

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE PEDAGOGÍA
ESPECIALIZACIÓN PARVULARIA**

**“INFLUENCIA QUE TIENEN LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN
INFANTIL EN LOS ARGUMENTOS DEL JUEGO SIMBÓLICO”**

**Tesis previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la
Educación con especialización en Parvularia**

**AUTORA: MARIA ESTHER JÁCOME R.
DIRECTORA: MSTR. TATIANA ROSERO**

Quito, noviembre del 2004

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado principalmente a Dios, quien día a día me ha iluminado y me a dado fuerzas, fe y optimismo para seguir adelante y no desvanecer.

A mis padres que han sabido educarme correctamente y me han enseñado como enfrentarme a la vida con responsabilidad y amor en todo lo que haga.

A mi familia y a mi novio quienes han sido un apoyo incondicional en los momentos difíciles brindándome su comprensión y afecto.

A mi directora de tesis quien con su apoyo y exigencia supo guiarme hasta la finalización de éste trabajo, brindándome su calidad profesional y humana.

Y sobre todo a mis niños del Centro Infantil "Mil Colores" , con quienes compartí un año maravilloso.

María Esther J.

Yo así no juego más

*Si el juego es una carrera
y sólo gana el que llega
Yo así no juego más.*

*Si por ganar no me importa
que vos te quedes sin torta
Yo así no juego más.*

*Si el juego es una pelea
y sólo gana el que pega
Yo así no juego más.*

*Si estas jugando conmigo
y por ganar te lastimo
Yo así no juego más.*

*Yo sólo quiero jugar
porque me gusta encontrar
la risa que se perdió.*

*Yo sólo quiero jugar
Porque es la forma mejor
De dejar pasar el sol.*

*No me quieran enseñar
Cómo se debe jugar
Que al juego lo inventé Yo.*

Anónimo.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo investigativo intenta conocer la realidad de la programación televisiva y su relación con los argumentos del juego simbólico en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil “Mil Colores”.

Para lograr este propósito se realizó una investigación de campo, en la que se identificó los programas con mayor acogida, así como los argumentos que se hacen presentes dentro del juego infantil en los niños¹ de 4 a 5 años del Centro Infantil “Mil Colores”.

El desarrollo de este trabajo investigativo presenta un fundamento científico- teórico y otro práctico. La primera está constituida por el marco teórico, dividido en tres capítulos establecidos en el siguiente orden:

El capítulo I, hace referencia al desarrollo evolutivo de los niños de 4 a 5 años, tomando en cuenta conceptos generales sobre desarrollo, así como elementos específicos encontrados en el área motriz, cognitiva y social, puesto que estas áreas son los ejes fundamentales en los que se enfoca el desarrollo integral del niño.

El capítulo II, tratará sobre el juego infantil, sus principales conceptos y teorías; las características lúdicas que presentan los niños de 4 a 5 años; el uso del tiempo libre como actividad de ocio; las proyecciones que el juego tiene en el desarrollo infantil y la revalorización del juego infantil dentro del contexto familiar y escolar.

En el capítulo III, encontramos la televisión y los niños, su evolución y el surgimiento de un nuevo niño basado en la cultura audiovisual; las generalidades sobre la televisión y los niños; el aprendizaje social y la pérdida de la niñez, por el excesivo uso de éste medio de comunicación.

¹ En las consecutivas páginas de este texto los términos niño, niños ha de entenderse hacen referencia a los dos géneros: masculino y femenino.

La segunda parte que está desarrollada en el capítulo IV, comprende de un análisis de la programación televisiva a la que tienen acceso los niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “Mil Colores”, de la misma forma se analizaron los datos obtenidos en las encuestas a los padres de familia y las entrevistas y fichas de observación practicadas a los niños antes mencionados.

A continuación paso a presentar el desarrollo del siguiente proceso investigativo:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La influencia negativa de los programas televisivos dirigidos ó no a niños de 4 a 5 años determinan los argumentos del juego infantil, esta situación se evidencia en las repetidas manifestaciones de agresividad en el entorno escolar y familiar; en el uso de términos despectivos que descalifican y ridiculizan a compañeros y amigos; en los argumentos de conversación frente al juego; en el rechazo a las actividades físicas que impliquen movimiento; en la asunción de roles y posturas de los personajes de televisión y en el excesivo consumo de productos alusivos a los personajes de televisión. Lo que genera en el niño: pérdida de la práctica lúdica natural y espontánea; comportamientos más agresivos y menor capacidad para controlar sus emociones a medida que desaparece la línea entre lo real y lo virtual; disminución en la concentración, imaginación y capacidad para pensar; además de daños físicos por las excesivas horas frente a un televisor. Tema que sería muy interesante analizarlo en otro tipo de estudio.

En la actualidad el tiempo que los niños pasan inmobilizados frente a la pantalla de un televisor es preocupante; alrededor de 3 a 4 horas diarias², casi el mismo tiempo que pasan en la escuela.

² Tomado del libro de Berk, Laura E, ¿Cuánta televisión ven los niños?, “Desarrollo del niño y del adolescente”, Cuarta edición, España- Madrid, 1999, p. 817.

La televisión es el entorno más inmediato al niño después de la familia y la escuela, lo que demuestra un problema mayor, si analizamos el tiempo que actualmente la familia dedica al cuidado de los niños.

En la edad preescolar las experiencias ambientales son importantes y necesarias para el desarrollo integral del niño, por la percepción del mundo, que tienen ellos a través de sus sentidos. Es decir el ambiente que rodea a un niño de edad preescolar en su mayoría es el producido por la televisión, la cual incide directamente en su accionar.

Por lo tanto la televisión es la gestora de un nuevo niño con las características antes mencionadas aislado de su legítimo derecho inalienable de la experiencia real de la naturaleza y tal vez en el futuro un adulto insensible, agresivo y con un manejo limitado, de sus relaciones sociales.

DELIMITACIÓN DEL TEMA

La presente investigación buscó conocer la realidad televisiva a la que tienen acceso los niños en el horario de 15h00 a 18h00 de la tarde, horario regular en la que los niños han almorzado, descansado y terminado sus tareas; es decir el tiempo libre del que disponen la mayoría de niños. Además nos permitió evidenciar la influencia que tienen los programas de televisión en los argumentos del juego infantil y su impacto en el desarrollo social.

Esta investigación se realizó con niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil "Mil Colores" ubicado en la Provincia de Pichincha, Cantón Rumiñahui.

OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los programas televisivos en los argumentos de juego simbólico, en las practicas lúdicas naturales y en el comportamiento del niño entre los 4 y 5 años de edad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✍ Conocer la realidad televisiva de nuestro país a la que tienen acceso los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil "Mil Colores".
- ✍ Conocer el número de horas que pasan expuestos los niños a la televisión.
- ✍ Conocer la actitud y el tiempo para el juego simbólico.
- ✍ Determinar conductas y argumentos frecuentes dentro del juego infantil.

JUSTIFICACIÓN

El siglo XXI es único en cuanto a tecnología se refiere, hay una profunda transformación en el modo de la calidad de vida, propiciado por la concentración en las grandes ciudades, los alimentos conservados o excesivamente refinados, la invasión del juguete técnico y el acrecentamiento de los medios de comunicación de masas sobre todo de la televisión a la vida cotidiana; son quienes amenazan a fondo las condiciones propicias y sanas para el desarrollo de los niños y niñas.

La televisión fue inicialmente aclamada por muchos como "El elemento de comunicación y de unidad mundial", sin darse cuenta en su momento que se convertiría en una droga sujeta al mayor abuso.³

³ Tomado de LANG, Peter y otros, "Protejamos la Infancia", Ediciones PAU DE DAMASC, Barcelona, 1999, p. 21

Los niños y niñas en edad preescolar son los más susceptibles y los menos capaces para discernir todo el cúmulo de información que llega a ellos a través de la televisión diariamente. Sin embargo y contradictoriamente son los principales y asiduos televidentes de la programación televisiva que además no es apta para su edad y desarrollo evolutivo.

Desde esta perspectiva y partiendo de la realidad de los patrones de juego observados en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil "Mil Colores" la necesidad de realizar un análisis de la programación televisiva de nuestro país, ya que a pesar de tener una Asociación Ecuatoriana de Canales de Televisión no existe control alguno en la programación televisiva dirigida para los niños y del horario en el que se transmite, dejando ver claramente escenas de violencia, sexo, maltrato, lenguaje inadecuado a niños y niñas de todas las edades.

Este estudio será fuente de referencia para futuras investigaciones, ya que en bibliografía revisada sólo constan datos estadísticos de otros países con cultura y formas de vida diferente a la nuestra, no existen investigaciones con nuestros niños, con nuestros programas televisivos y sobre todo reflejados a la pérdida de la práctica lúdica. Además nos permitirá registrar los argumentos de juego que construyen los niños a través de la influencia de los programas televisivos y sus alcances a nivel familiar y escolar.

Esta investigación beneficiará a Docentes y Padres de Familia conscientes de la necesidad de buscar alternativas que lleven a los niños y niñas a orientar su práctica lúdica en un marco de creatividad, exploración e intercambio con la naturaleza y con sus compañeros en un marco de respeto y afectividad que le ayudara a desarrollarse integralmente.

HIPOTESIS

La influencia de los programas televisivos infantiles determinan los argumentos del juego infantil.

VARIABLES E INDICADORES

VARIABLE INDEPENDIENTE

- ✍ Programas televisivos infantiles

INDICADORES

- ✍ Programas no infantiles vistos por los niños.
- ✍ Tipos de programas televisivos infantiles
- ✍ Temática de los programas televisivos infantiles

VARIABLE DEPENDIENTE

- ✍ Argumentos del juego Infantil

INDICADORES

- ✍ Tipos de juego
- ✍ Conducta frente al juego
- ✍ Lenguaje
- ✍ Manejo de elementos culturales extranjeros
- ✍ Consumo de artículos publicitarios

MARCO METODOLÓGICO

Para esta investigación utilizamos un estudio descriptivo ya que nos permitió determinar las conductas más frecuentes del niño frente a la influencia de la televisión y sus argumentos de juego; se maneja una hipótesis correlacional ya que el estudio pretende determinar o descubrir la influencia que tienen los programas televisivos en los argumentos del juego infantil y sus conductas más frecuentes.

MÉTODOS

La metodología que se utilizará en esta investigación comprenderá dos partes:

La primera parte será un análisis descriptivo en donde se conocerá:

- ✍ La programación de las principales cadenas televisivas del país, la variedad de programas, a quienes va dirigida y el horario en los que se transmite.
- ✍ Los programas de televisión dirigidos o no para niños, con mayor rating entre los preescolares de 4 a 5 años del Centro Infantil "Mil Colores"; Contemplará un análisis minucioso de los contenidos de 4 programas de mayor aceptación.
- ✍ La cantidad de tiempo que los niños y niñas antes mencionados pasan expuestos a la televisión y los momentos más usuales o preferidos.
- ✍ El interés que tienen los niños por el juego simbólico en el ambiente familiar.

La segunda parte es el estudio de campo ha realizarse con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil "Mil Colores". Tomando en cuenta que la población total del grupo de prebásica es de 20 niños. A través del método de la observación se identificaron patrones de conducta dentro del juego infantil.

TÉCNICAS

- ✍ **Recolección de datos y revisión bibliográfica.**- permitirá revisar y recolectar información bibliográfica pertinente, encaminada a sustentar empíricamente la investigación.
- ✍ **La Observación.**- proporcionará información real sobre las conductas y argumentos frecuentes dentro del juego infantil.
- ✍ **Encuestas .-** permitirá recolectar información de los padres de familia con relación a nuestra investigación
- ✍ **Entrevistas.**- permitirá recolectar información de los niños. Además de información adicional proporcionada por especialistas y teóricos en el tema.
- ✍ **Estadística.**- permitirá analizar y sistematizar la información y los datos recolectados en la investigación a manera de cuadros estadísticos.

INSTRUMENTOS

- ✍ Ficha de análisis de programación televisiva
- ✍ Registro de observación
- ✍ Ficha de observación
- ✍ Entrevista a niños
- ✍ Encuesta a padres de familia

INDICE GENERAL

INFLUENCIA QUE TIENEN LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN INFANTIL EN LOS ARGUMENTOS DEL JUEGO SIMBÓLICO

Introducción

MARCO TEORICO

PARTE I:

CAPITULO I: DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

1

1.1	Desarrollo físico y motriz	2
1.1.1	Desarrollo físico	2
1.1.2	Desarrollo Motriz	4
1.1.2.1	Destrezas de motricidad gruesa	4
1.1.2.2	Destrezas de motricidad fina	6
1.2	Desarrollo Cognitivo	7
1.2.1	Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget	8
1.2.1.1	El niño en la etapa preoperacional	10
1.2.2	Desarrollo del lenguaje	14
1.2.2.1	Etapas en el proceso de adquisición del lenguaje	15
	A) Las primeras palabras	15
	B) Los primeros enunciados	17
1.2.2.2	Aprendizaje del vocabulario	17
1.2.2.3	Gramática y sintáxis	18
1.3	Desarrollo Socio- afectivo	19

CAPITULO II: EL JUEGO INFANTIL

24

2.1	Conceptualización del juego	25
2.2	Teorías del juego	28
2.2.1	Teoría del descanso	28

2.2.2	Teoría del exceso de energías	28
2.2.3	Teoría del resurgimiento de las tendencias atávicas	29
2.2.4	Teoría del ejercicio preoperatorio de las funciones	29
2.2.5	Teoría del juego como actividad seria de autoafirmación	29
2.2.6	Teoría de las funciones simbólicas	30
2.3	Características del juego infantil	33
2.3.1	Clasificación del juego infantil según Jean Chateau	33
2.3.2	Evolución del juego infantil	35
2.3.3	El juego en niños de 4 a 5 años	38
2.4	Juego y tiempo libre (Ocio)	41
2.5	Proyecciones del juego en el desarrollo infantil	43
2.5.1	El juego como factor de desarrollo muscular	43
2.5.2	El juego como factor de desarrollo mental	44
2.5.3	El juego como tejedor de fantasías	45
2.5.4	El juego como fuerza socializadora	46
2.5.5	El juego como liberador de emociones	48
2.6	Revalorización del juego infantil	49
2.6.1	El juego y su realidad	49

CAPITULO III: LA TELEVISIÓN Y LOS NIÑOS 52

3.1	Evolución de la televisión como medio tecnológico	52
3.1.1	Lenguaje audiovisual	52
3.1.2	De lo verbal a lo visual	55
3.1.3	El video- niño	57
3.2	Generalidades sobre la televisión y los niños	59
3.2.1	La cajita mágica	59
3.2.2	Los usos de la televisión	60
3.2.3	Características de los niños que ven televisión	62
3.2.4	Un bombardeo continuo de televisión	63
3.3	Televisión y aprendizaje social	65
3.3.1	Familia y televisión	65
3.3.2	Efectos de la televisión en el comportamiento social	67
3.3.2.1	La violencia	68
3.3.2.2	Estereotipos de género y étnia	74
3.3.2.3	Consumismo	76
3.4	La infancia en peligro	79
3.4.1	El pensar alterado	79

3.4.2	Falta de movimiento	80
3.4.3	Creatividad e imaginación limitada	81
3.4.4	Perdiendo nuestros sentidos	82

MARCO EMPÍRICO

PARTE II:

CAPITULO IV: ANÁLISIS DE DATOS 85

4.1	Análisis de la programación televisiva	85
4.1.1	Tipo de programación	85
4.1.2	Programación televisiva nacional	87
4.2	Análisis de las encuestas realizadas a los padres de familia del Centro Infantil "Mil Colores"	93
4.3	Análisis de las entrevistas realizadas a los niños del Centro Infantil "Mil Colores"	103
4.3.1	Preferencias televisivas con menor audiencia	104
4.3.2	Preferencias televisivas con mayor audiencia	106
4.4	Análisis objetivo de los cuatro programas preferidos por los niños del Centro Infantil "Mil Colores"	115
4.4.1	Bob Esponja	115
4.4.2	Yu-gi-oh	118
4.4.3	Rocket Power	121
4.4.4	El hombre araña	124
4.5	Análisis del consumo de productos en los niños del Centro Infantil "Mil Colores"	127
4.5.1	Relación consumismo: programas televisivos vs. Lonchera escolar	127
4.5.2	Relación Consumismo: programas televisivos vs. Accesorios escolares	134
4.6	Análisis de las fichas de observación de la actividad lúdica en los niños del Centro Infantil "Mil Colores"	137

COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS 142

CONCLUSIONES 143

RECOMENDACIONES 147

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS 149

BIBLIOGRAFÍA	151
ANEXOS	154

CAPITULO I

DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

Para comenzar a describir el desarrollo evolutivo del niño de 4 a 5 años debemos tener claro el concepto de niño, este ha ido evolucionando a través del tiempo y de las investigaciones desde que se lo considera como un adulto en miniatura (copia de los progenitores) hasta el concepto actual en que se lo valora como una entidad biopsíquica con caracteres y estructura propia y definida. Es así mismo, un organismo en crecimiento, dado que poco a poco se van diferenciando en él, la formación de nuevas estructuras y cambios en el nivel y en la eficacia de las funciones. Es, por otra parte, una unidad delimitada en el espacio que reacciona como una totalidad funcional (cabeza, cuerpo y espíritu).¹

Partiendo de estas líneas teóricas y en base a la experiencia, un niño es un ser individual y totalmente distinto a otro, con características únicas e irrepetibles; su desarrollo evolutivo va a depender de factores hereditarios y ambientales en los que se desenvuelva (físicos, cognitivos, afectivos), de aquí la importancia de brindarle una adecuada motivación, de respetar sus necesidades e intereses, las particularidades de su edad, y fundamentalmente su ritmo de aprendizaje, esto ayudará a sentar en él bases firmes de seguridad, confianza y autonomía que le brindarán una formación integral.

Gessell², describe así a las diferencias individuales "... no existen dos niños que se desarrollen de la misma forma. Cada niño posee un ritmo y un estado de crecimiento que resultan tan característicos de su individualidad como los rasgos de su rostro"

Los seis primeros años de vida se consideran como el periodo más significativo en la formación del niño; ya que en esta etapa se estructuran las bases fundamentales de las

¹ Cfr: CAJITA DE SORPRESAS, Orientaciones para padres y maestros, "El niño y su mundo", Tomo IV, Grupo editorial Océano, 2001, p. 2

² Ampliar en PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA INFANTIL, "Biblioteca práctica para padres y educadores," Tomo II, Cultural S.A, Madrid - España, Edición 2002, p. 147

particularidades físicas y formaciones psicológicas de la personalidad que en las sucesivas etapas del desarrollo se consolidarán y perfeccionarán.

El deber de padres y educadores es brindar al niño un ambiente adecuado en donde el respeto, cuidado, protección y sobre todo el amor, sean pilares fundamentales en su desarrollo. A esto se refiere el principio dos de la Declaración de los Derechos del Niño, cuando dice " El niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios, dispensado todo ello por la ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física, mental moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad"³

1.1 DESARROLLO FÍSICO Y MOTRIZ

Para tener una visión más amplia del desarrollo físico y motriz tomaremos en cuenta no sólo el periodo comprendido entre 4 y 5 años, sino también los tres años de edad, ya que en este periodo la constitución corporal del niño inicia una nueva transformación y se consiguen los progresos más importantes en el dominio de las funciones motrices.

1.1.1 DESARROLLO FÍSICO

Alrededor de los tres años, los niños adelgazan y crecen; comienzan a perder su redondez de bebé y toman el aspecto más delgado y atlético de la niñez, el tronco las piernas y los brazos se vuelven más largos. La cabeza todavía es relativamente más grande pero las otras partes del cuerpo siguen su crecimiento tomando cada vez más aspecto de adulto.⁴

El niño de tres años mide unos 95 cm de altura y pesa alrededor de 14.5kg, por término medio. Al cumplir 5 años, podrá haber alcanzado aproximadamente una talla de 110 cm

³ Tomado de VELÁZQUEZ Nila, "Formar receptores activos", Instituto Nacional del Niño y la Familia, p. 1

⁴Cfr: PAPALIA, Diane y WENDKOS, Sally, "Psicología del desarrollo", 5ta edición, Editorial McGraw-Hill, Mexico, 1994, p. 328

y un peso de 19kg. En estos dos años el ritmo de crecimiento va a ser en él bastante similar al que se ha mantenido en la etapa anterior, la constitución corporal del niño sin embargo empezará a transformarse de forma mucho más visible. El crecimiento muscular y óseo progresa, haciendo a los niños más fuertes, el cartílago se convierte en hueso a un ritmo más rápido que antes, y los huesos se vuelven más largos y fuertes, dando al niño una forma más firme y protegiendo sus órganos internos.

A un ritmo equiparable va a crecer y evolucionar el sistema nervioso. El cerebro seguirá aumentando en peso y volumen y cuando el niño cumpla seis años habrá alcanzado prácticamente el 90% del peso adulto esperado.⁵

Cada niño crece y se desarrolla a un ritmo diferente característico de su individualidad, en el desarrollo físico hay que tomar en cuenta los factores biológicos ligados a factores hereditarios de la especie y de los progenitores, además de los proporcionados por el ambiente, ya que estos determinan el proceso evolutivo de los niños, es así como la alimentación y los cuidados de la madre durante el embarazo, la nutrición que el niño recibe en los años más decisivos para su crecimiento, la actividad que desarrolla, sus horarios de sueño, los estímulos que lo motivan, y los niveles socioeconómicos de la familia son fundamentales para el correcto desarrollo de los niños.

La primera infancia (0- 6 años) es el periodo más importante en el desarrollo global de los niños, el desarrollo físico debe enfocarse al cuidado y fortalecimiento de la salud, es decir a tener un adecuado control médico para verificar los avances o retrocesos que el niño pueda tener. Los padres y maestros deben conocer los límites normales de peso y talla en cada edad, para así estar atentos a cualquier anomalía que presenten los niños en su desarrollo. Además deben estar atentos a percibir cambios anímicos y de comportamiento como son: pérdida del apetito, cansancio, disminución de la actividad física, sueño, etc que también pueden ser un aviso de que algo está ocurriendo en el organismo del niño.

⁵ Ampliar en PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA INFANTIL, Ob. Cit: 71

El buen desarrollo físico del niño también está ligado a la protección de todo maltrato infantil por parte de padres ó educadores; de la atención oportuna y adecuada que se dé a cualquier desorden que presenten los niños, dependerá su desarrollo saludable en todos los sentidos. Recordemos que la salud es un derecho ineludible de toda persona y en especial de los niños que están en un proceso de crecimiento y maduración.

1.1.2 DESARROLLO MOTRIZ

La función motora juega un papel importante en el desarrollo infantil, ya que para el niño el movimiento representa el primer medio de expresión y la primera modalidad de exploración, tanto las destrezas de motricidad gruesa y las de motricidad fina permiten que el niño tome conciencia de sí mismo y del mundo que le rodea.

1.1.2.1 DESTREZAS DE MOTRICIDAD GRUESA

Según Gessell⁶ la Motricidad Gruesa es la capacidad del niño para realizar movimientos amplios con la cabeza, tronco, brazos y piernas; es decir la habilidad y agilidad para realizar movimientos gruesos, tales como saltar, correr etc.

La ejercitación de la motricidad gruesa que involucra a los músculos largos constituye uno de los aspectos más importantes en la evolución integral del niño. Ésta brinda una estimulación completa para lograr un buen desarrollo a nivel motor.

