTRE EDAD SEXO CONTRA JUEGO.

Sexo	POCO			MEDIANO			MUCHO		
	M	F	%	M	F	%	M	F	%
Edad									
7	0	2	9.5	8	11	39.4	2	3	16.7
8	6	6	57.1	7	4	34.4	7	6	43.3
9	2	4	28.6	1	1	6.3	3	9	40
10	1	0	4.8	0	0	0	0	0	0
%	42.9	57.1	100	50	50	100	40	60	100

A N E X O IV

ROLES SOCIALES

Tabla No. 2

RELACION ENTRE EDAD SEXO CONTRA HISTORIA.

Sexo	POCO			MEDIANO			MUCHO		
	M	F	%	M	F	%	M	F	%
Edad									
7	0	0	0	1	1	5.4	1	4	12.5
8	2	2	66.7	12	9	56.8	7	12	47.5
9	1	1	33.3	4	7	29.7	7	9	40
10	0	0	0	2	1	8.1	0	0	0
%	50	50	100	51.4	48.6	100	37.5	62.5	100

A N E X O IV

ROLES SOCIALES

Tabla No. 3

RELACION ENTRE JUEGO PROGRAMA CONTRA SEXO.

Prog. Juego	M				F			
	1	2	3	%	1	2	3	%
1	6	5	1	324	7	6	5	39.1
2	7	5	4	43.2	4	7	5	34.8
3	0	4	5	243	0	6	6	26.1
%	35.1	37.8	27	100	239	41.3	34.8	100

A N E X O IV

ROLES SOCIALES

Tabla No. 4

RELACION ENTRE HORA HISTORIA CONTRA SEXO.

Hist. Hora	M				F			
	1	2	3	%	1	2	3	%
1	9	2	0	29.7	9	6	0	32.6
2	5	11	3	51.4	12	8	0	43.5
3	1	6	0	18.9	4	4	3	23.9
%	40.5	51.4	8.1	100	54.3	39.1	6.5	100