La motricidad gruesa empieza a desarrollarse desde los primeros días de vida del niño, esto se evidencia cuando el niño levanta la cabeza, mueve el cuello, miembros superiores, inferiores; más adelante se manifiesta en los grandes movimientos del gateo, inicio de la marcha, pararse con apoyo, dar pequeños pasos sin ayuda, hasta lograr la independencia total al caminar en auténtico patrón cruzado (mano derecha- pie izquierdo, mano izquierda- pie derecho). Después va adquiriendo habilidades como

⁶ GESSELL, Arnold, "El niño de 5 y 6 años", Ediciones Paidós, México 1992, p 32

saltar, subir y bajar escaleras, trepar, brincar, agacharse, etc., es decir que a medida que el niño va creciendo se observan avances en sus capacidades motoras.

Durante la primera infancia, "las áreas sensorial y motriz de la corteza están más desarrolladas que antes, permitiendo que los niños hagan más de lo que quieren hacer. Sus huesos y músculos son más fuertes y sus capacidad pulmonar es mayor, permitiéndoles correr, saltar y trepar, más rápido, más alto y mejor".⁷

A los cuatro años podemos evidenciar un control bastante efectivo en las actividades motrices, los niños son capaces de realizar todo tipo de ejercicio y en sus actividades permanentemente están buscando el movimiento corporal. Han alcanzado grandes avances en sus destrezas de motricidad gruesa: sabe correr bastante bien y puede detenerse cuando quiere, sube y baja las escaleras alternando ambos pies, salta con ambos pies, mantiene el equilibrio en un pie por cinco segundos, alterna el ritmo de su caminata, camina por una barra de equilibrio, puede columpiarse, lanzar la pelota, pedalear con fuerza y seguridad en su triciclo, etc.

Hacia los cinco años le gusta trepar y lo hace con cierta soltura, puede caminar en línea recta, acertar en el blanco con la pelota, cargar varias cosas en el carrito y arrastrarlo, sincronizar con bastante perfección el movimiento de los ojos y la cabeza, manejar una bicicleta y hasta atreverse a probar con los patines de ruedas.

Las destrezas de motricidad gruesa desarrolladas durante esta edad son la base para practicar deportes, bailar y realizar otras actividades que comienzan en la niñez intermedia y pueden continuar por toda la vida.

⁷ Ampliar en PAPALIA Diane. Ob Cit p. 334

1.1.2.2 DESTREZAS DE MOTRICIDAD FINA

Para Gessell⁸, la Motricidad fina es la capacidad del niño para ejecutar movimientos manuales más acertados, minuciosos, delicados y coordinados generalmente en espacios reducidos. Esta capacidad está estrechamente relacionada con el desarrollo de la coordinación viso manual, con una adecuada destreza en los dedos y un buen nivel de disociación brazo- mano- dedos, es decir están comprendidos los movimientos de la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo.

Desde muy temprana edad, el niño empieza sus movimientos finos a través de juegos con sus dedos, luego con sus manos cuando trata de asir objetos de su alrededor y más tarde aquellos que llaman su atención. La motricidad fina, implica un nivel elevado de maduración y un proceso largo de aprendizaje de acuerdo al grado de dificultad y precisión.

Entre las destrezas de motricidad fina que el niño llega a conquistar entre los cuatro y los cinco años tenemos: un mayor dominio en su vestir y desvestir, lo cual puede hacerlo con vigilancia, distingue entre la parte anterior y posterior de la ropa; puede amarrarse los cordones de los zapatos con poca dificultad; puede lavarse y secarse las manos y cara sin ayuda, así como cepillarse los dientes; comen solos y manejan muy bien la cuchara.

En cuanto a la motricidad de sus manos y dedos tiene mayor dominio de la pinza digital de tal manera que utiliza mejor el lápiz, la tijera y otros instrumentos que le permitirán realizar trabajos de expresión plástica. Además pueden rasgar, trozar, arrugar, recortar pintar, modelar, cocer, ensartar, punzar, doblar, armar, encajar, apilar figuras pequeñas, gustan de la carpintería y construcción en donde también se observa un progreso en el dominio de la Motricidad fina.

⁸ GESSELL, Arnold. Ob. Cit. p. 35

La ejercitación progresiva de los movimientos de la mano y muñeca permitirán que el niño realice trabajos más finos como: recortar por los contornos, pintar respetando espacios, seguir trazos etc.

El manejo de títeres, marionetas, elevación y separación de los dedos, ejercicios para desarrollar la pinza digital deben ser trabajados a través de canciones y juegos estos ejercicios permitirán que el niño adquiera mayor flexibilidad, agilidad y precisión de la mano y dedos lo que facilitará el inicio de la lecto-escritura.

A medida que los niños desarrollan ambos tipos de destrezas motrices, continuamente unen habilidades que ya tenían con las que van adquiriendo, esto les permite realizar actividades cada vez más complejas. Estas combinaciones de destrezas se conocen como sistemas de acción. Por ejemplo el niño que puede saltar en un pie y a la misma vez aplaudir.

1.2 DESARROLLO COGNITIVO

Para esta primera parte del desarrollo cognitivo se ha tomado como referencias teóricas los aportes de Jean Piaget y de Lev Vygotsky, los cuales han brindando aportes muy valiosos en esta área. Comencemos describiendo que es el desarrollo cognitivo:

? El desarrollo cognitivo son los cambios ordenados y graduales por los cuales los procesos mentales se tornan más complejos y avanzados; se refiere a los cambios en el pensamiento⁹. Es decir al proceso de permanente aprendizaje que sucede en los seres humanos.

? La cognición hace referencia a los procesos y productos internos de la mente que llevan al "conocimiento". Incluye la actividad mental, memoria, simbolización, categorización, solución de problemas, creación, fantasía e incluso los sueños. En

⁹ Tomado de DAANDELS, Wim, "Psicología del Aprendizaje", Compilación y selección de textos, UPS, 2001, p. 22

realidad podríamos ampliar fácilmente esta lista, en tanto que los procesos mentales inciden prácticamente en toda la actividad del ser humano.¹⁰

“El suizo Jean Piaget enfatiza que el desarrollo cognitivo del niño es un proceso espontáneo y natural de maduración en las que se distinguen etapas y leyes naturales que no pueden ser forzadas.”¹¹

“El ruso Lev Vigotsky considera el desarrollo cognitivo principalmente como un permanente proceso de aprendizaje que se efectúa bajo la influencia del ambiente cultural e histórico.”¹²

Piaget y Vigotsky, han dado aportes valiosos sobre el desarrollo cognoscitivo, entre lo que se destaca que es un proceso natural y espontáneo por lo que se debe respetar el desarrollo evolutivo de cada niño, su ritmo y capacidad para aprender, además de la influencia que el ambiente ejerce sobre el aprendizaje.

En el contexto ambiental se debe recalcar la importancia de brindar un ambiente estimulante, en donde continuamente el niño pueda observar y experimentar con diferentes materiales, manipular objetos, tener un contacto real con el entorno que le rodea, enfocado a satisfacer propias de la edad y etapa de desarrollo.

1.2.1 LA TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE JEAN PIAGET

Piaget concibió la cognición humana como una red de estructuras mentales creado por un organismo activo en constantes esfuerzos para dar sentido a la experiencia que le permiten adaptarse al mundo exterior. En el desarrollo de estas estructuras, los niños despliegan una actividad muy intensa. Por ejemplo: un niño ve un sonajero y lo coge. La estructura de esta conducta incluye los medios (mirar, alcanzar y asir) y el fin

¹⁰ Tomado de BERK, Laura. Ob. Cit. p. 281

¹¹ Ibid 2

¹² Idem

(estimulación del objeto en la mano.) Cada uno de estos factores está relacionado con el otro.¹³

De acuerdo a su teoría del desarrollo cognitivo, los niños construyen activamente el conocimiento mientras exploran el mundo. En la teoría de Piaget, los niños atraviesan cuatro etapas de desarrollo, cada una caracterizada por maneras de pensar cualitativamente distintas.

A continuación haremos una revisión breve de cada etapa de desarrollo:

Etapa sensoriomotora va desde el nacimiento hasta los 2 años, el desarrollo cognitivo comienza en el bebé con el uso de los sentidos y de los movimientos para explorar el mundo. Como resultado inventan maneras de resolver los problemas sensoriomotrices, como pulsar una palanca para escuchar una caja de música, mover su sonajero o cualquier objeto que produzca música, poner objetos dentro y fuera de recipientes. Empiezan hacer uso de la imitación la memoria y el pensamiento. Reconocen que los objetos no dejan de existir cuando están ocultos (permanencia del objeto).

Etapa preoperacional va desde los 2 hasta los 7 años, los patrones de acción se desarrollan en el pensamiento simbólico, pero todavía ilógico, los niños preescolares utilizan símbolos para representar sus descubrimientos sensoriomotrices anteriores. Aparece el lenguaje y el juego de simulación, tienen dificultad para considerar el punto de vista de las otras personas.

Etapa operacional concreta va desde los 7 hasta los 11 años, La cognición se transforma en un razonamiento más organizado, son capaces de resolver problemas concretos en forma lógica, los niños en edad escolar entienden que una cierta cantidad de plastilina permanece igual, incluso, después de que su apariencia cambie (conservación). También organizan objetos en jerarquías de clases y subclases. Sin embargo, su pensamiento no es como del adulto. Todavía no es abstracto.

¹³ Cfr: BERK, Laura. Ob. Cit. p. 281

Etapa operacional formal va desde los 11 años en adelante, el pensamiento se convierte en el sistema de razonamiento complejo y abstracto del adolescente y del adulto, la capacidad de abstracción permite razonar con símbolos que no se refieren a objetos en el mundo real. Su pensamiento se vuelve más científico, desarrolla intereses por aspectos sociales y por la identidad.

Estas son las cuatro etapas cognitivas por las que todo ser humano debe pasar según los aportes de Piaget. El presente estudio hace referencia a niños entre los cuatro y cinco años, por lo que se enfatizará en la etapa preoperacional.

1.2.1.1 EL NIÑO EN LA ETAPA PREOPERACIONAL¹⁴

A medida que los niños avanzan de la etapa sensoriomotora a la etapa preoperacional, el cambio más evidente, es un sorprendente incremento en el desarrollo de la capacidad para representar. Es decir la característica principal de esta etapa es el pensamiento simbólico.

Entre los adelantos cognitivos de la etapa preoperacional identificados por Piaget y por otros investigadores están: *la función simbólica, la comprensión de identidades, la comprensión de causa y efecto, la capacidad para clasificar y la comprensión de números*. Estas habilidades tienen sus bases en los primeros años de vida y a medida que el niño va creciendo se irán consolidando y adquiriendo mayor complejidad.

A continuación se detallará los avances cognitivos que se presentan en esta etapa:

Función simbólica es la capacidad para usar símbolos o representaciones mentales (palabras, números o imágenes) a las cuales una persona les ha asignado un significado. Tener símbolos para los objetos, personas y hechos ayuda a los niños a pensar en ellas y en sus cualidades, a recordarlas y hablar sobre ellas sin necesidad de tenerlas presentes.

¹⁴ Cfr: PAPALIA, Diane. Ob. Cit. p. 366-368

Por ejemplo: Un niño recuerda y habla sobre su abuelo y los momentos que a pasado con él sin necesidad de ver una fotografía o escuchar su voz.

La función simbólica también se ve presente en la *imitación diferida* que es la repetición de una acción observada, después de que ha pasado un tiempo. En el *juego simbólico*, propio de esta edad, los niños hacen que un objeto simbolice varias cosas. En el *lenguaje*, que implica el uso de un sistema común de símbolos (palabras) para comunicarse.

Comprensión de identidades es la capacidad para entender que las personas y muchas cosas son exactamente las mismas incluso si cambian de forma tamaño o apariencia, Este entendimiento se encuentra en la base del autoconcepto que empieza a surgir. Por ejemplo: Un niño entiende que su oso de peluche es el mismo aunque le cambien de ropa o accesorios.

Comprensión de causa y efecto es la capacidad para entender que toda acción tiene una consecuencia. Las constantes preguntas de “por qué” de los niños pequeños muestran que ahora pueden relacionar causa y efecto, no solo con acciones de su entorno inmediato sino también en contextos sociales más complejos. Por ejemplo: Un niño identifica que si bota un vaso (causa) éste se romperá (efecto). Los niños pequeños utilizan espontáneamente palabras como *porque* y *entonces*. “Él está llorando porque no quiere bañarse”; “ Yo bote el vaso entonces se rompió”. Los niños al tener la capacidad de entender la causa y efecto comprenden que ellos pueden hacer que sucedan cosas.

Capacidad para clasificar la clasificación es una capacidad cognoscitiva con implicaciones sociales y emocionales. Los niños se vuelven muy hábiles en la clasificación o agrupación de objetos, personas y sucesos en categorías, tomando en cuenta similitudes y diferencias. A los cuatro años los niños pueden clasificar tomando en cuenta dos criterios *forma* y *color*; a los cinco años podrán clasificar *forma*, *color* y *tamaño*. Esta capacidad para clasificar, los niños la utilizan en muchos aspectos de su

vida, es así como clasifican a la gente en categorías como “buena”, “mala”; “feo”, “bonito”, etc.

Comprensión de números ¹⁵el concepto básico de números empieza en los primeros años de vida. De acuerdo con algunas investigaciones, en la primera infancia, los niños reconocen cinco principios de conteo (Gelman & Gallistel, 1978; Sophian, 1988):

1. *El principio de 1 a 1*: al contar sólo se dice la palabra que corresponde a un número para cada ítem que se cuenta (“Uno... dos... tres”).
2. *El principio de orden estable*: se dicen los nombres de los números en un orden establecido (“Uno, dos, tres...” y no “Tres, uno, dos”).
3. *El principio de irrelevancia del orden*: se puede comenzar a contar desde cualquier ítem de un grupo y el total será el mismo.
4. *El principio de cardinalidad*: el nombre del último número que se menciona es el número total de objetos que se contaron (si hay cinco ítems, el último número es 5).
5. *El principio de abstracción*: se puede contar cualquier clase de cosas.

En esta etapa, los niños tienen un conocimiento cuantitativo, ellos saben que si tienen una galleta y le dan otra, tiene más galletas que antes, y que si le dan una a otro niño, tiene menos, el nivel de comprensión del concepto de número irá progresando, aunque se desarrollará a diferente ritmo dependiendo de la importancia que se de al hecho de contar en el ambiente familiar o escolar en el que de desarrolle el niño.

Los avances cognitivos que los niños presenta en la etapa preoperacional van a depender del ritmo individual de cada niño, no se puede estereotipar la edad exacta para el alcance de las capacidades anteriormente citadas, lo importante es brindar al niño la oportunidad y el ambiente adecuado para desarrollar estas capacidades. El juego proporcionará herramientas necesarias para que el niño aprenda y avance en su largo camino del conocimiento, el contacto con la naturaleza, la observación, el descubrimiento, la experimentación ayudan a que el niño interiorice lo aprendido, el apoyo de los padres,

¹⁵ Tomado de PAPALIA, Diane. Ob. Cit. p. 369

la seguridad que brinden a sus hijos es pilar fundamental en la adquisición del conocimiento.

Piaget enfatiza que la etapa preoperacional es una época de logros cognitivos muy importantes y significativos, de igual manera plantea que existen limitaciones dentro del pensamiento preoperacional, entre los más importantes tenemos: *el egocentrismo, animismo y empatía.*

Egocentrismo.- es la incapacidad de considerar el punto de vista de otra persona; los niños no son conscientes de otras perspectivas más que las suyas y creen que todo el mundo percibe, piensa y siente de la misma manera en que ellos lo hacen (Piaget, 1950).

Animismo.- es la tendencia a atribuir vida a los objetos inanimados, adjuntándoles rasgos vitales tales como pensamientos, deseos, sentimientos e intenciones.

Empatía.- es la capacidad para ponerse en el lugar de otra persona y sentir lo que esta persona siente.

Piaget a través de sus investigaciones demostró que éstas limitaciones se presentaban en el pensamiento preoperacional. Sin embargo, él subestimó las capacidades de los niños en esta etapa. Investigaciones más recientes, utilizando experimentos y lenguaje más acordes con la edad de los niños, han demostrado que ellos si tienen la capacidad para tomar en cuenta el pensamiento de otras personas, esto se evidencia cuando una niña de cinco años pregunta a su mamá “esa muñeca es bonita a ti ¿ te parece bonita?”. La niña la percibe bonita, sin embargo quiere saber lo que su madre piensa.

De igual manera desde muy pequeños los niños saben que hay seres vivos e inertes, ellos diferencian claramente los unos de los otros, saben que un bebé tiene vida y una muñeca no, es decir el animismo se puede presentar como una característica dentro del juego infantil y no como una limitación de la etapa preoperacional.

La empatía también se ve presente en los niños pequeños, inclusive bebés de 10 a 12 meses de edad lloran cuando ven a otro niño llorar; acarician o abrazan a un niño que está llorando e incluso cuando un amigo se lastima se compadecen de él, lo ayudan y tratan de curarlo.

Cada niño es un ser diferente a otro en todo sentido, el desarrollo que los niños tengan en el área cognitiva variará de acuerdo a la motivación y estimulación que tengan dentro del hogar y la escuela, así como de las capacidades individuales que cada uno desarrolle a su propio ritmo. Del respeto que se dé al ritmo de aprendizaje dependerá el éxito futuro de los mismo.

Padres y educadores deben ser conscientes de los logros y limitaciones que los niños irán presentando a lo largo de su vida, el apoyo emocional, la motivación y el interés hacia sus actividades fomentaran su seguridad, independencia y autoestima.

1.2.2 DESARROLLO DEL LENGUAJE

"El lenguaje es la manifestación verbal del conocimiento de las cosas. Su correcto desarrollo se manifiesta en un incremento y mejoramiento del vocabulario, la expresión y comprensión, y por lo tanto, la representación simbólica de las cosas"¹⁶. El lenguaje es un instrumento de suma importancia para el hombre, ya que desarrolla sus capacidades cognitivas.

Una de las concepciones más arraigadas sobre la forma en que se desarrolla el lenguaje, supone que los niños lo adquieren de forma natural, de la misma forma de cómo aprenden cualquier otra cosa, mediante la repetición de las conductas que les traerán algún resultado positivo. La recompensa y la corrección desempeñan un papel muy importante en la adquisición correcta del lenguaje.

¹⁶ Tomado de ROSALES, Cecilia, "Expresión Oral y Escrita", Compilación UPS, 2001, p. 48

Es decir que los niños aprenden a hablar, a través del uso de modelos, sin instrucción alguna. Desde que los niños son pequeños reciben de su medio familiar un cúmulo de estímulos en su lenguaje, en esta estimulación interviene en primer lugar la madre, el contacto verbal que existe con la madre se da desde el momento mismo de la concepción y posteriormente estos estímulos verbales se ven reforzados cuando el niño nace, el niño y la madre se comunican estrechamente al momento de vestirle, bañarle, darle de comer, etc.

Los padres y hermanos se integran paulatinamente a la vida del niño, llenándolo con nuevas palabras, ellos no enseñan al bebé a hablar, sino a fortalecer las primeras respuestas del lenguaje que el niño tiene. Esto podemos comprobar cuando el niño dice "mmm" ante la presencia de leche y el padre dice "si, leche, LECHE " y le da a beber un sorbo al niño. El niño aprende a decir leche porque lo lleva a tener un padre contento y un sorbo de leche. Algunos psicólogos suponen que los humanos nacen con una capacidad especial para procesar, comprender y crear el lenguaje. (Maratsos, 1989)¹⁷

1.2.2.1 ETAPAS EN EL PROCESO DE ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE

En el primer año de vida, antes de que los niños aprendan a hablar, ellos se comunican por medio del llanto, para indicar la necesidad o carencia de algo; de la risa y de movimientos del cuerpo cuando se sienten tranquilos y seguros. Al final del primer año de vida, la mayor parte de los niños ya han pronunciado su primera palabra, han entrado a lo que los psicólogos llaman la etapa de una palabra, que por lo general suele ser "mamá", esta palabra acompañada de gestos y movimientos corporales comunica los sentimientos de agrado o desagrado que el niño siente.

A) Las primeras palabras

Después de la primera palabra, durante los siguientes tres o cuatro meses, los niños lentamente aumentan su vocabulario, hasta que saben alrededor de diez palabras, sin

¹⁷ Cfr: DAANDELS, Wim. Ob. Cit. p.51-53.

embargo esta cantidad de palabras varía de acuerdo al desarrollo evolutivo propio de cada niño, entre las palabras más comunes tenemos: mamá, papá, tete, nena, bebé, más, pan, etc. Posteriormente se añaden más palabras, y para los 20 meses, el vocabulario incluye aproximadamente 50 palabras (Nelson 1981).

En esta etapa inicial se ven presentes varias características en el lenguaje entre estas tenemos:

Holofrase.-

Es una sola palabra que sirve para expresar varias ideas o frases completas. Ejemplo:

PAPÁ: El niño utiliza esta palabra para expresar que el padre llega a la casa o se va.

PAPÁ: Para referirse a un objeto relacionado con su padre, cuando el niño observa en la calle una corbata, dice papá; lo que el niño quiere transmitir es: Una corbata, como la que usa papá.

Sobreextensión.-

Es una palabra que sirve para cubrir variedad de conceptos. Ejemplo:

FLOR: Palabra que el niño utiliza para señalar cualquier tipo de planta, árbol, hoja.

GOL: Para referirse a cualquier tipo de pelota o forma redondeada.

Subextensión.-

Son palabras utilizadas de manera muy específica, limitando su significado. Ejemplo:

BOTELLA: El niño utiliza esta palabra para referirse sólo a su biberón, y no para referirse a botellas de otra clase.

B) Los primeros enunciados

A los 18 meses aproximadamente, muchos niños empiezan la etapa de las dos palabras. Asocian dos palabras en un enunciado, lo que se denomina habla telegráfica, es decir incluyen en su discurso las palabras más esenciales y con mayor significado, como en un telegrama.

A pesar de que los enunciados son cortos, la semántica puede ser compleja, pudiendo expresar en su lenguaje: recurrencia (agua- más); posesión (carro- papá); acción con un objeto (come- bebé); inexistencia (leche- acabó).

Más o menos durante un año los niños se siguen concentrando en palabras esenciales para comunicarse, sin embargo, a medida que van creciendo van agregando nuevas características a su lenguaje, empiezan a utilizar plurales, terminaciones de verbos como *ado* y *ando* y palabras breves como: *y*, *pero* y *en* .¹⁸

1.2.2.2 APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO

A partir de los tres años de edad, se evidencia en el niño un perfeccionamiento de sus destrezas lingüísticas, ya que se sienten maravillados por el extenso mundo que los rodea, y están interesados por conocer más de él, es la edad de las preguntas. ¿Por qué desaparecieron los mamuts?, ¿Qué comen las arañas?, ¿Cómo vuelan los aviones?, ¿Dónde vivían los dinosaurios?¹⁹, etc. Todas las preguntas que el niño formule deben ser respondidas claramente y con la verdad, ya que estos serán conocimientos previos de su aprendizaje futuro.

Durante los años preescolares, los niños aprenden nuevas palabras con gran rapidez. Desde los dos hasta los cuatro años de edad han aumentado su vocabulario aproximadamente de 200 a 2.000 palabras, en esta etapa disfrutan inventando palabras, por su pensamiento egocéntrico suponen que todas las personas saben el significado de

¹⁸ Ibid, 54.

dichas palabras. Ejemplo: *pichirulo*, para referirse a un nuevo insecto encontrado. Además gustan de los juegos de palabras, adivinanzas, trabalenguas y canciones infantiles.

"A los seis años, el niño promedio entiende más de 14.000 palabras, habiendo aprendido cerca de nueve palabras por día desde la edad de 18 meses. (M. L. Rice, 1982. Resulta evidente que los niños han logrado esta elaboración rápida de mapas conceptuales, que les permite asimilar el significado de una palabra, después de escucharla solamente una o dos veces dentro de una conversación". "La elaboración de estos mapas parece ser más fácil con los nombres de objetos que con los de acciones (verbos)".²⁰

En todo este proceso de adquisición del lenguaje, el amor, la seguridad y la motivación que los padres brinden a sus hijos serán pilares primordiales que la ayudarán al mejor desenvolvimiento en esta área.

1.2.2.3 GRAMÁTICA Y SINTAXIS

A los tres años, los niños utilizan con mayor frecuencia plurales y expresiones en tiempo pasado, conocen la diferencia entre *yo*, *tú* y *nosotros*. Entre los cuatro y cinco años, las frases suelen contener de cuatro a cinco palabras. En esta época, los niños usan preposiciones como *sobre*, *bajo*, *entre*, *encima* y *detrás*; sin embargo, en algunos aspectos su comprensión puede ser todavía inmadura. Ejemplo: Un niño de cuatro años, puede realizar una orden que incluye más de un paso " recoge tus juguetes y déjalos en la caja". Sin embargo si su madre le dice: "Puedes ver televisión, después de que recojas tus juguetes", el niño puede procesar las palabras en el orden en que las escucha y pensar que primero ve televisión y después guarda los juguetes. Alrededor de la edad de cinco y seis años, los niños hablan con frases más largas y complejas, utilizan más conjunciones, preposiciones y artículos.

¹⁹ Preguntas realizadas por niños de tres años del Centro Infantil "Mil Colores"

²⁰ Ampliar en PAPALIA, Diane. Ob. Cit. p. 378

Aunque los niños pequeños hablen con fluidez, de manera comprensible y con buen uso de la gramática, tienen todavía un camino largo por recorrer en el lenguaje. Padres y educadores deben brindar al niño un ambiente estimulante, en donde se le hable con cariño y claridad; con frases completas; verbalizando todas las acciones y nombrando los objetos por su nombre; pronunciando correctamente las palabras y ayudándolo en su mala pronunciación; enseñarle a escuchar atentamente y escucharlo creará un ambiente armónico entre las dos partes, de la importancia que se dé a cada pregunta del niño y de la claridad de las respuestas dependerá el desarrollo progresivo del lenguaje en los años escolares, además fomentará el amor por la lectura y escritura.

1.3 DESARROLLO SOCIO- AFECTIVO

La socialización es un proceso sociocultural permanente, el niño desde que nace es un "ser social"²¹. Este proceso es crítico y esencial durante los primeros años de vida ya que en esta edad el niño desarrolla su personalidad, aprende hábitos, desarrolla sentimientos de responsabilidad, cooperación, respeto a los demás, autonomía, independencia, afecto hacia sus iguales; es decir todas las pautas de comportamiento que le permitirán aprender a convivir en sociedad.

Al hablar de niño como ser social implica que debemos considerar su desarrollo dentro de un proceso de relaciones dinámicas, tanto consigo mismo, como con los demás y con el mundo que lo rodea. Durante los primeros años de vida del niño la relación socio-afectiva es estrictamente familiar. El primer contacto con el ambiente se efectúa a través de la figura materna y progresivamente irán ingresando el padre, hermanos y otros familiares cercanos a la vida del niño.

La afectividad en estos primeros años se orienta a la satisfacción de las necesidades básicas del niño que surgen en primera instancia como necesidades fisiológicas y luego la seguridad, amor, pertenencia, autoestima y autorealización que los niños necesitan sean fomentados en el medio familiar.

²¹ MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL, "Manual de Autocapacitación", Quito, p. 90

Hasta los dos años el intercambio con los demás es reducido. Hacia el final de los dos años, e inicio de los tres se observan cambios en sus juegos y en la forma de establecer relaciones entre sí. Es el momento en que las relaciones con los demás quedan establecidas y a partir de este momento se va a desarrollar todo ese proceso de descubrirse a sí mismo en relación con los otros, pudiendo establecer otras relaciones con el medio circundante.

El periodo comprendido entre los 4 y 5 años es eminentemente social, ya que los niños en su mayoría han ingresado a centros educativos o tienen mayor contacto social con niños en su hogar, parques, lugares públicos, etc. La necesidad de interactuar con otros niños de la misma edad se da de manera espontánea a través de pequeñas conversaciones, juegos e intercambio de personajes o juguetes de su interés (super héroes, stikers, carros etc.) integrándose de esta manera a un ambiente social.

Afectivamente el desarrollo en esta época es muy grande pues el niño aprende a controlar impulsos y deseos en una especie de "negociación" en la que él se adapta a las normas familiares a cambio de amor y valoración.

El niño en esta edad adquiere mayor seguridad en sí mismo e independencia en su accionar, por lo que este periodo es de carácter esencialmente formativo y orientador, sin embargo la imagen de sus progenitores sigue presente como fuente de ayuda y protección. Además en esta etapa el individuo interioriza las normas morales y cívicas necesarias para su futuro desenvolvimiento como sujeto social.

Además en esta etapa una nueva persona se integra a su vida. Su primera experiencia escolar es casi una continuación de su mundo familiar: la maestra es una madre y los compañeros ocupan el lugar de los hermanos, en esta edad aparece la necesidad de aprender y convivir con otros niños. La imagen del maestro adquiere un significado especial y muy afectivo dentro del niño, ya que él cumple un papel similar al de sus padres, y aún más es la persona que le ayudará a descubrir nuevas y novedosas cosas, en

un ambiente de confianza y seguridad, aspectos importantes para el buen desarrollo integral del niño.

También a nivel afectivo se da la situación edípica²² en este periodo (3 a 7 años), la relación afectiva del niño con el progenitor del sexo opuesto y la consecuente polarización de su afectividad hacia el sexo opuesto; el niño vence dicha situación a través de la identificación con el progenitor del mismo sexo que, al principio, rivalizó y hostigo, en el comienzo de la etapa, esta situación se instala y después se va resolviendo paulatinamente, dependiendo de las condiciones de la constelación familiar y del propio proceso de desarrollo del niño.

En esta edad es común que los niños sientan curiosidad por los aspectos sexuales, diferencias entre niños y niñas, nacimiento de los bebés, origen de los niños; esta curiosidad es normal y muchas veces no sólo se presenta de forma verbal también en sus juegos hacen referencia a imágenes o palabras que han visto y escuchado en su ambiente familiar o a través de los famosos medios de comunicación, sin embargo hay que estar atentos a comportamientos y conductas de este tipo para guiarlos e instruirlos de una forma clara y sencilla, la comunicación y sinceridad debe primar siempre en las conversaciones de los padres con sus hijos, esto evitará que personas ajenas, puedan invertir la información o hacer daño a estos niños que están en un proceso de formación.

En este gran proceso de adaptación social y afectiva el niño atraviesa por varias etapas, preocupaciones, logros y peligros. Según Erikson²³ cada individuo se enfrenta a una crisis de desarrollo, cada crisis es una disputa entre un suceso positivo y otro potencialmente negativo. La forma en que cada persona resuelva cada crisis tendrá efecto duradero sobre la imagen de sí mismo y sobre la percepción de la sociedad

Estas etapas que propone Erikson son interdependientes, la solución que se dé a cada crisis marca el inicio de la siguiente etapa, en su teoría él las denomina las "ocho edades del hombre", estas son:

²² NOVAES, Helena, "Psicología de la actividad escolar", Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1973, p 155

Confianza vs. desconfianza	Infancia 0-1 año
Autonomía vs. pena y duda	Infancia 1-2 años
Iniciativa vs. culpa	Infancia 2-6 años
Aplicación vs. inferioridad	Años escolares 6-12 años
Identidad vs. confusión	Adolescencia
Intimidad vs. aislamiento	Juventud
Productividad vs. estancamiento	Adulto
Integridad vs. desesperación	Madurez

De estas ocho etapas por las que todo individuo atraviesa, este estudio se centrará en la edad de cuatro y cinco años en donde los niños se enfrentan al conflicto de **iniciativa vs. culpa**. Según Erikson "la iniciativa añade a la autonomía, es decir la cualidad de poder planear y realizar una tarea con tal de permanecer activo y pendiente a todo" (Erikson 1963).

Con la iniciativa el niño se da cuenta que algunas actividades están prohibidas, a veces pueden presentar un conflicto entre lo que quieren y lo que no pueden hacer, se le puede crear un sentimiento de culpabilidad, puede llegar a pensar que todo lo que quiere hacer es malo.

Además en esta etapa los niños sienten gran interés por ayudar en las tareas del hogar, gustan de ayudar a mamá en la preparación de los alimentos y a papá a arreglar sus herramientas, para ellos estas actividades tienen gran importancia y deben ser valoradas por más pequeñas que sean, esto les ayudará a vencer el sentimiento de culpabilidad o de negación que tienen hacia ellos mismos "es que no puedo", cada palabra de aliento y muestra de afecto que los padres demuestren a sus niños fomentará su confianza y seguridad.

²³ Ibid, 168-169

En esta etapa los niños demuestran gran interés en los juegos de imitación, se sienten deseosos de ayudar y de asumir responsabilidades, también empiezan a imaginarse y preocuparse por el futuro que les espera.

Del amor y confianza que los padres y maestros demuestren a los niños en los primeros años de vida y posteriormente en los años de la adolescencia, que son los momentos más críticos en la vida de una persona, dependerá la resolución de los conflictos en cada etapa de desarrollo, además su formación se forjará con bases firmes de seguridad y autoestima que posteriormente serán llevadas a la vida en sociedad.

Como conclusión el desarrollo afectivo y social son pilares fundamentales en el desarrollo general del niño, una adecuada formación social le permitirá salir al niño de su egocentrismo, percibir e interiorizar el mundo y a las personas que le rodean, afectivamente le permitirá conocerse y aceptarse a sí mismo, facilitándole la posterior adaptación a las múltiples exigencias de la vida adulta.

Los padres y maestros juegan un papel muy importante en todo el proceso de adaptación y evolución, ya que para el niño representan el apoyo moral y la mano guía para superar sus conflictos.

CAPITULO II

EL JUEGO INFANTIL

El juego es una de las actividades que ocupa gran cantidad de tiempo en la vida del niño, es el forjador de situaciones novedosas y excitantes que le permiten convivir en sociedad y adquirir experiencias que fomentan su independencia y seguridad.

El juego es una actividad espontánea y placentera; espontánea ya que el fin único de jugar es la propia satisfacción de quién lo ejecuta, no es una actividad impuesta, pierde libertad si está sometida a dirección; es además placentera ya que provoca en el niño gusto, interés y alegría, es así que cuando un niño no encuentra placer en cierto juego lo cambia por otro.

Para los niños y niñas, el juego es algo más que ocupar su tiempo durante el crecimiento, ellos necesitan disponer de una amplia variedad de éstos para lograr un sano desarrollo físico, mental y emocional; desarrollan sus cuerpos por medio del juego y en cada uno expresan alegría, tristeza, ira, temor, placer; a través del juego recrean las experiencias de su vida real.²⁴

Jugar es para el niño como vivir, es la esencia de su vida, es la manera de ser libre, es la primera experiencia que le abre las puertas para empezar a conocer y a descubrir el mundo que le rodea, es la fuente que le permite probar nuevas historias, sentir otras emociones en un mundo en el que todo es posible, le permite decir con otros lenguajes lo que todavía no puede expresar con palabras.

En el juego el niño se apropia de su realidad, no se somete a ella, ya que mientras juega su imaginación y fantasía no tiene límites, al jugar un niño tiene la capacidad de poder ser: mamá, papá, maestra, doctor hasta conductor de un gran bus, puede ser un perro, un gato, un elefante, además puede convertir un papel de diario en un hermoso vestido o

²⁴ Tomado de MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL. Ob. Cit. 111

una madera en un avión de guerra, su imaginación es tan grande que incluso puede volver a ser bebé. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar.

A través del juego los niños aprenden lo que nadie les puede enseñar. Por este medio pueden orientarse acerca de su ambiente y como operan dentro del mismo, pueden apoderarse de lo que aprenden a hacer, como relacionar cosas y situaciones y como adaptarse a las demandas que la sociedad exige.

"Los deseos secretos del niño: ser grande, fuerte, hábil, celebre, sus simpatías, sus odios, su glotonería, su sensualidad, su crueldad se reflejan en sus juegos favoritos"²⁵

El juego es un ensayo a vivir, es como la actividad propedeútica de actividades superiores. En el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador, en una palabra su personalidad.

2.1 CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO.

Para conceptualizar lo que el juego es, se considera importante transcribir el pensamiento expresado por brillantes teóricos en diferentes épocas. A continuación algunos conceptos. ²⁶

Edouard Chaparède, (1873-1940) psicólogo y pedagogo suizo nacido en Ginebra, "El juego es una actividad "ideal", porque " la infancia sirve para jugar e imitar", es una tendencia natural que debe ser utilizada para que el trabajo escolar adquiera significación (para el niño) y que además posee el mérito de desenvolver los instintos sociales de los niños empujándoles a una colaboración inteligente y fecunda".

Chaparède considera al juego básicamente como un instrumento pedagógico que prepara al niño par futuros desempeños.

²⁵ CHATEAU Jean, "Psicología de los juegos infantiles", Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1973, p. 114

²⁶ Citados por: NARVÁEZ, Ana María, "Expresión Creativa II(Lúdica y Recreativa)", Compilación, UPS, 2001, p. 16-17

Johan Huizinga (1872- 1945) en su reconocida obra "Homo Ludens" considera que "El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar,

según una regla libremente consentida, pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real"²⁷

Fingermann (El juego y sus proyecciones sociales). "El juego para el ser humano, como para el animal, es una necesidad vital, una actividad espontánea, natural, sin aprendizaje previo, que brota de la vida misma, una función propia de los seres vivientes, cuyo origen debe buscarse en una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente hasta adquirir una forma determinada por influencia del medio circundante".

Karl Gross (1899) psicólogo alemán "El juego es un preludio de la vida seria, es decir preejercicios, ensayos, determinados tanteos, experimentaciones en cierto grado de las actividades serias que deberán enfrentar más tarde en su vida". Su objeto es prepararlos para la existencia y estar listos para la terrible lucha.

Herbert Spencer (1820-1903) filósofo inglés, consideró "El juego es como una parodia de la vida seria, una descarga agradable y sin finalidad de un exceso de energías".

Froebell "El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, pues sólo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño y, al mismo tiempo, es un tipo y copia de la vida humana durante todas las etapas y todas las relaciones. La vida seria es la que se emplea la energía sobrante".

Jean Chateau (Psicología de los juegos infantiles) considera que para el niño casi toda actividad es juego, y por el juego adivina y anticipa las conductas superiores. "El juego

²⁷ Tomado de CAÑEQUE, Hilda y otros, " El Juego", Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires, 1999, p. 31

presenta un carácter de seriedad, posee muy a menudo reglas severas, comporta fatigas y a veces conduce hasta el agotamiento, la seriedad del juego implica una desvinculación del ambiente real. El juego constituye así un mundo aparte, un mundo que ya no tiene más su lugar en el basto mundo de los adultos: es un universo distinto que sin embargo lo ejercita en lo imaginario para la realización concreta futura".

Florencio Escardó²⁸ considera que "El juego comienza por ser, en el bebé, una actividad vital muy poderosa que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo. Poco a poco va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas y centra la época del pensamiento mágico y de la simbolización, para llegar por fin a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas, compromisos y sanciones".

En conclusión se puede decir que cada definición ha sido estructurada de acuerdo a las experiencias de cada autor involucrado en el tema del juego infantil. Cada apreciación varía de acuerdo al origen, especialidad y a la aplicabilidad experimental que han tenido; sin embargo todos coinciden en que **el juego es central en la vida del niño**, es la esencia de la niñez. Desde el primer mes de vida el niño siente la necesidad de relacionarse y comunicarse con los demás siendo el juego el motor para el enlace con la familia y posteriormente el juego da inicio a las relaciones interpersonales.

Cabe subrayar que Karl Gross y Spencer destacan que el juego es un preámbulo de la vida seria, es la esencia de la vida adulta, y esto se puede comprobar en la siguiente frase "Jugando con la muñeca, aprendí a ser mujer"²⁹, mediante el juego se aprende comportamientos, actitudes y valores que se mantienen y se reflejan a lo largo de la vida.

Además Chaparède piensa que el juego es una herramienta útil en el aprendizaje ya que brinda la posibilidad de que el niño interiorice nuevos conocimientos a través de la actividad lúdica. Froebell, va más allá definiendo al juego como la expresión libre del

²⁸ Idem

²⁹ Tomado de DEL VALLE, Alegría, "Las respuestas de mamá", Editorial Dos mil, 1981, p. 9

alma en donde el niño despliega todo su potencial anímico y la pureza de su alma en cada actividad de juego.

Con sus diferencias y coincidencias, cada uno de los abordajes plantea la importancia vital del juego y la necesidad de generar tiempos y espacios para jugar. Desde la perspectiva personal de la autora de este estudio, el juego es:

Una actividad espontánea que surge de un proceso natural del niño de acuerdo a su desarrollo evolutivo, como también a su ambiente circundante. El juego es fuente de expansión dinámica de su Yo personal y de su Yo social, proporciona diversión, satisfacción y recreación. Además el juego motiva al niño a explorar, observar, descubrir, interpretar la realidad posibilitando la construcción de conocimientos.

2.2 TEORÍAS DEL JUEGO

A través del tiempo y de las observaciones científicas se han construido muchas teorías sobre el juego, las que han permitido tener una visión más amplia y objetiva de la importancia del juego en la vida del niño.

A continuación se hará una revisión de las principales teorías y sus autores:³⁰

2.2.1 TEORÍA DEL DESCANSO

Formulada por Schiller. En ella se considera que el juego es un recreo, donde los niños se entregan a la actividad lúdica para encontrar descanso para su organismo o espíritu.

2.2.2 TEORÍA DEL EXCESO DE ENERGÍAS

Esta teoría es defendida por Spencer, El juego es un gasto de energía sobrante que se transforman en movimientos espontáneos que son precisamente las causas inmediatas de

³⁰ Teorías consideradas por MORALEDA, Mariano, "Psicología Evolutiva", Editorial Edelvives, 1980, p. 111-115

la actividad lúdica. Spencer ve en el juego una parodia de la vida seria en la que se emplea la energía sobrante.

2.2.3 TEORÍA DEL RESURGIMIENTO DE LAS TENDENCIAS ATÁVICAS

Esta teoría es expuesta por el psicólogo estadounidense Stanley Hall, quien aplicando a la evolución del niño la teoría biogenética de Haeckel, llega a pensar que la actividad lúdica es una recapitulación de la actividad de la humanidad primitiva. Así los juegos de caza (coger, capturar, atrapar), después de haber tenido una gran importancia hasta los nueve años, poco a poco seden lugar a los juegos sociales, del mismo modo que la humanidad ha pasado de una civilización cazadora a una civilización fundada en estados organizados.

2.2.4 TEORÍA DEL EJERCICIO PREPARATORIO DE LAS FUNCIONES

Ha sido formulada esta teoría por Karl Gross, quien ve en el juego un ejercicio preparatorio para el dominio de las funciones tanto fisiológicas como psicológicas de la vida adulta. Según esto, el juego sirve de auto- transformación natural del niño, el cual intenta, mediante esta actividad, perfeccionar los instintos hereditarios que aún no han llegado a efectuar plenamente su función. Los juegos son preejercicios necesarios en el desarrollo de los órganos y de aptitudes que han de emplearse más tarde.

2.2.5 TEORÍA DEL JUEGO COMO ACTIVIDAD SERIA DE AUTOAFIRMACIÓN

Según Jean Chateau, defensor de esta teoría, el juego presenta en el niño un carácter de seriedad.. El juego es serio posee muy a menudo unas reglas severas, comporta fatigas y a veces hasta conduce al agotamiento, no es, pues, una simple diversión; es mucho más El niño que juega a médico se lo toma tan en serio que no puede admitir burlas. Ya hagan un castillo de arena, ya jueguen con cubos, a los soldados, a los caballos, etc, verán en su

rostro que se entrega con todo su espíritu al tema que se trate; y está tan absorbido en él, como lo estamos nosotros en nuestras investigaciones más serias.

2.2.6 TEORÍA DE LAS FUNCIONES SIMBÓLICAS³¹

Dentro de este tipo de teorías se encuentran aquellas que consideran al juego como una función simbólica de las más importantes durante la infancia. Entre las más significativas tenemos:

a) El juego como satisfacción a nivel simbólico de las necesidades e intereses profundos del niño.

En el juego los niños manifiestan sus necesidades e intereses de ser o tener alguna cosa en especial, el juego simbólico es la evidencia más clara de esta búsqueda de satisfacción de necesidades. Por ejemplo, cuando los niños juegan a la casita la niña que simboliza a mamá busca ser la líder del juego, su interés es manejar de cierto modo a los demás participantes del juego, de igual manera ella puede hacer o deshacer cualquier personaje o situación a su conveniencia.

b) El juego como función expresiva a nivel del consciente

El niño al jugar no sólo crea situaciones de juego, sino que construye un sistema de significantes (lenguaje) adaptándolos a sus deseos. Es así como el niño a través del juego manifiesta de manera consciente sus conflictos afectivos y trata de resolverlos positivamente. Por ejemplo, si tiene miedo a un perro, a través del juego simbólico arreglará las cosas de modo que el perro dejará de ser malo o el niño se mostrará valiente.

c) El juego como función expresiva de los conflictos inconscientes.

Esta teoría es defendida por el psicoanálisis quien explica el juego como fenómeno de derivación y compensación a través del juego el niño logra expresar algunas tendencias

³¹ Cfr: MORALEDA, Mariano. Ob. Cit. p. 113

reprimidas que se encuentran en el inconsciente, logrando exteriorizarlas y encontrando solución para las mismas.

Cada una de estas teorías nos dan pautas para saber ¿Por qué juegan los niños?, cada autor a definido su teoría en base a estudios realizados en distintas épocas y situaciones, sin embargo hay que tomar en cuenta que cada niño tiene su ritmo propio de desarrollo y su mundo individual, por lo tanto el por qué juegan, va ha depender de factores psicológicos y fisiológicos y de la necesidad propia de cada niño.

A continuación se recopila la esencia principal de cada teoría:

- a.) Los niños juegan porque es la actividad natural de la infancia.
- b.) Porque el juego estimula su crecimiento, es un modo de ejercitar los instintos y tendencias de su naturaleza infantil y pone en tensión todas sus potencialidades psicofísicas.
- c.) Porque con el juego se auto afirma, se prepara para la vida y fija aquellos hábitos que luego, adulto, deberá utilizar.
- d.) Porque le sirve para satisfacer a nivel simbólico sus necesidades e intereses profundos.
- e.) Porque a través del juego logra expresar a nivel simbólico sus necesidades conscientes e inconscientes.

Las teorías más relevantes que se vinculan a la influencia que tienen los programas de televisión infantil en los argumentos del juego simbólico fundamentalmente son: la teoría del juego como actividad de autoafirmación y las teorías de las funciones simbólicas, estas se evidencian cuando el niño reproduce en su juego simbólico las

imágenes observadas en la televisión, el comportamiento y el lenguaje de sus personajes preferidos.

Entre los cuatro y cinco años de edad es común que los niños se identifiquen con un personaje favorito que en su mayoría son los superhéroes que aparecen en los programas de televisión; tanto en la escuela como en el hogar es frecuente ver a los niños imitar en sus juegos al tradicional hombre araña, batman, superman; quienes son los héroes individuales que cautivan y gustan a los niños. Actualmente la inserción de los superhéroes cibernéticos y monstruos sin rostro también son comunes dentro de los juegos infantiles.

Esta identificación o fascinación por un personaje de televisión se debe a la búsqueda intrínseca de los niños por afirmarse dentro de su grupo. Por ejemplo, el niño que juega y representa al hombre araña, es el ídolo de todo el grupo, es el que pone las reglas, el que decide quién juega y quién no; y ya dentro del juego es el más poderoso, mucho más si tiene la vestimenta y hace uso exacto de los movimientos y comportamiento del personaje.

Es decir los niños pequeños que están en la edad de la imitación y buscan simbolizar en su juego toda acción observada en su entorno, encuentran en los personajes de televisión, los elementos necesarios (sonido, color, movimiento, imagen) que los atraen y los envuelven por completo en la magia televisiva, he aquí la importancia de estar atentos a los programas televisivos a los que tienen acceso los niños de corta edad,

El juego simbólico debe ser una herramienta de autoafirmación para el niño, basándose en patrones positivos en donde la creatividad sea pilar fundamental que sustente el juego y no colmado de patrones preestablecidos que coartan la imaginación de los niños.

2.3 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO INFANTIL

2.3.1 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO INFANTIL SEGÚN JEAN CHATEAU³²

Dentro de este estudio se ha tomado como referencia básica la clasificación de Jean Chateau, por ser la más completa y la que brinda las mayores posibilidades para observar la evolución del juego infantil a través de las edades de los niños.

TIPO	EJEMPLO	APARICIÓN
1. Juegos No Reglados		
<u>1.1 Juegos de Inteligencia concreta</u>		
1.1.1 Funcionales: movimientos espontáneos que el niño repite como efecto de la reacción circular.	Succión, moverse, gorjeo.	1 mes
1.1.2 Hedonísticos: búsqueda de placer.	Objetos brillantes, sonajero	1 infancia
1.1.3 Exploración	Exploración del propio cuerpo Exploración del otro Exploración del entorno	1 infancia
1.1.4 Manipulación	Con arena, cajas, agua, etc.	1 infancia
1.2 <u>Juegos de afirmación de sí:</u> Utilizan mecanismos violentos como la destrucción, el desorden y el arrebato en busca de la autoafirmación.		

³² PAREDES, María Sol, "Guía práctica de la actividad lúdica", Tesis, PUCE, 1994, p 34 -39

1.2.1 Destrucción y desorden: representan el papel de desquite contra el adulto, aunque no lo ejerce contra él sino contra sí mismo, contra el ambiente de trabajo, contra un compañero, etc.	Derribar, romper, arrancar, etc.	1 infancia
1.2.2 De violencia	Bajar una pendiente, gritar, correr, etc.	1 infancia
2. Juegos Reglados		
2.1 <u>Juegos de grupo reducido</u>		
2.1.1 Juegos figurativos		Fin 1 infancia
2.1.1.1 Imitación	La escuela, la familia, el circo, el zoológico, la tiendita, aviadores, etc.	
2.1.1.2 Ilusión	Dibujos, cuentos, caballos de madera, muñecas, etc.	Fin 1 infancia
2.1.2 Juegos Objetivos		Fin 1 infancia
2.1.2.1 De construcción	Cubos, carpintería, arcilla, etc.	
2.1.2.2 De trabajo	Pescar, costura, comidita, jardinería, etc.	
2.1.3 Juegos Abstractos		Fin 1 infancia
2.1.3.1 Regla Arbitraria	Equilibrio, subir y bajar escaleras de dos en dos, caminar hacia atrás, trepar, etc.	
2.1.3.2 Proezas	Repetir palabras difíciles, trabalenguas, cuerda, cometa, rayuela, etc.	2 infancia
2.1.3.3 Competición	Saltos, piruetas, carreras, postas, etc.	2 infancia

2.2 <u>Juegos de cooperación</u>		
2.2.1 Competición cooperativa	Cuatro esquinas, gavián, gato y ratón, gallina ciega	2 infancia
2.2.2 Regulación estricta: Tanto las ceremonias como las danzas se basan en los juegos de imitación.		
2.2.2.1 Danzas	Rondas, caracol, el patio de mi casa, etc.	2 infancia
2.2.2.2 Ceremonias	Matrimonio, nacimiento, militares, etc	2 infancia

2.3.2 EVOLUCIÓN DEL JUEGO INFANTIL

El juego está determinado por la edad evolutiva y por la calidad y cantidad de estímulos que ofrezca el medio³³. El juego es una actividad vital y fundamental que evoluciona a través del tiempo, no es estable. Es decir el juego busca satisfacer necesidades e intereses propios en cada edad del niño, posibilitando su desarrollo integral y armónico.

En la edad más temprana antes del apareamiento del lenguaje se presenta un juego sensorio- motor, estos juegos son puramente funcionales, es decir, responden a movimientos espontáneos que el niño repite por placer sensorial o kinestésico "Daniels y Maudry han demostrado que en esos juegos interesa en primer lugar la mano, después el

³³ MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL. Ob. Cit. p. 111

antebrazo adquiere importancia hacia los tres meses y medio, y, por fin, hacia los seis meses y medio, el brazo íntegro entra casi siempre en el juego³⁴.

Es en esta edad que los niños encuentran gran satisfacción en dejar caer una y otra vez objetos para que un adulto los recoja. En esta primera etapa de los juegos funcionales el contenido del juego se centra en movimientos, sonidos y palabras que el niño repite por simple gusto, el cuerpo es el primer instrumento con el que cuenta el niño para experimentar sensaciones de placer esto se hace evidente cuando el niño juega con sus manos y pies. "Piaget denomina a estas actividades como **reacciones circulares**, las cuales son la fuente de la primera aprehensión de la realidad externa que irá luego conformándose en estructuras del pensamiento³⁵. Además cada movimiento nuevo que logran con sus manos y brazos es motivo de alegría, permitiéndole experimentar y percibir el mundo que les rodea

Posteriormente intervienen los juegos hedonísticos en los cuales el niño busca procurarse un placer, por ejemplo causando un ruido con su sonajero o procurándose una sensación táctil.

En la medida que el niño puede desplazarse juega con los objetos que encuentra a mano, la acción motriz y el mayor desarrollo de los sentidos le permite ejercer actividades exploratorias propias de la curiosidad de la edad.

Entre el segundo año los juegos de los niños como ya se ha dicho se centran en la exploración y manipulación; exploración del otro y de su cuerpo, juegos con la arena, maderas, piedras y todo objeto que para ellos sea nuevo y atractivo.

Más tarde se da el juego simbólico, " su aparición es contemporánea a los inicios de la imitación que, al interiorizarse, produce la imagen mental. Esta imagen mental, al transformarse en símbolo, permite evocar los hechos no presentes y, en consecuencia, le

³⁴ CHATEAU Jean. Ob. Cit. p. 131

³⁵ CAÑEQUE, Hilda. Ob. Cit. p. 6

permite al niño disponer de un nuevo poder y jugar a un juego de nuevo tipo. Realiza así, una imitación diferida"³⁶ .

En esta etapa el contenido principal del juego simbólico está relacionado con la experiencia familiar del niño y su ambiente circundante, sus juegos favoritos hacen referencia a la imitación de oficios, profesiones y roles de las personas adultas, es la etapa del despertar de la imaginación y la fantasía.

"Los juegos reglados aparecen al final de la edad preescolar ya que implican, fundamentalmente, la superación del egocentrismo y la entrada en un proceso de creciente socialización"³⁷, se dan juegos de reglas arbitrarias en las que el niño crea reglas nuevas, depende a menudo de la utilización de objetos particulares o solamente del cuerpo, por ejemplo caminar sin pisar las líneas de una vereda, caminar exclusivamente por una cuerda colocada en el piso, etc.

A los juegos de reglas arbitrarias les suceden los de reglas espontáneas, es decir que nacen en ese momento, por ejemplo, saltar dos escalones y el que se cae pierde; correr hacia un determinado lugar y el que llega primero gana.

En esta etapa también es observable los juegos de afirmación, en donde el niño trata de sentirse seguro de sí mismo y de su poder hacia los demás, es así como se presentan los juegos violentos, de destrucción y desorden, por ejemplo el niño que ve que sus amigos están construyendo una torre, se acerca a ellos y la destruye sin motivo alguno.

Al finalizar la etapa del jardín de infantes, los niños se hallan superando su egocentrismo, lo que les permite descentrar su pensamiento y ubicarse en el punto de vista del otro; pueden así intervenir en juegos en grupos que se organizan siguiendo reglas no creadas por ellos mismos, por ejemplo la rayuela, las escondidas, agua de limón, etc.

³⁶ Idem

A partir de los siete años los juegos se vuelven más grupales, de competición y de realización de proezas.

2.3.3 EL JUEGO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

Los juegos a los que se dedican los niños de corta edad son por lo general sumamente imaginarios. Esto surge, claramente de la conversación de un niño de cuatro o cinco años que sostiene consigo mismo o con sus compañeros.

Un niño en edad preescolar, se encuentra asombrado ante un mundo fascinante, busca dramatizar en su juego todo lo que ve a su alrededor, las actividades imitativas, le ocupan todo el tiempo, desde la mañana hasta la noche, mientras maneja a su modo, las características particulares que obtienen de su entorno.

A esta edad los niños son mucho más independientes, les gusta estar en constante actividad, es la etapa en la que la mayoría de los niños ingresa al preescolar, así que se encontrarán con nuevos niños y adquirirán nuevos conocimientos que le permitirán afianzar más la confianza en sí mismos. En esta etapa hay grandes progresos hacia la socialización, es normal que participen en todo tipo de juegos, dirigidos por ellos mismos en grupos de tres a seis participantes.

Entre los cuatro y cinco años los juegos más populares son las construcciones, los niños encuentran gran placer en formar grandes estructuras a las que cada niño da un significado diferente y especial, empezando por estereotipos sencillos de edificios, puentes, casas, torres, etc., hasta llegar a construcciones más grandes y complejas. Todas estas construcciones son de carácter abstracto " son esquemas con tendencia al orden, tendencia que, realizándose origina esquemas diversos"³⁸

Dichas construcciones se realizan con cubos, legos o rosetas, juguetes que en la actualidad son comunes tanto en los hogares como en las instituciones educativas, cabe

³⁷ Ibid, 8

recalcar que para el niño, cualquier material le permite jugar y construir; es así como sus materiales de juego pueden ser también cajas vacías, pequeñas maderas, piedras, tubos de hilo, etc. , estos materiales proporcionan a los niños un despertar de creatividad e imaginación, por lo que son más recomendables que los juguetes prediseñados que aparte de aburrir al niño coartan su inventiva.

El objetivo final que alcanza el niño con el juego de construcciones es divertirse y sentirse satisfecho por el trabajo realizado.

Además los niños disfrutan mucho los juegos de movimiento, por lo que sus favoritos son los de persecución, entre estos están: el lobito, el gato y el ratón, las cogidas, etc., les gusta escalar pequeños árboles; trepar los juegos infantiles del jardín, buscan por donde deslizarse; se arrastra por debajo de muebles y todo elemento que simule ser un puente; saltan en un pie, con ambos pies, salvando obstáculos; se dan pequeños trampolines; juegan a la pelota, habiendo en esta edad un mayor dominio en los brazos y piernas; camina sobre una viga colocada a pequeña altura y luego salta; monta un triciclo utilizando los pedales y guiando con seguridad en las curvas.³⁹

En esta edad los niños se encuentran en la magia del juego simbólico, que empezó su aparición en el segundo año de vida, ocupa una proporción importante de su tiempo, su actividad lúdica adquiere movimiento y características propias y bien definidas de los personajes que encarna cada niño; se caracteriza por representar situaciones y personajes como si estuvieran presentes; se anexa al juego en primer lugar la simbolización de sus propias acciones, por ejemplo imita que toma café, lee un cuento; posteriormente pasa a simbolizar las acciones de los otros en especial los del medio familiar ejemplo preparar la comida, hacer dormir a las muñecas; finalmente simboliza las acciones del medio social inmediato, por ejemplo juega a la escuela, el almacén, al doctor al carpintero, al chofer, etc., las características de los personajes son extraídas del conocimiento previo de cada niño y todos los elementos a su alrededor adquieren función de acuerdo al rol

³⁸ Ibid, 134

³⁹ Cfr: NARVÁEZ, Ana María. Ob. Cit. p. 110

que están ocupando en ese momento, una madera puede ser desde martillo, escoba, termómetro, teléfono, cepillo, espejo hasta volante o palanca de marchas.

A los niños de esta edad les encantan los cuentos y las funciones de títeres, las cuales observan con atención, asimilando gestos y diálogos de sus personajes que luego serán plasmadas en su juego, les gusta además los instrumentos musicales y en su carencia encuentran el elemento perfecto para crear sus propias melodías.

Sus juegos favoritos también están relacionados con la expresión plástica: modelar con plastilina, masa casera, arcilla, etc.; gustan de pintar, dibujar, recortar y pegar, todas estas actividades le son novedosas y atractivas.

Es una etapa en que la imaginación, se mezcla con la realidad formando situaciones excitantes, emocionantes, peligrosas, llenas de afectividad y expresión de emociones, las cuales ocupan por completo el interés de sus protagonistas.

Además los niños se encuentran fascinados por los sonidos y movimientos emitidos por los animales, uno de sus juegos preferidos es imitarlos, tanto en sus movimientos como en su sonido, pueden pasar horas y horas imitando a animales domésticos y a sus preferidos los salvajes que adquieren características especiales como dinosaurios ultra poderosos, leones con habilidades etc.

Cabe recalcar que en relación a los sexos existe ciertas diferencias en los patrones de juego las niñas prefieren juegos más tranquilos y hasta juegos que exijan inmovilidad, todo lo contrario a los varones, ellos cuando están en un juego inmóvil se desintegran fácilmente de éste; el juego de las niñas no tiene una jerarquía tan grande como en los varones; el juego de las niñas es mucho más disciplinado, respetan las reglas y muy pocas veces se dejan llevar por arrebatos, en los niños predomina el arrebato y hay un relajamiento de la disciplina; en las niñas los juegos representativos tienen más duración y atractivo que para los varones, ellos prefieren juegos más activos.

En conclusión podemos decir que en esta edad los niños están en un despertar de su imaginación, por lo que debemos ayudarlos a que la desarrollen en función de satisfacer necesidades e intereses de acuerdo a su edad. Los padres de familia y los maestros estamos obligados a proporcionar todos los elementos necesarios para que el niño disfrute de su actividad lúdica con placer y espontaneidad.

2.4 JUEGO Y TIEMPO LIBRE (OCIO)

La palabra **ocio** en griego antiguo dio origen a nuestra palabra "escuela". El ocio es un tiempo libre colmado, aprovechado para dedicarse a actividades significativas. Presupone el estar libre de apuro, presión y coacción. Según Heráclito, el ocio era un estado del alma, un escuchar la esencia de las cosas, estar en armonía con uno mismo. Pero la escuela moderna, entregada a menudo con un racionalismo unilateral a la materia didáctica, y por añadidura la falta de tiempo y las exigencias del rendimiento, justifica lamentablemente poco esa acepción primitiva de la palabra ocio.⁴⁰

“Una diversión que no es juego: mucho ritmo, movimiento, colores, fácil de entender, poca imposición...”⁴¹. La televisión se exhibe como el gran espacio para la diversión, los niños y adolescentes han encontrado en la televisión el medio más eficaz para hacer uso de su tiempo libre, esto se da ya que las formas de vida de la sociedad actual no toman en cuenta las necesidades e intereses de los mismos, quienes son sometidos continuamente a decisiones autoritarias que nada tienen que ver con su realidad.

Las actividades lúdicas deben ser instrumentos indispensables para crear un tiempo de ocio y al mismo tiempo como las actividades más "productivas" en el tiempo libre. El tiempo libre supone, por sí mismo, un marco educativo de características inigualables, ya que los niños aprenden variedad de cosas a través del juego. Durante el tiempo libre nos sentimos nosotros mismos, más libres, y, por tanto, también más receptivos y

⁴⁰ Ibid, 52

⁴¹ Tomado de RODRIGUEZ, Rosa, "los niños y los medios de comunicación" Francisco Avila Paredes (Ed) *Así opinan los niños, niñas y jóvenes del Ecuador. Proyecto "mi opinión cuenta"*, Ediciones Iberia, Quito – Ecuador, 1997, p. 116.

abiertos. El tiempo libre, como todo el tiempo humano, es educativo, en el más amplio sentido del término, en la medida en que todo lo que nos sucede, oímos, hablamos, hacemos, determina nuestra forma de sentir, pensar y actuar. Toda nuestra experiencia influye en nuestra personalidad, en nuestras actitudes y en nuestros valores.

“En la soledad de las tardes, la televisión se convierte en una gran compañía, una gran niñera, un gran juguete”⁴². Lamentablemente esa es la realidad de muchos hogares ecuatorianos, el tiempo libre del que disponen los niños es llenado por la magia de la televisión actividad que no es adecuada y oportuna para su desarrollo integral, las actividades lúdicas han quedado relegadas en tiempo y espacio, las pocas actividades de juego están centradas en permanecer casi inmóviles con juguetes que poco o nada ayudan al desarrollo de sus capacidades.

El tiempo libre de los niños debe estar cargado de actividad (movimiento), la actividad lúdica brinda la posibilidad de que el niño se desarrolle eficazmente; le permite alcanzar paulatinamente independencia y confianza en sí mismo, la autonomía que el niño logra al jugar posibilita el desarrollo de su personalidad ya que el niño se hace consciente de sus posibilidades y limitaciones, él es el protagonista de esta actividad, él decide a que jugar, en donde jugar, con quién jugar y el material con el que jugará; pone en manifiesto su fantasía, imaginación y creatividad. A través de la lúdica el niño aprende a relacionarse con el mundo, el juego ayuda a la socialización y es muy importante en su etapa de niño que está viviendo Por lo tanto uno de los principales derechos que tienen los niños, es el de la recreación y el juego.

El tiempo libre debe entenderse como un tiempo de crecimiento personal, en el que el niño desarrolla al máximo sus potencialidades y favorece sus relaciones sociales. La infancia equivale a periodo de juego, dejemos que nuestros niños ocupen la mayor cantidad de tiempo jugando, permitámosles que haya un despliegue de sus energías, que disfruten el periodo en el que se encuentran, que su juego sea espontáneo que nazca

⁴² Idem

de una necesidad intrínseca y que cada momento de juego sea recordado y vivido como el mejor.

Los maestros y los padres de familia debemos brindar las mejores posibilidades para que nuestros niños se desarrollen sanos en un ambiente afectivo y cálido, dejemos que el tiempo libre del cual disponen los niños sea disfrutado, que les permita crear, experimentar, imaginar y sobre todo crecer felices.

*"Hay dos cosas que debemos dar a nuestros hijos: primero raíces y luego alas"*⁴³
Dejemos que en su momento vuelen y sean libres que jueguen y aprendan de sus experiencias, hay mucho tiempo para recorrer y para preocuparlos de problemas ajenos a su realidad de niño.

2.5 PROYECCIONES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

El juego más allá de ser una actividad natural, espontánea y que genera placer y alegría en el niño, le ayuda directamente en su desarrollo integral; las proyecciones que el juego tiene en el desarrollo infantil comprenden aspectos motores, cognitivos y socio-afectivos. Es decir la actividad lúdica es un recurso dentro y fuera del aula que debe ser aprovechada por maestros y padres de familia.

Sin embargo no olvidemos que el verdadero sentido de "jugar", debe estar ligado a satisfacer las necesidades e intereses de los niños en edad preescolar. Es decir el niño debe disfrutar enteramente su etapa de juego.

2.5.1 EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO MUSCULAR

El movimiento corporal que realiza el niño mientras juega, le permite desarrollar los músculos grandes del cuerpo y también la coordinación y precisión neuro-muscular.

⁴³ Dicho africano, Tomado de Frases Celebres, DICCIONARIO OCÉANO, editorial océano S.A. Barcelona- España, 2000, p. 345

El juego está ligado al movimiento desde los primeros años de vida, es así como un bebé mueve diferentes partes del cuerpo (cabeza, manos, pies) al jugar con su madre, mientras ella le indica distintos objetos que llaman su atención; a medida que los niños crecen tienen mayor control de su cuerpo, por lo que los juegos suelen implicar mayor movimiento (correr, saltar, bailar, jugar con la pelota, subir- bajar gradas, manejar triciclo) son actividades que a través del juego se van perfeccionando.

Los seis primeros años del niño son fundamentales para su desarrollo, es así como "un niño cuyos músculos permanecieron inactivos en este lapso, no sería sorprendente encontrárselos atrofiados, comprobándose que son pequeños y sin desarrollo o bien, débiles y flácidos."⁴⁴

El juego indirectamente brinda al niño la oportunidad de crecer sano y fuerte. Probablemente, no exista ningún grupo muscular en el sistema esquelético que no sea ejercitado o desarrollado por medio de actividades de juego.

Es decir, en estos primeros años de vida la actividad lúdica debe estar cargada de actividad física, el niño debe tener conciencia de su cuerpo y de sus posibilidades de movimiento.

2.5.2 EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO MENTAL

Con el aumento de la fuerza y coordinación neuro-muscular que resulta de las actividades de juego, se verifica una evolución paralela. Los músculos pueden tornarse sólidos, poderosos y precisos pero se necesita la mente y el cerebro, para dirigirlos, para originar nuevas actividades y metas.

El juego permite al niño desarrollar al máximo sus potencialidades cognitivas ya que le brinda la oportunidad de descubrir, percibir, reconocer y explorar objetos y situaciones nuevas, las cuáles serán fuente de aprendizaje.

⁴⁴ PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA INFANTIL. Ob. Cit. p. 26

Las experiencias que el niño tenga son fundamentales para el desarrollo de sus estructuras mentales es así como el juego proporciona:

- ? Mayor vocabulario
- ? Sensibilidad ante las percepciones
- ? Discriminación
- ? Resolución de problemas
- ? Toma de decisiones
- ? Rapidez de recreación
- ? Comprensión de conceptos y contenidos

La actividad lúdica debe hallarse integrada a todos los momentos de la acción educativa como una estrategia metodológica, debe ser una actividad motivante y estimulante de los aprendizajes. Partiendo de juegos con material concreto se puede afianzar en el niño nociones de peso, tamaño, volumen, forma, nociones de espacio, tiempo, lateralidad y equilibrio.⁴⁵

A través del juego podemos reforzar lenguaje, atención, memoria, percepción, etc. Cada juego es un mundo mágico que le permite al niño aprender.

Aún en las actividades de juegos menos serias, las mentes de los niños, se desarrollan tan inevitablemente como cuando están ocupadas con actividades más profundas y formales. Es difícil, concebir cómo la mente de un niño podría lograr alguna vez su maduración final, si no forjara y aprovechara todos estos fondos dramáticos de juegos, sobre los cuales se desenvuelve.

2.5.3 EL JUEGO COMO TEJEDOR DE FANTASÍAS

En todas las etapas de la niñez, sobre todo en los primeros seis años de vida, el juego es un estímulo primordial de la imaginación. "El juego, de cualquier nivel que sea, es un

⁴⁵ Cfr: NARVÁEZ, Ana María. Ob. Cit. p.36

mecanismo muy importante para alejarse de la realidad y después volver a ella fortificado.⁴⁶

Es así como los niños al salir a recreo crean y son partícipes de un nuevo mundo lleno de imaginación y fantasía, logran convertirse en este corto periodo de tiempo en astronautas, super héroes, toreros, artistas, etc. Este despliegue de fantasía también se evidencia en el juego de argumentos y roles en espacios como los rincones del aula, en donde el niño imagina y representa escenas completas de la vida diaria.

Es común verlos jugar a la casita, cocinar, salir a trabajar (rincón del hogar); construir: grandes edificios, carros, robots, etc. (rincón de construcción); leer e imaginar conversaciones de los personajes de sus cuentos favoritos entablando conversación directa con ellos (rincón de lectura). Incluso el habla privada que considera Vigotsky hace referencia al juego como tejedor de fantasías.

La flexibilidad de la imaginación del niño hace que no sea sólo fácil, sino también inevitable, que él tenga acceso a un mundo de fantasías, es la edad de creer en los reyes magos, las hadas madrinas, papá noel, brujas, fantasmas y seres de otros mundos, los cuales son personajes principales en sus aventuras..

Por lo general, gran parte de lo que sucede en la realidad, primero fue gestado en el campo de la fantasía, la lealtad a los amigos imaginarios, el amor con que se cuida a una muñeca, más tarde se verán reflejados en la vida adulta en la lealtad a la amistad y en el amor desmedido a un hijo, dejemos que nuestros niños disfruten de esta edad de fantasía e imaginación que vivan plenamente sus etapas de juego.

2.5.4 EL JUEGO COMO FUERZA SOCIALIZADORA

El juego influye y estimula el desarrollo social del niño, ya que le permite una constante y directa interacción con el medio. En los primeros años, el juego se puede presentar

⁴⁶ CAÑEQUE, Hilda. Ob. Cit. p. 39

como una actividad solitaria, pero a medida que el niño crece se convierte en una actividad decididamente social y comunitaria.

El juego como factor socializador toma mayor fuerza en la edad preescolar, ya que los niños al ingresar a un centro infantil toman conciencia de su ser social, empieza a manifestarse como miembro de una sociedad. Es así como el juego se convierte en un medio de permanente construcción de las relaciones humanas

Diversos autores coinciden en que el individuo logra las relaciones más saludables en campos lúdicos, puesto que, en un clima de juego, el sujeto se maneja y opera con un alto grado de libertad y responsabilidad, más allá de prejuicios, estereotipos u otro tipo de ataduras sociales⁴⁷.

El niño cuando ingresa a un jardín de infantes pasa por un periodo de adaptación que contempla en su totalidad actividades lúdicas, ya que el juego ayuda en primer lugar a perder el miedo a esta nueva etapa a la que el niño entra, el alejamiento de sus padres, a través del juego se integra al grupo y va adquiriendo confianza y seguridad, mejora su comunicación ya que el compartir con niños de su misma le permite afianzar sus temores y expresarse libremente.

Cuando las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en el juego, cada niño aprende lecciones incommensurables de ajustes que les servirán mucho en su vida adulta. Es así como aprende normas de cortesía, a respetar a los otros, a valorar el trabajo de los demás, a compartir, a convivir dentro de un marco cultural, social y económico distinto al de él, esto le permitirá irse integrando paulatinamente a la sociedad.

⁴⁷ Tomado de PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA INFANTIL. Ob. Cit. p. 27

2.5.5 EL JUEGO COMO LIBERADOR DE EMOCIONES

En la edad preescolar los niños están en el conocimiento de sus emociones y en la etapa de aprender a controlarlas, tanto en la escuela como en el hogar, entre los cuatro y cinco años hay una disminución de sus berrinches, se puede ver un mayor control de sus impulsos.

Es así como durante el juego se ve un liberar de sus emociones, se muestran libres y espontáneos de expresar lo que sienten. Es muy común ver reír a los niños mientras corren, saltan se columpian e incluso si se caen accidentalmente, sin embargo esta alegría puede durar poco si un juguete se le pierde, o si otro niño le fastidia, pasa fácilmente de la **alegría** a la **tristeza** o a la **ira**.

Otras emociones se ven presentes en el juego de manera natural ejemplo: al encontrarse con un insecto extraño muestra gran **sorpresa** e interés, su voz cambia y su mirada se ve maravillada hacia el bicho encontrado; así mismo si encuentran un animal perdido le brindan **amor**, lo cuidan y lo alimentan; si algún niño no colabora o no respeta las reglas de juego se observa el **disgusto** del otro "ya no juego" su rostro se altera y se evidencia un cambio en su actitud; además mientras juegan pueden sentir **temor**, cuando algo fuera de lo común sucede y acuden inmediatamente a una persona adulta; muchos niños también sienten **vergüenza** si durante el juego sus compañeros los someten a burlas.

A pesar de este cúmulo de emociones presentes durante la edad preescolar, el juego proporciona al niño el lugar y el momento adecuado para liberarse de tensiones o situaciones que no le gusten. Encuentran en la actividad lúdica la forma de relajarse y de tener conciencia de su Yo, sin reglas ni presiones propias de los adultos.

2.6 REVALORIZACIÓN DEL JUEGO INFANTIL

2.6.1 EL JUEGO Y SU REALIDAD

Muchos autores han recopilado en sus obras la importancia del juego en la vida de los niños, se conoce sobre los beneficios que la actividad lúdica brinda en el desarrollo integral de los infantes, se habla mucho del valor del juego en la construcción del pensamiento, de las relaciones sociales y de su influencia positiva en todas las actividades que el niño desempeña, sin embargo en la actualidad se observa un evidente decrecimiento de la actividad lúdica en niños de todas las edades.

Muchos factores han influido en la disminución de la actividad lúdica en la vida de los niños, entre los principales se considera los siguientes:

1. Acrecentamiento de la televisión en la vida de los niños
2. Tendencias educativas muy escolarizadas
3. Afluencia masiva del juguete técnico

Al hablar del acrecentamiento de la televisión nos referimos a la inserción masiva de éste medio tecnológico a los hogares. Un 95.8 % de los hogares ecuatorianos cuentan por lo menos con una televisión⁴⁸, lo que refleja el uso excesivo que ésta tiene, la televisión se ha convertido en la mejor compañía de adultos y niños. “La televisión es un medio que se torna inteligible antes de los 36 meses de edad; a partir de allí no cesa de ejercer su influencia sobre las personas”⁴⁹

Específicamente con relación al juego la televisión ha ayudado cuantitativamente para que este disminuya, los niños al tener contacto con los programas televisivos se muestran más pasivos y reacios a colaborar en otras actividades.

Otro factor son las tendencias educativas muy escolarizadas, en los últimos años se ha notado un incremento en los programas educativos que tienden a promover logros

⁴⁸ Datos tomados de RODRÍGUEZ, Rosa. Ob. Cit. P. 119

académicos prematuros, en los que el juego queda relegado por los contenidos curriculares, los docentes están obligados a cubrir dichos contenidos desvinculando el juego en las actividades escolares. Como se cito anteriormente, el juego es central en la vida de los niños, es momento de aprender, pero también, es momento de jugar recordemos que este es un derecho natural de todo niño.

Para finalizar en la actualidad la tecnología ofrece una gran variedad de juguetes prediseñados, que no permiten que los niños hagan uso de su imaginación y creatividad propia de su edad. Los juguetes más comunes para los varones son los super héroes y los robots que funcionalmente permiten al niño realizar uno que otro movimiento de simulación de las peleas observadas en la televisión; en el caso de las niñas el amor y ternura que producían las muñecas, han sido sustituidas por estereotipos de mujeres adultas con gran cantidad de accesorios, que básicamente sirven para categorizar quién tiene la mejor muñeca.

En ambos casos el juego se reduce a una manipulación del juguete, en forma solitaria y por un breve periodo de tiempo.

Desde este contexto cabe señalar que el mejor juguete es, sin duda el que permite al niño realizar la mayor cantidad de actividades, el que le abre las puertas de la imaginación, la creatividad y la fantasía, el que le brinda la posibilidad de construir, inventar, descubrir, transformar, aprender, etc. Y sobre todo el que le impulsa a jugar durante varios momentos, sin darse cuenta del tiempo transcurrido, el que le proporciona alegría y además le permite expresar sus deseos y emociones.

Ese juguete que el niño se encuentra por casualidad en el patio o en el lugar de las cosas viejas es el que le brinda todas estas posibilidades.

⁴⁹ Ibid, 119

Siendo el periodo preescolar la época en que se cimienta la formación para toda la vida futura del niño padres y educadores deben concienciar y rescatar el valor del juego como fundamento del desarrollo integral del niño.

Tomando en cuenta las consideraciones antes citadas, el juego debería ser una de las actividades más promovidas, valoradas y estimuladas dentro del hogar y la escuela. La actividad lúdica debe ser una herramienta indispensable en el aprendizaje, por la cantidad de actividades que se pueden reforzar a través del juego, convirtiéndose en una estrategia para el desarrollo del pensamiento, la afectividad y motricidad, elementos necesarios para el eficaz desenvolvimiento del niño. Además el juego es un medio para la socialización entre iguales y para la integración del niño a su entorno natural.

CAPITULO III

LA TELEVISIÓN Y LOS NIÑOS

El niño es la persona más afectada y vulnerable ante la televisión. La infancia es el periodo más importante en la vida del hombre, los primeros años de vida son primordiales para su desarrollo integral ya que se encuentran en la etapa más receptiva para aprender un comportamiento, y el aprendizaje se lleva a cabo a partir de la imitación de modelos.

La edad preescolar se caracteriza porque el niño está ávido por aprender y todo aprendizaje se realiza a través de las vivencias y experiencias con el mundo que le rodea, además es una etapa en la que el niño posee la capacidad de imitar y esto se plasma en sus pequeños juegos infantiles, en donde representan lo observado por ellos, de aquí la importancia de controlar el consumo televisivo al que los niños tienen acceso.

3.1 EVOLUCIÓN DE LA TELEVISIÓN COMO MEDIO TECNOLÓGICO

3.1.1 LENGUAJE AUDIOVISUAL

En la actualidad la mayoría de personas reciben numerosos mensajes en un lenguaje que va más allá de la palabra. La imagen, color, movimiento, tamaño y perspectiva son elementos que conforman un nuevo lenguaje, el lenguaje audiovisual; la característica principal de éste es la carencia de la *palabra hablada* propia de todo ser humano.

La palabra hablada permite comunicar conceptos, y quien los recibe debe decodificarlos y buscar un significado que lo hace entender, cuando se usa la imagen y el sonido como lenguaje, lo que se comunica llega inmediatamente a través de los ojos y oídos. La televisión produce imágenes y anula los conceptos y de este modo atrofia la capacidad de abstracción y la capacidad de entender.

Es decir el lenguaje hablado merece un grado mayor de entendimiento de sus preceptores, lo que no sucede con la imagen que fundamentalmente llega a los sentidos, impactándolos para provocar una emoción y llegar a la formación de una idea, por lo tanto el lenguaje audiovisual implica una nueva manera de captación y conocimiento, en donde los mecanismos perceptivos prevalecen sobre la base cognoscitiva del intelecto, lo que implica una nueva calidad en el pensar y en el sentir.⁵⁰

La imagen, como estímulo visual es simple y potente. El proceso para interpretar y entender una imagen es más sencillo y automático que el proceso que se requiere para decodificar y comprender un texto escrito o incluso una narración oral. Si la imagen además va asociada a sonido y movimiento este efecto se multiplica; a un bebé de pocos meses ya le llama la atención la pantalla del televisor o el monitor de una computadora. Esta capacidad de llamar la atención es una característica de los medios audiovisuales y multimedia, independientemente de su apariencia y contenido.⁵¹

Hace ya 200 años que Johann Wolfgang von Goethe⁵² describió el efecto mágico que lo visual ejerce sobre nuestro pensar:

Se puede decir muchos disparates
y se los puede escribir,
mas no matarán ni cuerpo ni alma,
todo quedará como antaño.
Pero si el disparate se presenta ante los ojos
tiene un derecho mágico,
porque mantiene encadenados los sentidos,
y deja esclavizado al espíritu

Lo citado anteriormente pone en evidencia el poder del lenguaje audiovisual y los efectos permanentes que éste tiene en todos los seres humanos.

Desde este punto de vista Ernst Cassirer sostiene la importancia del lenguaje hablado y define al hombre como un “animal simbólico”. Cassirer lo explica así

⁵⁰ Cfr: VELÁZQUEZ Nila. Op. Cit. p. 3

⁵¹ Tomado de FLECK, Montserrat y PRATS, Enric, “Un lugar llamado escuela”, Editorial Ariel, Barcelona- España, Primera edición, 2001, p. 67

⁵² Tomado de LANG, Peter y otros, “Protejamos la Infancia”, Ediciones PAU DE DAMASC, Barcelona, 1999, p. 12

El hombre no vive en un universo puramente físico sino en un universo simbólico. Lengua, mito, arte y religión (...) son los diversos hilos que componen el tejido simbólico (...). Cualquier progreso humano en el campo del pensamiento y de la experiencia refuerza este tejido (...). La definición del hombre como animal racional no ha perdido nada de su valor (...) pero es fácil observar que esta definición es una parte del total. Porque al lado del lenguaje conceptual hay un lenguaje del sentimiento, al lado del lenguaje lógico científico está el lenguaje de la imaginación poética. Al principio, el lenguaje no expresa pensamiento o idea, sino sentimientos y afectos. (1948)⁵³

Es decir la expresión de “animal simbólico” alcanza todas las formas de vida cultural del hombre. Todos los seres humanos (homo sapiens) poseen *capacidad simbólica*, la cual se extiende a través del lenguaje en la capacidad para comunicar mediante una articulación de sonidos y signos significantes, es decir con significado específico. Por lo tanto se concibe al ser humano no sólo como un ser racional “pensante” sino como la fusión entre el pensar y sentir, esa es la totalidad del ser humano y esto se logra a través del “lenguaje palabra” el lenguaje de nuestra habla. Es así como Cassirer también define al hombre como un *animal parlante* “que continuamente esta hablando consigo mismo”, esta es la característica que lo distingue de cualquier de ser viviente.

Con la perspectiva de Cassirer se evidencia y se confirma que el ser humano es un ser social por naturaleza y que el lenguaje hablado es la vía principal para la comunicación, el lenguaje proporciona al hombre la capacidad de hablar de sí mismo, reflexionar sobre lo que dice, comunicar, pensar y conocer, estas características hacen que el hombre sea un animal simbólico.⁵⁴ “Cuando pensamos con palabras, superamos los límites del tiempo y del espacio inmediato. Podemos interaccionar pasado, presente y futuro a la vez, creando imágenes más amplias e interconectadas de la realidad” (Miller, 1993)⁵⁵

⁵³ Tomado de SARTORI GEOVANNI, “Homo Videns: La sociedad Teledirigida” en Unda Rene (Comp.), La construcción social de la pedagogía, Universidad Politécnica Salesiana, 2001, p. 77-78

⁵⁴ Cfr: Idem

3.1.2 DE LO VERBAL A LO VISUAL

El desarrollo de los medios audiovisuales y de la informática está provocando un nuevo entorno comunicativo en el cual los mensajes transmitidos por medio de la imagen ganan terreno, la facilidad de los códigos y la función instrumental del lenguaje reemplazan a las dimensiones más expresivas y creativas de la comunicación verbal.

Con la llegada de la reproducción impresa, la invención del telégrafo, del teléfono, la radio, etc, progresivamente la comunicación oral ha ido perdiendo valor, de cierto modo los libros, periódicos, radio y teléfono todavía son portadores de comunicación lingüística, por los análisis, criterios, reflexiones y comentarios que surgen de los mismos.

El desequilibrio del lenguaje hablado se produce con la llegada del televisor y de la televisión a mediados del siglo XX. En 1925, cuando el científico británico Logie Baird logró por primera vez transmitir una imagen de una habitación a otra contigua, puso las bases de la televisión moderna. En 1940, aparecieron en el mercado los primeros televisores y su introducción a la vida familiar ha determinado nuevas formas de comunicación social.

La televisión como su propio nombre lo indica es “ver desde lejos” (tele), es decir, llevar ante los ojos de un público de espectadores cosas que puedan ver en cualquier sitio, desde cualquier lugar y distancia. Y en la televisión el hecho de ver prevalece sobre el hecho de hablar. Según John Crosby “En el momento que la televisión se inicia, la conversación cesa. Ante un televisor se callan incluso esas gentes que hablan en la iglesia”⁵⁶

⁵⁵ Tomado de BERK, Laura. Ob. Cit. p. 300

⁵⁶ VILLAMARÍN, José, “Síntesis de la Historia Universal de la Comunicación Social y el Periodismo”, Editorial Radmandi, Quito- Ecuador, 1997, p. 251

Es decir el hablar se convierte en una acción secundaria, que está en función de comentar la imagen vista, las cosas representadas en imágenes tienen mayor valor que las expresadas en palabras.. Por lo tanto la televisión acaba con la capacidad simbólica propia del ser humano, convirtiéndolo en un ente pasivo incapaz de distinguir lo real de lo ficticio, lo positivo de lo negativo; la televisión envuelve por completo a quien la mira, su desarrollo y magia ha cautivado la atención de millones de espectadores convirtiéndolos en tele maniáticos por los elementos audiovisuales que en ella se presentan.

La televisión fue inicialmente aclamada por muchos como “el elemento de comunicación y de unidad mundial”, sin darse cuenta, en su momento, que se convertiría en una droga, sujeta al mayor abuso.

La llegada de la televisión es un avance tecnológico que ha ayudado a la civilización, es un medio favorable para la difusión de información, ideas y cultura. Sin embargo a través del tiempo se ha ido consolidando como un instrumento de entretenimiento por la extensa y variada programación que presenta en este contexto.

La televisión principalmente se proyecta como el medio de comunicación más importante en nuestros tiempos por el alcance que tiene a nivel mundial para comunicar y por el fácil acceso a ella. Los contenidos que proyecta habitualmente son fuente de objeciones y temores, su influencia ha sido tan grande que la polémica que gira entorno a ella ha reunido ha apasionados defensores e iracundo detractores, con sus pro y sus contra cabe recalcar que la televisión tiene gran poder sobre todo tipo de público y que sus contenidos actúan en conjunto con otros factores que determinan los efectos positivos o negativos que esta producirá.

“El lenguaje no sólo es un instrumento del comunicar sino también del pensar. Y el pensar no necesita del ver”⁵⁷. Con la llegada del lenguaje audiovisual las imágenes que observamos ya están diseñadas, llegando inmediatamente a nuestro ser y por ende a

⁵⁷ Tomado de SARTORI, Geovanni. Ob. Cit. p. 77

nuestro pensar, por lo tanto es el final del pensar simbólico y el inicio del decrecimiento del poder mágico de las imágenes internas propias del ser humano que surgen con el lenguaje.

En este contexto los niños son los más perjudicados por el mayor tiempo que se hallan inmersos en el lenguaje de la imagen y el sonido que la televisión les proporciona. Si en una historia contada puede surgir imágenes interiores en el niño que escucha, con las imágenes televisivas esa capacidad de hacerse representaciones interiores se ve sofocada, más si tomamos en cuenta las horas y horas que el niño pasa frente al televisor antes de aprender a leer y escribir.

3.1.3 EL VIDEO- NIÑO

Cuando se habla de televisión y actualmente no se puede dejar de mencionar los videos juegos y ordenadores, lo que más preocupa a padres y educadores es la fuerza que estos tienen para atraer y mantener la atención de los niños lo que conlleva a otro tipo de problema, la dificultad que tienen los niños para mantener la atención y la falta de concentración en la realización de actividades escolares o del hogar.

Es común ver niños que se alejan de la realidad y se ponen a soñar en su programa de televisión favorito, en el video juego que van a jugar al llegar a casa o en el súper héroe de juguete que le van a comprar; esto se manifiesta en su mirada perdida o en las conversaciones secretas que realiza con sus otros compañeros, distrayéndose por completo de la clase explicativa o de alguna lectura. Esto no quiere decir que hay un despliegue de imaginación propia de su edad pues lo que le distrae es la cantidad de estímulos visuales, sonidos e imágenes prediseñadas que cruzan constantemente por su cabeza impidiéndole concentrarse.

La televisión es la primera en modificar la naturaleza misma de la comunicación, ya que traslada del contexto de la palabra (impresa o radio transmitida) al contexto de la imagen, es decir cambia sustancialmente la relación entre entender y ver.

Es decir la televisión esta produciendo una transformación una conversión que revierte en la naturaleza misma del homo sapiens, ya que no sólo es un instrumento de comunicación a la vez es un instrumento “antropogenético”, un médium que genera un nuevo ánthropos, un nuevo tipo de ser que podríamos llamarlo homo videns.

Por lo tanto el hombre habituado ha recibir información por medio de la palabra, no es igual al hombre que desde niño lo recibió conjuntamente por medio de la imagen y la palabra, es decir el niño que ha crecido ante un televisor. (video- niño).⁵⁸

“Al principio fue la palabra”: así dice el Evangelio de Juan. Hoy se tendría que decir que “al principio fue la imagen”. Y con la imagen que destrona a la palabra se asedia a una cultura juvenil descrita perfectamente por Alberoni⁵⁹(1997):

Los jóvenes caminan en el mundo adulto de la escuela, del Estado (...) de la profesión como clandestinos. En la escuela, escuchan perezosamente lecciones (...) que enseguida olvidan. No leen periódicos (...). Se parapetan en su habitación con carteles de sus héroes, ven sus propios espectáculos, caminan por la calle inmersos en su música...

La percepción de joven al que Alberoni se refiere, no es más que el video- niño que ha crecido, un adulto sordo de por vida a los estímulos del saber que la lectura provee, carentes de un hablar y pensar lógico, de valores y creencias; un adulto bombardeado por imágenes y sonidos, con sus sentidos sobre estimulados, incapaces de percibir el aroma de una flor, el cantar de los pájaros, el deleite y la tranquilidad de la música clásica proporciona, el placer de una caricia. Situaciones tan cotidianas que los niños actualmente no perciben ya, por la magia de la televisión.

⁵⁸ Cfr: SARTORI, Geovanni. Ob. Cit. p. 79

⁵⁹ Idem

3.2 GENERALIDADES SOBRE LA TELEVISIÓN Y LOS NIÑOS

Desde la aparición de la televisión como un medio de comunicación de masas, ha habido un enorme interés y preocupación por conocer cuántos y quienes son sus seguidores.

La exposición a la televisión es casi universal en Estados Unidos y en otras naciones industrializadas occidentales. El 98% de los hogares americanos, tienen por lo menos un televisor, sobre un 50% tienen dos o más, y un televisor en un típico hogar está encendido por una media de 8 horas al día (Comstock, 1993). Con relación al Ecuador esta cifra es similar un 95.8% de los hogares cuenta por lo menos con una televisión.⁶⁰

3.2.1 LA CAJITA MÁGICA

“De la noche a la mañana una nueva cajita se introduce en el hogar y de ahí en adelante todo ocio se organiza entorno a ella” (Umberto Eco).

En la actualidad la televisión es protagonista principal dentro de la vida familiar y de la sociedad misma. Su poder mágico es universal, encender el televisor todos los días a cualquier hora es una especie de ritual que se realiza en centenares de millones de familias en todo el mundo, por tal motivo se constituye en un medio de entretenimiento y descanso.

Es decir ver televisión ocupa la mayor parte del tiempo libre de niños y adultos. Sin embargo cabe recalcar que los niños son los más allegados a la televisión por la mayor cantidad de tiempo que pasan junto a ella.

La televisión se ha convertido en una “niñera electrónica” ya que habitualmente se hace cargo de entretener y mantener ocupados a los niños, mientras los padres están en el trabajo o haciendo otras actividades, también se la conoce como “el tercer padre”, porque puede llegar a ejercer una autoridad tan importante como la del padre o la madre.

⁶⁰ Datos obtenidos de RODRIGUEZ, Rosa. Ob. Cit. p. 120

La forma como se la llame o denomine no es lo relevante, la importancia radica en el hecho de que está presente en los hogares y forma parte de todos⁶¹.

La llegada del nuevo medio tuvo por efecto cambiarles la vida a los niños, la popularidad de la televisión está ampliamente extendida. Paralelamente al hecho de pasar mucho tiempo delante de un electrodoméstico con pantalla de cristal, acostarse tarde y cambiar las formas de pasar el tiempo libre, los niños mostraron una disminución en su habilidad de lectura y de pensamiento creativo, un aumento en las creencias de género de estereotipo, y un incremento en la agresión física y verbal durante el juego. (Williams, 1986).⁶²

3.2.2 LOS USOS DE LA TELEVISIÓN

De acuerdo a varias investigaciones realizadas en Inglaterra, Suecia, Estados Unidos, Finlandia, Francia, Canadá e Israel se afirma que la audiencia televisiva es capaz de verbalizar por qué eligen un cierto medio y un determinado programa (McQuail y otros, 1972).

En consecuencia se puede hablar de una tipología de necesidades de audiencia es decir la satisfacción de necesidades que cada individuo tiene para usar la televisión entre las más relevantes tenemos:

- ? La televisión proporciona en primera instancia diversión, relajación y entretenimiento, es decir la usan como un medio para escaparse de las labores cotidianas.
- ? Se la usa como intercambio para las relaciones personales, es decir tener un tema de conversación con los amigos o familiares.

⁶¹ Cfr: YARCE, Jorge, " Qué hacer con la televisión. Problemas y Soluciones". Editorial Planeta, Colombia, 1997, p.29

⁶² Tomado de BERK, Laura. Ob. Cit. p. 815

- ? Se la usa como medio de identidad personal, utilitarismo, defensa del Yo y expresión de valores, es decir para comparar la gente y acontecimientos vistos en la pantalla con su propia experiencia e identificarse como un individuo único con virtudes y defectos.
- ? Se la usa como medio de información y conocimiento, es decir para mantenerse en contacto con las noticias y los grandes acontecimientos.
- ? Se la usa como medio para matar el tiempo, es decir la televisión es el mejor y más fácil instrumento para ocupar el tiempo libre.
- ? También se la usa como un medio de utilidad social, es decir sentirse miembro activo de la sociedad y participar junto a ella.⁶³

Esa es la visión general por la que habitualmente las personas adultas usan la televisión, sin embargo se debe añadir que existen cuatro factores claves que contribuyen a determinar el modo en que los niños usan la televisión: edad, sexo, capacidad intelectual y normas sociales.

Al referirnos a la edad nos enfocamos en las necesidades que los niños buscan satisfacer cuando ven televisión. Por ejemplo, un niño de cinco años al ver dibujos animados busca entretenerse, reírse, etc.; en cambio un niño de doce años busca en la televisión satisfacer sus inquietudes acerca de los cambios por lo que está atravesando, noviazgos, cambios físicos, etc.

El sexo de los pequeños televidentes es otro factor muy importante, desde tempranas edades hay una diferencia marcada de géneros. Los niños usan la televisión para identificarse con súper héroes y prefieren los programas violentos, las películas de

⁶³ Cfr: VILCHES, Lorenzo, “La televisión los efectos del bien y del mal”, Editorial Paidós, España 1996, p. 45

acción, guerra y aventura; por el contrario las niñas se inclinan por aspectos más tiernos y sutiles.

La capacidad intelectual muestra ser otro factor relevante para el uso de la televisión, Según el nivel intelectual de los niños unos se inclinarán por la televisión como un medio para ampliar sus conocimientos y aprender en cambio otros la usarán como un simple medio de entretenimiento y diversión.

De la misma manera sucede con las normas sociales, los niños con un nivel socio-económico alto, accederán a tener otro tipo de entretenimiento (música deportes, etc), Por el contrario los niños con un nivel económico menor encuentran en la televisión la mejor actividad para ocupar su tiempo libre.

3.2.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS QUE VEN TELEVISIÓN

Los resultados de varias investigaciones revelan que la influencia de la televisión en los niños expresa esencialmente las siguientes características:

Comportamiento: Los niños dedican mayor tiempo a este medio que a otra actividad de ocio, es decir los niños encuentran en la televisión el instrumento adecuado para disfrutar de su tiempo libre.

Preferencias de programas: los niños ven con placer aquellos destinados a los adultos, especialmente aquellos de entretenimiento, donde se presentan temas familiares que dan seguridad y permiten la identificación con personajes simpáticos, programas que no siempre son los más adecuados y educativos para la formación integral que el niño necesita.

Los géneros: A los niños les impresiona los que tienen formas dramáticas y les aterrorizan aquellos con formas realistas de presentación de la violencia. A pesar de que

estos programas los aterrorizan son los más vistos y los más comunes al momento de jugar.

Violencia: Nada prueba que los programas le hagan más agresivos, pero tampoco que tengan un efecto benéfico.

Los medios: La atención a los otros medios y la lectura ha disminuido desde que ven la televisión. Este es una característica muy negativa, si tomamos en cuenta la creatividad, imaginación y fantasía que la lectura proporciona.

Pasividad: No se descubre que la televisión haga más pasivos a los niños pero tampoco que los incite a hacer actividades. La programación televisiva en general no tiene programas educativos que permitan que el niño interactúe o tenga una presencia dinámica con los personajes.

Satisfacción de necesidades: No se puede establecer que el hábito de ver televisión responda a necesidades precisas. Pero la exposición al medio puede favorecer una inteligencia poco desarrollada, sentimientos de inseguridad, falta de aceptación, falta de amigos y de contacto social.⁶⁴

3.2.4 UN BOMBARDEO CONTINUO DE TELEVISIÓN

El retrato robot del niño frente a la televisión es de un usuario precoz. En efecto, a los tres años, los niños le dedican 45 minutos por día, tiempo que se incrementa con la edad de tal modo que a los cinco años ya emplea más de tres horas diarias en ver televisión. La progresión es tal que sólo calculando los días laborables los niños entre los tres y 16 años ven más televisión que horas en el colegio. Lo cual supone pasarse frente al televisor una sexta parte del total de sus horas libres. ¡El sueño es la única "actividad" que recibe más horas de atención que la televisión!"⁶⁵

⁶⁴ Ibid, p. 54

El sociólogo norteamericano Lihkletter estableció después de serios estudios que un adulto de 65 años pasaba 9 años de su vida frente al televisor. Y que en sólo dos noches, el público veía los 54 actos violentos que se encuentran en la obra completa de Shakespeare. Al tiempo que el diálogo padres e hijos se reducía a 11 minutos a la semana.

La cantidad de tiempo que los niños son fieles a la televisión es extraordinaria. En el Ecuador se estaría hablando alrededor de 2 a 3 horas diarias de televisión en niños de cuatro a cinco años, teniendo en cuenta que la mitad del día pasan en la escuela. La media del niño en edad preescolar americano es de 28 horas por semana (Comstock, 1993). Qué tan próximos están los niños ecuatorianos a igualar o superar esta cifra, si tomamos como referencia la reducida cantidad de tiempo que padres e hijos tienen para interactuar y compartir momentos familiares.

Los fines de semana, las vacaciones de verano y los días festivos son los momentos más aptos para que los niños pasen esclavizados frente a la pantalla del televisor horas y horas seguidas. ¿Qué hacer frente a esto?, si sabemos que el televisor es un invitado permanente, que forma parte de la vida familiar y que a menudo se convierte en un intruso que logra cambiar los hábitos del hogar por completo, de los padres y de los hijos sometiéndoles a su poder. La vida familiar transcurre en función de satisfacer necesidades individuales de cada miembro y no con el fin común de compartir.

Frente al consumo excesivo de la televisión padres y educadores, deben estar conscientes de enseñar a los niños y jóvenes a ver televisión, desarrollando en ellos un pensamiento crítico y creativo frente a ella, a escoger programas interesantes y a reducir el consumo de los que podrían afectar negativamente. El núcleo familiar principalmente es el encargado de organizar eficazmente las actividades familiares encaminadas a reforzar los lazos familiares en las que se busque satisfacer las necesidades de todos los miembros, en las que haya tiempo para las tareas del hogar, juegos, paseos, visitas,

⁶⁵ Tomado de VILCHES, Lorenzo. Ob. Cit. p. 51

deportes y por qué no ver televisión moderadamente, ya que como se ha dicho la televisión vino para quedarse, debemos convivir con ella sin depender de ella.

3.3 TELEVISIÓN Y APRENDIZAJE SOCIAL

3.3.1 FAMILIA Y TELEVISIÓN

Como se citó en el capítulo I el primer contacto social que un niño tiene es a través de su familia. La familia es “una estructura estructurante”⁶⁶, es decir es la primera fuente de aprendizaje destinada a conformar sujetos, varones y mujeres. En consecuencia, no es una realidad que pertenezca al orden de la naturaleza sino al de la cultura.

Al hablar de familia no debe entenderse solamente como un grupo de personas o la reunión de padres e hijos, sino como una estructura firme, que proporciona los elementos necesarios para la construcción de las futuras relaciones sociales y los vínculos efectivos filiales.

Como hemos señalado la familia es el primer elemento de socialización de los niños por ello su importancia, en el seno familiar es donde se producen una serie de acontecimientos que sirven de elemento nutriente para el desarrollo biológico, psicológico y social en el niño que posteriormente determinaran la personalidad del mismo y le ayudaran a continuar su desarrollo fuera de la ella.

En la actualidad el término familia se está perdiendo, las pocas horas de vida familiar están sujetas a la influencia de la televisión haciendo que la comunicación entre padres e hijos cada vez sea menor. La realidad se muestra así, los padres salen a trabajar y los niños a estudiar, los padres llegan, los hijos salen, e incluso hay momentos que estando padres e hijos juntos no cruzan palabra alguna y cuando tienen oportunidad de hacerlo la

⁶⁶ Tomado de TENORIO, Rodrigo, “Los niños y su familia” en Francisco Avila Paredes (Ed) *Así opinan los niños, niñas y jóvenes del Ecuador. Proyecto “mi opinión cuenta”*, Ediciones Iberia, Quito – Ecuador, 1997, p. 209

televisión está ahí para cortar la comunicación y esto se hace evidente en las frases cotidianas como “silencio estoy viendo televisión, después que acabe el programa me dices”. ¿Quién no ha sido mandado a callar por culpa de la televisión?

De acuerdo con Alejandra Vallejo Nágera “la televisión reemplaza el esfuerzo que tienen que realizar los padres para soportar la carga familiar”.⁶⁷ Esto quiere decir que muchas veces los padres sobre cargados por trabajo o problemas económicos, encuentran en la televisión el mejor aliado para cubrir ciertas responsabilidades sobre el cuidado de sus hijos, entre los que podemos citar el trato directo con ellos, el hacerse cargo integral de su diversión y descanso, además es la manera más fácil de mantenerlos ocupados y en silencio.

Partiendo de la importancia que la familia ejerce en el desarrollo integral y armónico de los niños se debe tomar en cuenta que ella también debe ser forjadora de una nueva visión familia- televisión, en donde la televisión se mantenga alejada de la vida familiar, es decir que no invada la vida de sus miembros, su tiempo o su descanso. La televisión es para servir a la familia y no lo contrario, como pasa en muchos hogares.

La inserción de la televisión a la vida familiar es un hecho irreversible sin embargo hay que dosificar el uso de la misma, hay que enseñar a los niños y adolescentes que hay otras actividades ajenas a la televisión que son atractivas y fáciles de emprender que también descansan y distraen.

Los niños y jóvenes buscan en la televisión lo que no encuentran en casa: diversión, atención y comunicación. Los padres no pueden permitir que sus hijos se expongan horas de horas a la lección de violencia e inercia presente en los canales de televisión, deben abrir otras personalidades de diversión para ellos en las que canalicen sus energías y su imaginación, motivándolos hacia la actividad física para lograr una adecuada tonicidad muscular y un buen crecimiento corporal aspectos que no se desarrollan por la pasividad que muestran frente a la pantalla chica.

⁶⁷ YARCE; Jorge. Ob. Cit. p.34

Además se debe fomentar el interés por aprender, descubrir y explorar, es decir interactuar activamente con la naturaleza, con el entorno que le rodea, sus iguales y su familia, estas experiencias serán valiosas y enriquecedoras para su desarrollo físico, social y cognitivo.

Como conclusión se puede decir que la televisión en la vida familiar debe estar en función de comentar las imágenes vistas, de analizar críticamente el contenido de cada programa discerniendo lo positivo y lo negativo de los mismos. Además se debe combatir la apatía, la pasividad y aburrimiento que los niños sienten cuando están viendo televisión, ella no debe ocupar un lugar primordial en la vida de la familia, el deber de los padres es equilibrar su tiempo en función de compartir mayores y mejores momentos con sus hijos brindándoles atención, seguridad y un clima adecuado para la comunicación lo que permitirá afianzar los lazos familiares.

3.3.2 EFECTOS DE LA TELEVISIÓN EN EL COMPORTAMIENTO SOCIAL

Tomar el sol no es malo, pero hacerlo sin tomar los cuidados necesarios y en exceso puede causar insolación, deshidratación, quemaduras de tercer grado y hasta cáncer. Así mismo, ver televisión no es nocivo, sin embargo si su uso es excesivo y no se toma en cuenta su potencial puede traer consecuencias funestas, “la televisión tiene su propia composición, sus ingredientes, sus indicaciones y contraindicaciones, sus efectos secundarios y la posibilidad de intoxicación”. (Carlos Soria).⁶⁸

El sol y la televisión son muy buenos amigos, pero hay que tratarlos con su respectiva atención.

Es decir como comúnmente se dice todo en exceso es malo, la televisión es uno de los mejores inventos de la humanidad, sin embargo debe mantenerse en su justo lugar como complemento de la educación familiar o escolar a medida de satisfacer necesidades

⁶⁸ Tomado de YARCE, Jorge. Ob. Cit. p. 37

culturales, educativas, informativas, etc. o como un medio de descanso y entretenimiento y no como una droga sujeta al mayor abuso posible.

Desde los años cincuenta, los investigadores y ciudadanos públicos han estado preocupados sobre las actitudes y comportamientos que la televisión cultiva en el niño y adolescente espectador, ya que se ha visto que la televisión sugiere prototipos de personalidad y pautas de relación social, introduce una particular terminología e innova las conductas y costumbres habituales, incorpora modelos extranjeros y desvaloriza la cultura de cada pueblo, uniforma los valores y estilos de vida de los sectores más diversos de la sociedad.⁶⁹

Las implicaciones que la televisión tiene en el aprendizaje social son tres principalmente:

3.3.2.1 LA VIOLENCIA

Uno de los efectos más controversiales que gira alrededor del uso de la televisión es el relacionado con las imágenes violentas que se presentan en los programas y su influencia en las actitudes y comportamientos de niños y adolescentes dentro del ambiente familiar y escolar.

La siguiente lectura tomada de Gloria Dávila de Vela⁷⁰ será la fuente de partida que permitirá analizar los efectos violentos que la televisión produce.

"... Gracias a una buena iniciativa de un profesor de literatura, se reunieron en mi casa seis compañeros de mi hijo para elaborar el guión de un obra de teatro que posteriormente tenían que representar en el colegio (Hasta allí tenemos un importante

⁶⁹ Cfr: MALAJOVICH, Ana, "Recorridos didácticos en la educación inicial", Editorial Paidós, Buenos Aires, 2000, p.319

⁷⁰ Tomado de FALCONÍ, Mercedes (comp.), "Literatura infantil, Tradición y Renovación" _Fundafuturo, Quito, 1993, p. 155-156.

cambio pedagógico por parte del maestro y la disposición de un rico y creativo trabajo en equipo).

Por mi parte, yo, como madre apoyé la idea, aceptando que vengan a mi casa y ofreciendo las facilidades del trabajo creativo (segundo elemento a favor de la propuesta).

Los chicos jóvenes bien dispuestos, trabajaron durante cerca de tres horas en el guión y felices me lo mostraron:

Se llamaba: "Como matar a un profesor" y el argumento se reducía a la descripción de las peripecias que desarrollaba un grupo de niños rebeldes por matar a un profesor, que simplemente era "malo" (sin ninguna explicación de lo monstruoso que hizo, para merecer tal castigo). Al final cuando logran matarlo, descubren que este era diabólico.

Este ejemplo en pocas palabras constituye un fiel reflejo de lo que los muchachos están consumiendo actualmente. Seguramente escenas igualmente violentas, serían las que lograrían reproducir un profesor de pintura. Los medios están matando la imaginación, o están desarrollando un tipo de imaginación enferma, como dice Daniel Prieto una imaginación volcada hacia la muerte, que produce como natural, un mundo donde la violencia es la única forma posible de relación..."

Esta lectura nos sirve de preámbulo para reflexionar en la gran cantidad de escenas violentas que se están plasmando en la vida cotidiana de los jóvenes, quienes son habituales televidentes de los programas televisivos.

Una constante preocupación está surgiendo por parte de los padres de familia, quienes a diario ven como sus niños y jóvenes toman actitudes no propias de su accionar, sino copiadas de sus personajes televisivos. Si estas escenas violentas se están evidenciando en jóvenes con un pensamiento crítico y con capacidad para discernir lo bueno de lo malo; lo ficticio de lo real, que sucederá o que está sucediendo con los niños de edad

preescolar quienes actualmente dedican una gran parte de su tiempo a ver la televisión y quienes no están preparados para discernir actitudes positivas o negativas que se presentan con gran frecuencia en sus programas preferidos.

Aunque la televisión tiene potencial para apoyar el desarrollo, muy a menudo ésta enseña que la agresión es una forma aceptable para resolver problemas. Es común observar en todos los programas televisivos desde las telenovelas, las películas hasta los inofensivos dibujos animados la presencia de la violencia como primera alternativa a la resolución de conflictos, la presencia de la agresión física y verbal se muestra natural dentro de la programación televisiva.

Según Gustavo Castro Caycedo⁷¹ un joven colombiano de 16 años ha visto 22.604 horas de televisión, 150.508 actos violentos, 17.520 homicidios, que admiten desde las formas más sofisticadas de aplicar venenos exóticos hasta masacres crudas y sangrientas que incluyen fusilamientos, tiroteos, estrangulamientos y un amplio repertorio de cómo hacer daño al prójimo, sin contar los que aparecen en los noticieros y 224.640 anuncios comerciales. Si se exceptúa el sueño (46.620 horas), la televisión es la actividad a la cual se dedican más horas (22.464) por encima del estudio (13.440).

Los datos presentados son increíblemente fuertes, pero reales, ya que la violencia presentada en la televisión se muestra así, cada programa proyecta por lo menos una imagen violenta que se escuda habitualmente entre el humor como sucede en las series juveniles, comedias y en los dibujos animados que son los preferidos de los niños.

Por imitación, el niño empieza a reproducir en sus juegos y acciones las actitudes que encuentran en los programas televisivos, asumen ciertos patrones de conducta que habitualmente no tenían. Es común escuchar a los padres decir ¿De dónde aprendiste eso?, los niños encuentran en la violencia el mejor camino para resolver sus problemas y sentir poder sobre los demás, ya que el niño violento es temido y respetado por todos.

⁷¹ Tomado de YARCE, Jorge. Ob. Cit. p. 44

Cabe recalcar que la televisión no es el único elemento que conduce hacia la violencia, ya que existen otros factores que también influyen en la conducta agresiva de los niños como son el ambiente familiar y el entorno que le rodea, es así como un niño que vive en un hogar desintegrado, donde el padre maltrata a la madre y a los hijos continuamente éste será propenso a reaccionar agresivamente, sin embargo la televisión se convierte en un reforzador de la conducta agresiva.

La televisión no insita a la violencia, pero enseña con música de fondo las mejores técnicas para llegar a ella. Como se dijo anteriormente la televisión se convierte en un refuerzo de las actitudes violentas, ya que la oferta televisiva está colmada de imágenes y expresiones violentas que se presentan con naturalidad y que se han vuelto parte esencial de sus contenidos. Por ejemplo, si una persona tuviese la intención de asesinar a alguien, no necesitaría buscar una persona experta en homicidios, en la televisión encontraría paso a paso la forma adecuada para cometer su crimen y salir bien librado, este ejemplo no es una exageración es la realidad, actualmente los programas policiales y de investigación reproducen crímenes perfectos con detalles específicos basados en hechos reales que ponen en evidencia la astucia de los maleantes.

No cabe duda que la televisión es la escuela de la violencia para niños, jóvenes y adultos.

Por otra parte “la televisión refleja lo que es la sociedad y la sociedad lo que es la televisión”,⁷² es decir cuando se ve televisión es fácil identificar su contenido con la realidad que se vive, una sociedad llena de violencia, crímenes, suicidios, guerras, narcotráfico, secuestros, etc. y esta realidad se plasma en la pantalla chica a través de películas, series, largometrajes. De la misma manera las personas se preguntan por qué se ha incrementado la violencia, la respuesta es la gran cantidad de escenas violentas que se presentan en la televisión de forma indiscriminada, repetida y arbitraria, las cuales consiente o inconscientemente conducen a la imitación mecánica o inducida de las mismas.

⁷² Ibid, p. 46

En la actualidad se está hablando de una cultura de violencia ya que toda actividad se desarrolla entorno a ella por más pequeña o cotidiana que sea, y no se debe generalizar a la violencia sólo como la agresión física hacia otra persona, ya que hay otras formas marcadas de violencia como son la intolerancia, las amenazas, el racismo, la manipulación, los gritos, las injusticias y el lenguaje soez que sin duda forman parte de la sociedad actual.

La violencia que produce la televisión es uno de los efectos más controversiales y de mayor interés, en este estudio se fundamenta su importancia por la gran cantidad de escenas violentas presentadas dentro del juego infantil.

Los niños en edad preescolar se dejan capturar por el efecto fascinante que la televisión les proporciona, el color, sonido y movimiento son los elementos que más llaman su atención. Los súper héroes de ciencia-ficción con poderes extraordinarios se convierten en su modelo a seguir.

La mayoría de dibujos animados se inspiran en la estructura tradicional del relato y mantienen el comportamiento del héroe individual. Desde el ingenuo Bugs Bunny, pasando por el gato silvestre, Yugi-Oh y el hombre araña interponen la violencia ante toda situación de conflicto. Ahora hasta el súper héroe pierde sus características humanas y es substituido por personas cibernéticas y monstruos sin rostro.

El efecto de la violencia de la televisión en la conducta de los niños es más fuerte y marcada en el sexo masculino, de cierta manera los varones se dejan cautivar más fácilmente que las mujercitas por las escenas violentas y los grandes productores saben eso, por lo que manejan la publicidad centrada en este factor del héroe violento, del niño malo, de los deportes extremos sólo para gente fornida y violenta.

Por imitar a sus personajes preferidos de televisión los niños en general adoptan ciertas características que van desde formas de vestir, caminar, hablar hasta una modificación de sus comportamientos dentro del hogar y la escuela. Es común escuchar a los niños de

corta edad, repetir frases tomadas de los programas televisivos tales como: “te voy a matar”, “desaparece de mi vista”, “te voy a disparar”, “te corto la cabeza”⁷³; frases que asustan y dan fe de que la televisión influye en estas formas despectivas de expresarse y referirse al otro.

De igual manera dentro de la actividad lúdica se observa que todo juego por pequeño que éste sea está inmerso de violencia. Por ejemplo, en el rincón de construcción es común ver a los niños jugar a quién construye la pistola más grande y poderosa, al jugar con plastilina el juego se basa en la destrucción, construyen algo y luego lo mutilan, aplastan, rompen, etc.

Ésta es la forma de juego que ellos han adoptado muy aparte de otros problemas de índole familiar o psicológicos, la verdad es que los niños ya no saben jugar; si se les ofrece pinturas las utilizan para simular una pelea, cualquier material u objeto que se les ofrezca para desarrollar su creatividad dentro del juego se reduce a la reproducción de guerras o peleas con sus iguales.

A esto hay que sumar el incremento de juguetes bélicos que se encuentran al alcance de todos los bolsillos, la manipulación de la violencia se hace presente con el más variado repertorio de juguetes que no brindan mayores posibilidades de juego que el disparar o jugar a las guerras, siendo otro factor predominante para la pérdida de la imaginación, fantasía y creatividad que todo tiene derecho a desarrollar.

Esta relación del juego y la violencia preocupa considerablemente, ya que todos sabemos que el juego es la esencia de la niñez, es la fuente que vitaliza al niño y le permite desarrollarse eficazmente, crecer feliz y adaptarse a la sociedad. Por lo tanto se debe dar importancia a que la actividad lúdica se mantenga alejada de la influencia nociva de la televisión, de los patrones de juegos basados en la agresión física y verbal, del comportamiento antisocial, que no ayudan en nada al desarrollo del niño, por el contrario no sólo destruyen el cuerpo sino también el corazón y el alma.

⁷³ Frases repetidas indistintamente por niños de cuatro años.

3.3.2.2 ESTEREOTIPOS DE GÉNERO Y ÉTNIA

Otro factor que influye negativamente en el comportamiento social de niños, jóvenes y adultos en general son las actitudes discriminatorias presentadas por los programas de televisión, especialmente en relación con las diferencias de género y étnias.

La televisión transmite estereotipos que son comunes en la sociedad americana, en los cuales vamos a centrarnos ya que la mayoría de programas televisivos transmitidos en el Ecuador tienen su fuente en los Estados Unidos.

Los afro americanos y otras minorías étnicas son representados a menudo segregados en situaciones cómicas o representados negativamente, como villanos o víctimas de violencia. Es común ver en los programas televisivos la diferencia marcada socioeconómica cultural en las que prevalece el hombre blanco, simpático, rubio que es el millonario, poderoso, empresario de las novelas o películas, en cambio la indígena, o la persona de raza negra aparece como la niñera, cocinera o empleada de la casa; es común observar también la diferencia de patrones económicos en donde siempre debe existir el que domina y el dominado. Incluso en programas infantiles se puede observar esta diferencia racial.

Como siempre los niños son los más sensibles a la asimilación de este tipo de comportamientos, tan repetidas son las escenas de discriminación racial, que el niño empieza a darse cuenta que no todos tienen el mismo color de piel y la misma condición económica, elemento positivo para dar inicio a la inserción del niño como miembro de una sociedad intercultural, sin embargo que cruel resulta ver que hay niños que desde tan pequeños han copiado los estereotipos de los programas televisivos y negativamente siguen pensando que el mundo está dividido en dos grandes grupos los blancos y los negros; los que tienen dinero y los que no.

En función de esta realidad una vez más la importancia de la familia como eje regulador de las imágenes que se proyectan a través de la televisión y de la concientización de hablar con los hijos acerca de este fenómeno llamado discriminación.

De forma similar, la televisión presenta discriminación en los géneros. Las mujeres son a menudo asignadas para papeles "femeninos", tales como, esposa, madre, enfermera, secretaria y como víctimas. Por otra parte el hombre aparece como el ejecutivo, el doctor el empresario desligado de todo ambiente familiar, en las series de acción los hombres sobrepasan a las mujeres en proporción de 5 a 1. Incluso los reportajes formales de televisión reflejan a veces estereotipos de género.

De igual manera los anuncios de juguetes de televisión dirigidos a los chicos tienen más cambios de escena, cortes rápidos, música fuerte y efectos de sonido, transmitiendo una imagen masculina de "rápido, brusco y fuerte". Aquellos dirigidos a las chicas dan énfasis con la cámara apagándose gradualmente y música de fondo transmitiendo una imagen femenina de "gradual, suave y borrosa", los niños por estas características pueden decir si el anuncio es hecho para chicos o chicas (Huston, 1984).

Una vez más aparece la televisión como factor influyente en el comportamiento de los niños, ellos han adoptado posturas tan marcadas acerca de lo que es para niños y lo que no lo es, que resulta difícil tratar de que un niño se interese por ayudar en los quehaceres de casa o que una niña ayude a papá en el auto estos estereotipos se han marcado dentro de la sociedad tradicional, sin embargo se han reforzado por la cultura televisiva

Al igual que la asociación entre la violencia televisiva y el comportamiento agresivo, puede existir una relación bidireccional entre el ver la televisión y el estereotipar el género y etnia, sin embargo va a depender de la educación recibida y de la comunicación existente entorno a lo que se ve en la televisión.

3.3.2.3 CONSUMISMO

La publicidad “ es un proceso de comunicación que se inicia por la voluntad de un emisor que pretende, mediante la difusión de mensajes motivantes, modificar el comportamiento de compra de los receptores hacia el producto o servicio que elabora o presta”⁷⁴

Es decir el objetivo principal de la publicidad es persuadir subjetivamente a que la gente compre o consuma un producto en especial, sin que este sea indispensable o necesario. La calidad del producto se convierte en elemento secundario, ya que lo importante del anuncio es la imagen del consumidor de los productos (quiénes lo consumen, que categoría social tienen, quiénes pueden usarlo).

La publicidad da la imagen del modelo ideal: el auto perfecto para papá, el shampoo ideal para mamá, los mejores pañales para el bebé y el juguete más increíble y sofisticado para los niños, es decir va creando un tipo de personaje con quien identificarse o reconocerse ante los demás. He aquí el riesgo de adquirir modelos negativos de conducta guiados por el uso de ciertos productos sin haber observado críticamente si son buenos o malos.

Los anuncios de televisión dirigidos a los niños "trabajan" incrementando las ventas del producto, fomentando el consumismo y la compra de bienes superfluos. Esta facilidad con que los anuncios de la televisión pueden manipular las creencias y preferencias de los niños ha aumentado las cuestiones sobre si los anuncios dirigidos a los niños, especialmente aquellos que apuntan a los niños pequeños, constituyen una práctica justa y ética por la industria de la difusión (Huston, Watkins & Kunkel, 1989.)

Aunque los niños pueden distinguir un programa de TV de un anuncio tan temprano como a los 3 años, hasta los 8 raramente asienten a la propuesta de venta del anuncio. Piensan que los anuncios son esfuerzos bien intencionados por cineastas para ayudar a

⁷⁴ Tomado de RODRIGUEZ, Rosa. Ob. Cit. p. 130

los videntes. Sobre los 8 y 9 años, la mayoría de los niños entienden que los anuncios están hechos para persuadir, y a los 11 se dan cuenta que los anuncios recurren a técnicas inteligentes para vender sus productos. Como resultado, los niños se hacen cada vez más escépticos de la veracidad de los mensajes comerciales.⁷⁵

Sin embargo, incluso los niños mayores y los adolescentes encuentran atractivos muchos anuncios, ya que ellos son los receptores más sensibles a las imágenes publicitarias y los principales consumidores de todo cuanto aparezca en televisión.

A los niños les fascina los anuncios publicitarios sobre todo si ponen en escena, a niños de su misma edad presentando juguetes o algún tipo de alimento. De la misma forma como en los programas infantiles el sonido, color y movimiento son los elementos que más se enfatizan para que un producto sea más atractivo, además cada imagen produce una estimación exagerada de las características positivas del producto, lo que hace aún mayor la persuasión a que los niños lo adquieran.

Por el contrario los adolescentes se inclinan a consumir aquellos productos en los que se observa la influencia que ejerce el producto sobre el consumidor, es el caso de los comerciales de cigarrillos y alcohol quienes muestran que su consumo está relacionado con personas famosas, atractivas y agradables, es decir el adolescente se inclina a consumir estos productos por la moda y necesidad de identificarse o tener un modelo a seguir.

Por lo tanto padres y educadores deben estar atentos a las imágenes publicitarias a las que tienen acceso los miembros de la familia y en especial a las que se encuentran expuestos los niños, ya que actualmente la publicidad se maneja indiscriminadamente y sin ética, su fin único es vender, se evidencia un irrespeto por los valores humanos, por la salud de los niños y se subvalora a la mujer.

⁷⁵ Ampliar en BERK, Laura. Ob. Cit: p.822

Los niños deben manejar críticamente los mensajes publicitarios y diferenciar sus posibilidades tanto positivas como negativas, esto ayudará a que se conviertan en consumidores reflexivos y no en consumidores compulsivos.

Para finalizar se puede decir que el comportamiento de los niños y adolescentes esta sujeta a la influencia de la televisión, no cabe duda que ella juega un papel primordial en la adopción de nuevos patrones de conducta. Las imágenes que en ella se proyectan están sobrecargadas de escenas violentas, las mismas que por su continuidad derivan en otro problema, el de la creciente insensibilidad hacia la violencia, los niños están tan acostumbrados a observar escenas de muerte, golpes, gritos, etc., que a menudo la asumen de manera pasiva y natural.

Si se sigue tomando a la violencia como algo normal, que futuro depara a los niños que actualmente se encuentran sujetos a la exposición de la televisión, tal vez nos encontraremos con adultos con una marcada insensibilidad hacia el prójimo, indolentes hacia el sufrimiento ajeno, la pobreza, los actos discriminatorios y habidos por desarrollar más violencia.

De la misma manera y con relación a la insensibilidad que produce la televisión, vale la pena mencionar la distorsión de los valores, los cuales se están perdiendo en su gran mayoría o adquiriendo otro significado. La televisión muestra lo fácil que es hurtar, mentir, traicionar, ser desleal, etc., de estos programas se deriva la carencia de valores en la sociedad actual. Los padres y maestros deben estar atentos a las actitudes que sus hijos o alumnos presenten actuando rápida y eficazmente para contrarrestar esta distorsión de los mensajes, incentivándoles a cultivar el amor, el respeto, la honradez como hábitos de vida y formación de todo ser humano.

3.4 LA INFANCIA EN PELIGRO

El enorme poder de enganche que los medios de comunicación pueden tener en la vida de los niños es claramente ilustrado en el comentario de un niño de nueve años. Cuando su madre, al darse cuenta del impacto que la televisión estaba teniendo en su hijo, sugirió reducir las horas de exposición a este medio de comunicación, el niño respondió quejumbroso: "pero entonces, ¿para qué vivir?".

El desarrollo saludable del niño va a depender de si tiene un hogar seguro y cálido, del aprendizaje psicomotor, del desarrollo del lenguaje y la comunicación, de la libertad de expresión creativa y de la importancia que se dé al juego infantil y a las experiencias sensoriales. Dichas actividades conforman las bases para el desarrollo de la autoconfianza del niño más mayor, así como el posterior desarrollo de la capacidad de pensamiento más avanzado, que madura en la adolescencia.

Sin embargo muy pocas son las posibilidades que se les brinda a los niños para que puedan crecer sanos. Los niños actualmente están creciendo demasiado rápido, la excesiva cantidad de información a la que tienen acceso indiscriminadamente, está acabando con la magia, la ternura, la alegría; es decir con la esencia propia de la niñez

3.4.1 EL PENSAR ALTERADO

El niño que se encuentra sometido a largas horas frente a la pantalla de un televisor puede sufrir un desarrollo adverso. Los conductos neurales pueden asentarse en canales mentales inferiores, lo que podría impedir el desarrollo normal del pensamiento más complejo en el futuro. Esos chicos pueden tener menos capacidad para controlar su comportamiento, sus procesos mentales y su imaginación creativa. independientemente de lo inteligente que pueda ser.⁷⁶

⁷⁶ Tomado de LANG, Peter y otros. Ob. Cit. p. 19

La doctora Jane Healey, en su libro *Mentes en peligro*⁷⁷, se hace eco de las observaciones de los profesores veteranos de todos los sitios, los niños de hoy, comparados con los de la pasada generación, carecen de concentración, imaginación y capacidad de pensar.

Tomando en cuenta que en la edad preescolar se cimientan las bases para la futura escolarización de los niños, resulta preocupante saber que hay una disminución en su capacidad de pensamiento que está asociada al uso excesivo de la televisión. Dentro del hogar se evidencia una lucha continua con las tareas escolares y la televisión y en la escuela ocasiona problemas de atención y concentración dentro de clases.

De aquí la importancia de disminuir las horas de exposición a la televisión ya que esta estimula la pereza mental y el aburrimiento, como no obliga a pensar o a razonar en serio, el poder envolvente de sus imágenes acostumbra a los niños a no pensar. Además demasiada televisión también quita a los niños un tiempo que de otra forma pasarían en actividades que requieren mayor concentración y un pensamiento activo, tales como leer, jugar e interactuar con adultos e iguales.

Por el contrario si este se desarrolla sin trabas, con el pensar crecerá la facultad de relacionar lógicamente lo percibido, lo sentido y lo pensado.

3.4.2 FALTA DE MOVIMIENTO

Demasiados niños pasan su infancia casi inmovilizados, corren, saltan, brincan gatean o se balancean muy poco, esto se debe a la carencia de espacios abiertos en los hogares, a la limitación del tiempo de los padres para brindarles situaciones de movimiento y al paulatino ingreso de la televisión a sus vidas.

Desde que el niño nace, el movimiento es la primera forma de expresión con el ambiente que le rodea, a medida que crece va descubriendo que tiene nuevas y mayores

⁷⁷ Idem

posibilidades de movimiento, las cuales va desarrollando en su vida cotidiana. Sin embargo actualmente por la magia de la televisión se evidencia una pasividad marcada en niños jóvenes y adultos, pasarse horas y horas ante el televisor supone recibir una innumerable cantidad de mensajes e imágenes sin actividad o reacción alguna ante ellos.

La pasividad que la televisión produce, no solo afecta al desarrollo del pensamiento sino también al desarrollo físico, la televisión resta importancia y tiempo al deporte y a las actividades al aire libre, es común ver a niños y adolescentes esclavizados frente a la pantalla chica sin realizar movimiento alguno, incluso restan importancia a necesidades básicas como comer o dormir, el único movimiento que realizan es el de su pulgar al presionar el control remoto para cambiar de canal o acomodarse para ver mejor su programa favorito.

“Jean Piaget reconoció en el movimiento del niño, el fundamento de su desarrollo emocional, social y cognitivo”⁷⁸, es decir el movimiento permite que el niño se desarrolle eficazmente en las áreas anteriormente citadas.

3.4.3 CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN LIMITADA

La televisión no deja que surja el aburrimiento, ni tampoco la iniciativa. Los niños que ven mucha televisión no tienen nuevas ocurrencias a la hora de buscarse ocupación, no poseen imaginación para inventar nuevos juegos y formarse un mundo propio lleno de fantasía, simplemente se limitan a apretar el botón.

Los niños actualmente carecen de imaginación y creatividad, sus juegos se limitan a la reproducción de patrones de sus programas favoritos, a pesar de que la edad preescolar se caracteriza por la imaginación y fantasía que los niños despliegan en su juego, se ha visto una disminución de estos dos elementos, los niños ya no juegan a papá y mamá ahora juegan a la novela que está en auge; ya no buscan piedras y maderas para construir un auto fantástico, el auto está listo; no tienen necesidad de jugar con tierra para hacer

⁷⁸ Idem

pastelitos, ahora tienen un arsenal de comida plástica a su disposición; ya no se habla secretamente del amigo imaginario, ahora se habla del nuevo programa que está dando en televisión. Estos son unos pocos ejemplos de la progresiva pérdida de la imaginación, que se está dando en los más pequeños.

Sus cabezas están tan llenas de imágenes de sus héroes de televisión, de los juguetes de moda, de un lenguaje estereotipado que ya no utilizan su imaginación para crear cuentos, historias increíbles o amigos imaginarios, ahora se juega y se habla a lo que se ve en televisión.

De igual manera al hablar de creatividad nos encontramos con niños sin ideas, incapaces de crear cosas novedosas, de resolver creativamente problemas, la inventiva ya no existe y este problema tiene su base en la gran cantidad de juguetes prediseñados que no fomentan la creatividad.

3.4.4 PERDIENDO NUESTROS SENTIDOS

Los niños están en peligro de perder su infancia en forma prematura, pero existe un mayor peligro, están en riesgo de perder sus sentidos de percepción.

La velocidad e intensidad de nuestro tiempo ha destrozado la sensibilidad de cada persona. Los niños y jóvenes han sido particularmente afectados, el alto volumen de la música, las películas violentas, los rápidos juegos de computadora y los colores penetrantes son necesarios para atraer y mantener su atención, sin esta hiperestimulación están en peligro de no sentir absolutamente nada.

De acuerdo a investigaciones realizadas por la Asociación Psicológica Racional, en Munich, Alemania, “ven con preocupación que de repente todos los sentidos están incapacitados. El cerebro se rehúsa a tomar acción aun ante un estímulo de significativas

proporciones, se va haciendo cada vez más y más difícil el estimular los centros correspondientes en la corteza cerebral”.⁷⁹

Es decir cada vez se necesitan estímulos más fuertes para lograr una reacción, actualmente los niños ya no tienen la capacidad de percibir sonidos tenues como el canto de un pájaro o el susurro del aire; de la misma manera el sentido de la vista se ve alterado por la exposición excesiva a la pantalla de televisión; los niños se muestran indiferentes a las fragancias naturales que proporcionan las flores o árboles; el sentido del gusto se ve cada vez limitado por los sabores de la comida chatarra y de las gaseosas y para finalizar el sentido del tacto cada vez se relaciona más con la agresividad, muy pocas veces se da una caricia o mimo como muestra de cariño y afecto.

A manera de conclusión se puede decir que la calidad de la mente del niño se va desarrollando con el paso del tiempo, necesitan ser protegidos físicamente ante un mundo que se torna cada día más violento, pero también necesitan ser protegidos emocional y psicológicamente ante el peligro de crecer demasiado rápido. Necesitamos protegerlos de materiales inapropiados para su desarrollo, del lenguaje de los adultos, de las modas y de los medios de comunicación especialmente de la televisión.

Los padres son los encargados principales de controlar el uso de la televisión, ya que ésta se encuentra en casa, deben fomentar actividades en las que el niño desarrolle su pensamiento a través de las experiencias con la naturaleza y con el entorno que le rodea, ya que estas serán la base de su aprendizaje.

Las actividades realizadas al aire libre le brindarán al niño la posibilidad de conocer, experimentar y aprender del mundo que le rodea, las experiencias sensoriales fomentar su interés por aspectos más sublimes y naturales y se alejarán por completo de la magia de la televisión.

⁷⁹ Idem

Hay que brindarles la mayor cantidad de posibilidades para que su mente se encuentre en actividad. Por ejemplo, ofrecerles un buen libro, incentivarles a recordar canciones aprendidas en la escuela, jugar con trabalenguas, adivinanzas, poesías, jugar con los números y las letras etc., todo esto en un ambiente cálido y afectivo. De igual manera los juguetes que se les proporcionen deben tener varias funciones y deben estar encaminados a desarrollar capacidades intelectuales, esto permitirá que la mente del niño este en constante actividad.

Además debemos fomentar el juego simbólico, ya que este le permitirá tener acceso a un mundo lleno de imaginación y creatividad, no se puede permitir que las nuevas tecnologías se roben una parte de la inocencia de los niños, con sus juegos cibernéticos que no desarrollan aspectos positivos para su crecimiento armónico.

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE DATOS

4.1 ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN TELEVISIVA

Para el estudio de la programación televisiva nacional se ha considerado la clasificación realizada por el departamento de investigación del CIESPAL en el documento “Análisis de medios de comunicación en el Ecuador”⁸⁰ la cual se redacta a continuación con los respectivos códigos asignados a la programación.

4.1.1 TIPO DE PROGRAMACIÓN

1. Noticieros
2. Programas de Opinión
3. Telenovelas
4. Teleteatro
5. Seriales
6. Comedias
7. Dibujos animados
8. Documentales
9. Largometraje (cine)
10. Revista de variedades
11. Entretenimiento (juegos – concursos)
12. Musicales
13. Programas infantiles
14. Revista infantil
15. Programas deportivos
16. Programas para mujer

⁸⁰ MENESES, Zuly, “Análisis de medios de comunicación en el Ecuador”, Editorial Quipus, Quito-Ecuador, 1992, p. 66.

17. Programas religiosos

18. Culturales

19. Otros (talk shows)

A continuación se presenta la programación televisiva de las principales cadenas, en el horario de 15H00 A 18H00, transmitida de lunes a viernes en los meses de febrero a abril del 2004, considerando que en este lapso de tiempo la población infantil tiene libre acceso a la televisión.

4.1.2 PROGRAMACIÓN TELEVISIVA NACIONAL

CUADRO No 1	
PROGRAMACIÓN TELEVISIVA FEBRERO 2004	
<p>GAMAVISIÓN</p> <p>15:00 Corazón salvaje (3)[?]</p> <p>15:35 Alegrijes y rebujos (3)</p> <p>16:35 María Belén (3)</p> <p>17:35 El Chavo (6)</p> <p>TELESISTEMA</p> <p>15:00 Sala de parejas (19)</p> <p>16:00 Laura en América (19)</p> <p>17:00 Cine de la tarde (9)</p> <p>TC TELEVISIÓN</p> <p>15:00 Cosita Rica (3)</p> <p>15:30 A todo dar (11)</p> <p>17:30 Girasoles para Lucía (3)</p>	<p>TELEAMAZONAS</p> <p>15:00 Franja Nick (Bob esponja, Thornberry, Arnold, Rocket Power). (7)</p> <p>16:45 Una vida de perros (5)</p> <p>17:15 La peor bruja (5)</p> <p>17:45 Malcolm. (5)</p> <p>ECUAVISA</p> <p>15:00 La hija del jardinero (3)</p> <p>15:30 La Cuaima (3)</p> <p>16:30 Sabrina (5)</p> <p>17:00 Cine Millonario (9)</p> <p>CANAL 1</p> <p>15:00 Mónica (19)</p> <p>16:00 María la del Barrio (3)</p> <p>16:30 Camila (3)</p> <p>17:30 El Manantial (3)</p>

Fuente: Diario "El Comercio"

[?] Los números que aparecen entre paréntesis hacen referencia al código asignado en el tipo de programación. Por ejemplo. Corazón salvaje con el número 3 corresponde a Telenovela.

CUADRO No 2
PROGRAMACIÓN TELEVISIVA MARZO 2004

<p>GAMAVISIÓN</p> <p>15:00 Corazón salvaje (3)</p> <p>15:35 La mujer de Lorenzo (3)</p> <p>16:25 Alegrijes y rebujos (3)</p> <p>17:00 María Belén (3)</p> <p>17:30 El Chavo (6)</p> <p>TELESISTEMA</p> <p>15:00 Sala de parejas (19)</p> <p>16:00 Laura en América (19)</p> <p>17:00 Cine de la tarde (9)</p> <p>TC TELEVISIÓN</p> <p>15:00 Cosita Rica (3)</p> <p>15:30 A todo dar (11)</p> <p>17:30 Girasoles para Lucía (3)</p>	<p>TELEAMAZONAS</p> <p>15:00 Franja Nick (Bob esponja, Thornberry, Arnold, Rocket Power). (7)</p> <p>16:45 Una vida de perros (5)</p> <p>17:15 La peor bruja (5)</p> <p>17:45 Malcolm. (5)</p> <p>ECUAVISA</p> <p>15:00 La hija del jardinero (3)</p> <p>15:30 La Cuaima (3)</p> <p>16:30 Simpsons (7)</p> <p>17:00 Cine Millonario (9)</p> <p>CANAL 1</p> <p>15:00 Mónica (19)</p> <p>16:00 Rebelde Way (3)</p> <p>17:00 Camila (3)</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Diario "El Comercio"

CUADRO No 3
PROGRAMACIÓN TELEVISIVA ABRIL 2004

<p>GAMAVISIÓN</p> <p>15:00 Corazón salvaje (3)</p> <p>15:35 La mujer de Lorenzo (3)</p> <p>16:25 Alegrijes y rebujos (3)</p> <p>17:00 María Belén (3)</p> <p>17:30 El Chavo (5)</p> <p>TELESISTEMA</p> <p>15:00 Sala de parejas (19)</p> <p>16:00 Laura en América (19)</p> <p>17:00 Cine de la tarde (9)</p> <p>TC TELEVISIÓN</p> <p>15:00 Cosita Rica (3)</p> <p>15:30 A todo dar (11)</p> <p>17:30 Girasoles para Lucía (3)</p>	<p>TELEAMAZONAS</p> <p>15:00 La costeña y el Antoño (3)</p> <p>15:30 Franja Nick (Bob esponja, Thornberry, Arnold, Rocket Power). (7)</p> <p>16:45 Una vida de perros (5)</p> <p>17:15 La peor bruja (5)</p> <p>17:45 Malcolm. (5)</p> <p>ECUAVISA</p> <p>15:00 La hija del jardinero (3)</p> <p>15:30 La Cuaima (3)</p> <p>16:30 Simpsons (7)</p> <p>17:00 Cine Millonario (9)</p> <p>CANAL 1</p> <p>15:00 Mónica (19)</p> <p>16:00 Rebelde Way (3)</p> <p>17:00 Camila (3)</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Diario "El Comercio"

A manera de síntesis se puede decir que según datos obtenidos en el Proyecto “Mi opinión cuenta”⁸¹ un 35% de la programación televisiva es de producción nacional y un 65% de producción extranjera, la mayoría de la programación proviene de los Estados Unidos que deleitan al público con su gran variedad de series, películas, comedias y los “inofensivos” dibujos animados; también provienen de los países latinoamericanos como Brasil, Venezuela, México y Colombia, que son los principales exportadores de las novelas que diariamente consumen los televidentes ecuatorianos y actualmente los programas de origen japonés que han cautivado la mente de los niños con sus poderosos personajes, su lenguaje y sus efectos mágicos. A esto se añade la presencia de la televisión por cable, que cada vez adquiere mayor presencia en los hogares ecuatorianos.

La llegada de la televisión a los hogares ecuatorianos y el hecho de que muchos pequeños consuman televisión, no tendría por qué ser tan preocupante. “la televisión permite alfabetizarse en el lenguaje audiovisual, conocer otras geografías que difícilmente se pueden visitar, saber instantáneamente que sucede en otros lados, descansar, conocer la diversidad de culturas que viven en nuestro planeta y otras tantas cosas más”⁸²

Sin embargo, la televisión no logra cumplir totalmente su papel, ya que la programación televisiva se limita a entretener vanamente a un grupo de personas. La programación televisiva se maneja de manera inadecuada a pesar de tener una Asociación Nacional de Canales de Televisión.

Como se puede observar en los cuadros No 1-2 y 3 la programación televisiva de la tarde está saturada de novelas, las que se inclinan al público infantil tienen un mismo esquema, las aventuras, los sueños y la maldad en la que se encuentran inmerso los pequeños protagonistas, sin embargo muestran escenas que no están en el contexto que viven los niños a esa edad, Por ejemplo, noviazgos, besos entre niños, formas para huir

⁸¹ Tomado de RODRIGUEZ, Rosa, “los niños y los medios de comunicación” Francisco Avila Paredes (Ed) *Así opinan los niños, niñas y jóvenes del Ecuador. Proyecto “mi opinión cuenta”*, Ediciones Iberia, Quito – Ecuador, 1997, p. 116.

⁸² Idem

del hogar, para conseguir dinero. Además físicamente los niños se muestran más adultos por la forma de pintarse, vestirse y actuar.

Las novelas para adolescentes que se encuentran en este horario muestran el desequilibrio emocional de los jóvenes, el consumo de drogas, el uso del sexo y la falta de comunicación entre padres e hijos, cabe señalar que estas son las preferidas del público infantil.

Para finalizar las novelas para adultos en su mayoría muestran conflictos entre parejas, rivalidades, venganzas, odios, peleas, etc que día a día son transmitidas en horarios no aptos para sus contenidos.

Los Talk shows han cautivado a los televidentes ecuatorianos, sus contenidos están cargados de violencia física, verbal, infidelidad y del sexo que no puede faltar al momento del rating. Telesistema muestra dos horas seguidas de Talk shows en donde lo atractivo recae en el título del programa que a simple vista muestra los ingredientes antes mencionados.

De igual manera se puede observar que los dibujos animados son muy extensos, pero atractivos por la picardía de sus protagonistas, las series y comedias muestran contenidos incongruentes para el horario en que se transmiten, los programas de entretenimiento son triviales y para finalizar con el espectáculo televisivo de la tarde contamos con una serie de películas que día a día muestran agresividad, terror, intolerancia, abuso y otras formas inadecuadas de comportamiento humano, que quedan a libre acceso y elección de los más pequeños, que fácilmente se dejan llevar por las imágenes que proyectan estas películas.

Sin ser suficiente, cada programa se anexa al otro con un cúmulo de propagandas en donde la imagen, el sonido y el color deslumbran a quien lo ve, de igual manera los niños son los que absorben con mayor facilidad cada propaganda en donde te incitan a consumir y adquirir cualquier producto, que no es indispensable pero sí llamativo a la

vista de los niños. Es así como los niños piden a sus padres juguetes específicos, alimentos y bebidas especiales para su lunch escolar. Sin embargo esto adquiere otro significado cuando el alcohol, los cigarrillos, las mujeres desnudas y la tecnología están inmersas en cada propaganda,

En los tres meses de estudio de la programación televisiva de la tarde no se ha observado cambios en ésta, se ha mantenido el esquema de las novelas, los talk shows, los dibujos animados y las películas. La realidad es que la programación televisiva no es la mejor, ni la más conveniente para los niños, basta un botón para ver la gran cantidad de imágenes distorsionadas llenas de violencia, sexo, alcohol, golpes, violaciones, asesinatos, intrigas y conflictos que día a día se ven inmersos en nuestra vida por la magia de la pantalla chica.

La solución no se presenta tan fácil como apagar la televisión o prohibir a los niños que vean la televisión, el problema es de fondo estructural, de la conciencia de los grandes productores o accionistas de los canales de televisión para escoger correctamente los programas que se van a transmitir, en especial los de consumo infantil, observando detenidamente el contenido y el mensaje intrínseco que cada programa tiene.

Además a nivel familiar se debe fomentar la comunicación entre padres e hijos para comentar ampliamente los programas que causan interés o preferencia entre los niños, sabiendo discernir pautas de comportamiento positivas o negativas y la realidad de lo ficticio. Lo importante es aprender a convivir con un medio tecnológico que llegó para quedarse.

4.2 ANÁLISIS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO INFANTIL " MIL COLORES"

La tabulación de los datos se ha calculado tomando en cuenta la población total de encuestados, es decir 20 personas, que equivalen al 100%, sin embargo en algunas preguntas los encuestados han optado por más de una opción, datos que de igual manera han sido tabulados, en las preguntas cerradas se ha transcrito textualmente las respuestas obtenidas en la encuesta.

1. ¿Ve su niño/a televisión?

Opciones	No de niños	Porcentaje
SI	19	95%
NO	1	5%

Con las respuestas obtenidas se observa claramente la aceptación que la televisión tiene dentro de los hogares encuestados, no cabe duda que la televisión ocupa un lugar primordial en la vida de todos. Además se comprueba que los niños son los habituales consumidores de este medio tecnológico y de todo aquello que viene con la televisión.

2. ¿En qué momento su niño/a ve televisión?

Opciones	No de niños	Porcentaje
Tarde	13	65%
Noche	7	35%
Fines de semana	20	100%

En los días laborables, el horario preferido por los niños para ver televisión es la tarde, ya que en este periodo de tiempo se supone que se transmite programación apta para niños, los llamados "programas infantiles". Sin embargo basta con encender la televisión a las tres de la tarde para ver escenas de violencia verbal y física, transmitidas en

telenovelas, talk show y películas, las cuales sin supervisión adulta están a libre acceso de los niños. Además un considerable porcentaje de niños, ven televisión en la noche, en donde se observa programas con mayores contenidos de violencia, anexadas con un toque de sexo y controversia en cada imagen proyectada.

¿Qué sucede los fines de semana?. Extraordinariamente todos los niños ven televisión, la exactitud en el tiempo y los momentos sólo los padres lo sabrán. A continuación un reflejo de las horas que aproximadamente los niños pasan frente a un televisor los fines de semana:

Opciones	No de niños	Porcentaje
Media hora	2	10%
Una hora	4	20%
Dos horas	8	40%
Tres horas o más	6	30%

3.¿En los días laborables cuántas horas seguidas estima Ud. que su niño/a ve televisión?

Opciones	No de niños	Porcentaje
Ninguna	2	10%
Media hora	4	20%
Una hora	5	25%
Dos horas	6	30%
Tres horas o más	3	15%

Los datos más relevantes obtenidos en esta pregunta nos revelan que un 25% de los niños después de salir del jardín, comer, hacer sus tareas e incluso dormir, dedican una hora seguida a ver televisión, cifra que puede aumentar si tomamos en cuenta que el 30% de los niños restantes ven televisión dos horas seguidas. Es decir si un niño se

sienta a ver televisión una hora, y el programa es divertido y le gusta, dicha hora se extenderá, dando como resultado que un 55% de los niños vean televisión más de dos horas seguidas.

Lo preocupante radica en que hay niños que dedican tres horas o más a ver televisión, es decir tres horas inmovilizados de cuerpo y mente frente a la pantalla chica, ya que los programas de las principales cadenas televisivas, no brindan más allá de un susto, una risa o un bostezo, por lo tanto el contenido que transmiten los programas y el hecho de estar sentado frente a un aparato y adaptarlo como elemento de diversión nos da muchas pautas para reflexionar.

Dentro de esta pregunta cabe presentar datos obtenidos en una encuesta similar realizada por el Proyecto “Mi opinión si cuenta”⁸³ en el año de 1996, en donde prácticamente se coincide en los periodos de tiempo que los niños pasan frente al televisor en los días laborables, las respuestas fueron: una hora 23.6%; dos horas 30.5%; tres horas 24.6%; cuatro horas 10.2%, lo que indica que las horas de exposición a la televisión se siguen manteniendo en un margen elevado.

4.¿Qué programas de televisión considera son los favoritos de su niño/a ?

Entre los programas preferidos según el criterio de los padres de familia tenemos:

Opciones	No de niños	Porcentaje
Bob Esponja	11	55%
Barny y sus amigos	9	45%
Dora la exploradora	7	35%
Rocket Power	5	25%
Series de Walt Disney	5	25%
Yu-gi-oh	4	20%
Futurama	3	15%

⁸³ RODRÍGUEZ, Rosa. Ob. Cit. p. 118

Gato Cósmico	3	15%
--------------	---	-----

Las series y dibujos animados de origen estado unidense y japonés son los favoritos de los niños, los contenidos que en la actualidad llaman la atención de los más pequeños, son aquellos que muestran imágenes virtuales e interactivas que tengan que ver con tecnología o elementos de actualidad y futuro. Por ejemplo, Dora la Exploradora y Barney son programas infantiles que buscan que el niño interactúe con los personajes, haciendo que repitan canciones, trabalenguas etc; Yu-gi-Oh cautiva a los niños por sus atractivos personajes, las cartas de juego y los monstruos con poderes súper poderosos; Futurama tiene como elemento esencial la vida del futuro y los avances de la tecnología; Bob Esponja gusta a los niños por los elementos nuevos dentro de su contenido “El mundo Marino” personajes que anteriormente no se les había dado vida y que naturalmente llaman la atención e interés del niño; Rocket Power tienen gran afluencia en el público infantil por los elementos de actualidad, los deportes extremos, la aventura, la diversión, etc; El Gato Cósmico de igual manera llama la atención por sus ocurrencias y objetos novedosos que siempre tienen algo nuevo que mostrar; Las series de Walt Disney son dibujos animados que nunca pasaran de moda por que sus personajes son clásicos dentro de los programas infantiles.

5. ¿Está Ud. presente cuando su niño/a ve televisión?

Opciones	No de niños	Porcentaje
SI	14	70%
NO	5	25%
A VECES	1	5%

El 70% de los padres de familia afirma estar presente cuando sus hijos ven televisión. Sin embargo y contradictoriamente en la pregunta seis, podemos observar que la mayoría de los niños ven televisión acompañados de sus hermanos. Este 70% se ve reducido a un 25%, respuesta obtenida de los mismos padres de familia.

6.¿Con quién ve televisión su niño/a

Opciones	No de niños	Porcentaje
Hermanos	9	45%
Padres	5	25%
Abuelos	3	15%
Otros familiares	2	10%
Solo	1	5%

La crisis socio económica por la que el país atraviesa obliga a que los dos padres de familia aporten económicamente en el hogar, lo que implica dejar a sus hijos a cuidado de otros familiares o en compañía de sus hermanos mayores. En ninguno de los casos habrá un control firme en el uso de la televisión, horarios y selección de programación.

7. ¿Cuál es el comportamiento de su niño/a mientras ve televisión?

Opciones	No de niños	Porcentaje
Pasivo	5	25%
Activo	8	40%
Callado	2	10%
Comunicativo	9	45%

Al observar a un niño pequeño ver televisión, lo que más llama la atención es su pasividad o la repetición de patrones (risas, palabras, cantos etc.) de sus personajes preferidos. Sin embargo las respuestas obtenidas en esta pregunta nos indican que la mayor parte de padres observan a sus hijos activos y comunicativos frente al televisor, es decir los niños se muestran interesados por conocer más del programa que están viendo por lo que se debe aprovechar estos momentos de interactividad para formar receptores activos, respondiendo todas las preguntas e inquietudes que los niños tengan sobre el programa.

8. ¿Controla el tiempo y la programación que su niño/a observa

Opciones	No de niños	Porcentaje
SI	14	70%
NO	6	30%

Todos los padres son conscientes de la necesidad de controlar el tiempo y los programas que sus hijos observan en la televisión. Sin embargo por varias razones de índole familiar o económico no pueden hacerlo y esto se confirma en el 30% de las respuestas negativas a esta pregunta. Los padres que ventajosamente tienen la posibilidad de permanecer con sus hijos y controlar el excesivo uso de la televisión lo hacen de las siguientes maneras:

- ? Solicitándole que ayude en la casa
- ? Poniéndole películas infantiles
- ? Sacándole al patio a jugar
- ? Controlando la programación, que sea de corta duración y sin escenas violentas
- ? Apagando la televisión

Dentro de las respuestas obtenidas con gran porcentaje aparece el uso de las películas de DVD como una solución para controlar la programación que los niños ven, lo que permitiría que el padre de familia seleccione correctamente la película que su hijo va ver, sin embargo el problema no termina ahí si tomamos en cuenta que una película normal dura por lo menos una hora, lo que significa que el niño permanecerá inmutado frente a su televisor por este periodo de tiempo sin realizar actividad alguna. Por tal motivo no se le consideraría como una solución eficaz al problema del uso excesivo de la televisión.

9.¿Qué hace su niño cuándo no ve televisión?

Las principales actividades que realizan los niños son las siguientes:

- ? Jugar con sus amigos o juguetes
- ? Tareas escolares
- ? Jugar en la computadora
- ? Conversar
- ? Dormir
- ? Ayudar en casa

A pesar de que la televisión está presente en los hogares encuestados, la edad por la que atraviesan los niños les permite estar en constante movimiento y realizar distintos tipos de actividades propias de su edad, entre las favoritas esta jugar con amigos, la cual es un aliciente por los efectos positivos que esta ejerce a nivel de socialización y autonomía. Además gustan de compartir con su familia mientras juegan, ayudan en casa y realizan sus tareas escolares, siendo estos los momentos propicios para estrechar los lazos afectivos entre padres e hijos sin que la televisión sea un intermediario en la comunicación.

10. De la siguiente lista ¿Cuáles son las actividades que su niño/a prefiere?

Opciones	No de niños	Porcentaje
Ver televisión	2	10%
Juegos al aire libre	15	75%
Juegos de vídeo	4	20%
Juego simbólico (construcciones, dramatizaciones, roles)	4	20%

Entre las actividades que los niños prefieren realizar están los juegos al aire libre, lo que es comprensible, ya que en la edad preescolar los niños están provistos de una gran energía al momento de jugar, los lugares amplios y con naturaleza brindan la posibilidad de que los niños salten, corran, trepen rueden etc., actividades que son las favoritas en esta edad.

No obstante la tecnología sigue ocupando un papel muy importante en la vida de los niños y esto se refleja en el uso de juegos de vídeo y computadora. Además el juego simbólico, propio de esta edad se ve igualado e incluso relegado por los juegos de vídeo. Por ejemplo: si a un niño le damos a escoger a qué quiere jugar a la tienda (juego simbólico) o a Mario Bross (juego de vídeo); su respuesta será el juego de vídeo, el cuál no brinda la posibilidad de que el niño desarrolle su imaginación y creatividad.

11. Los juegos que su niño/a realiza hacen alusión a programas televisivos

Opciones	No de niños	Porcentaje
SI	8	40%
NO	12	60%

Un 60% de los padres responden que los juegos de sus hijos no hacen alusión a programas televisivos. Sin embargo el contacto diario con los niños y las fichas de observación han permitido evidenciar que si hay patrones de juego que hacen relación a programas televisivos. Si bien no hay un juego específico que nítidamente reproduzca las imágenes de un programa de televisión se observa que hay características que demuestran que los niños ven televisión, se identifican con un personaje y lo reproducen en su juego.

Del 40% de niños restantes afirman sus padres que sí juegan a lo que ven en la televisión, los programas televisivos que se hacen presentes en el juego infantil son los siguientes:

- ? Dragon Ball
- ? Power Rangers
- ? Super héroes: Hombre Araña, Batman, Super Man
- ? Yu-gi-Oh
- ? Bob Esponja
- ? Juegos de peleas con pistolas y luchas con el cuerpo

12. ¿Su niño/a juega regularmente?

Opciones	No de niños	Porcentaje
SI	20	100%
NO	0	0%

Las respuestas obtenidas en esta pregunta son halagadoras, ya que sería preocupante y motivo de un estudio minucioso si un solo niño no jugara regularmente, niño es sinónimo de juego, y este va a depender de muchos factores: quién juega, lugar de juego, número de jugadores. A continuación los juegos que prefieren jugar los niños:

- ? Juegos de video
- ? Juegos con material didáctico
- ? Juego simbólico
- ? Juego con juguetes técnicos(carros, aviones, robots, motos, etc)
- ? Juegos al aire libre (Fútbol, basquet, cogidas, escondidas)
- ? Juegos agresivos (peleas, luchas, pistolas)

La realidad lúdica de los niños se muestra alterada por la llegada del juguete técnico, de los juegos de video y de la televisión que poco a poco se están robando la imaginación de los niños, logrando que sean entes pasivos, sin movilidad y cada vez más alejados de la etapa de socialización propia de su edad. Sin embargo hay que reiterar la importancia de los juegos al aire libre y simbólico en la etapa escolar por los beneficios que estos brindan en el desarrollo integral.

14. ¿Con quién juega su niño/a?

Opciones	No de niños	Porcentaje
Padres	2	10%
Hermanos	9	45%
Amigos cercanos	5	25%
Otros familiares	3	15%
Solo	1	5%

Se considera importante subrayar el porcentaje mínimo de padres que juegan con sus hijos, esto nos demuestra el tiempo limitado y escaso que comparten padres e hijos. La edad por la que atraviesan los niños encuestados es de suma importancia dentro de su desarrollo ya que en esta edad se cimientan las bases de confianza y seguridad que en la adolescencia se ven desgastadas, ellos necesitan afianzar los lazos afectivos con toda la familia y en especial con los padres a través del compartir pequeñas conversaciones en donde se muestre interés el uno por el otro, de juegos en familia en los que la calidad de tiempo supere a la cantidad dejando bonitos recuerdos en la mente y en el alma de toda la familia, además de la ayuda mutua en tareas del hogar o escuela.

15. ¿Realizan juegos en familia?

Opciones	No de niños	Porcentaje
SI	15	75%
NO	5	15%

Los padres de familia aprovechan el fin de semana para pasar mayor tiempo con sus hijos, disfrutan de paseos al aire libre en los que hay un contacto más cercano sus juegos preferidos son: cogidas, escondidas, fútbol. Además gustan de salir a caminar, nadar, remar, cabe recalcar que éste tiempo compartido es de suma importancia para el desarrollo integral de todo niño.

4.3 ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL “MIL COLORES”

El análisis que sigue a continuación se centra en las respuestas obtenidas por los niños entrevistados a nivel de receptores directos de sus programas preferidos.

En la entrevista realizada a los niños, la primera pregunta formulada fue **¿Te gusta ver televisión?**. Como se esperaba y en relación con la misma pregunta formulada a los padres de familia las respuestas fueron que sí en un 100%. Es decir que se confirma una vez más la importancia que tiene la televisión dentro del público infantil, ya que sus respuestas reflejan el grado de interés y aceptación hacia los programas de televisión esencialmente los de origen extranjero.

Dentro del grupo de niños entrevistados se les preguntaron sus cuatro programas preferidos de televisión. Los programas de mayor acogida por sus imágenes, personajes y contenidos son los siguientes:

PROGRAMAS	NIÑOS	PORCENTAJE
Bob esponja	12	60%
Yu-gi-Oh	11	55%
Rocket Power	8	40%
El Hombre araña	7	35%
Buzz Light year	5	25%
Pasión de Gavilanes	5	25%
El Chavo	4	20%
Arnold	3	15%
Talk Shows	3	15%

Fuente: La autora

Las respuestas obtenidas nos permiten observar como los niños desde tan pequeños son bombardeados diariamente por programas televisivos de toda clase, empezando por los dibujos animados, las películas de súper héroes, las telenovelas y los polémicos talk shows, estos dos últimos exclusivos para público adulto.

Antes de adentrarnos a los cuatro programas preferidos por los niños, refiriéndonos a las respuestas obtenidas, se tomará en cuenta brevemente los contenidos que caracterizan a los demás programas que estadísticamente son los más vistos por los niños, los cuales se detallan a continuación:

4.3.1 PREFERENCIAS TELEVISIVAS CON MENOR AUDIENCIA

1. BUZZ LIGHT YEAR

El guardián galáctico, es una serie de dibujos animados transmitida por Ecuavisa los días sábados su contenido se centra en las aventuras de Buzz Light year cuando trata de salvar a su planeta de las fuerzas del mal. Lo que llama la atención de este programa es el ambiente intergaláctico en el que se desarrolla la historia, la nave espacial, los trajes y las armas súper poderosas que usan sus personajes. A pesar de no ser un programa sumamente violento, si se evidencia pequeñas batallas o combates entre los personajes buenos y malos de la serie.

2. PASIÓN DE GAVILANES

La novela colombiana Pasión de Gavilanes transmitida por Ecuavisa en horario nocturno, aparece como una de las preferidas por los niños, lo cual indica el descuido por parte de los padres de familia, quienes no controlan la hora y el tipo de programa que sus hijos ven. La mayoría de los capítulos de ésta novela contienen violencia física y verbal; escenas íntimas entre los personajes. Además la trama central de la novela se caracteriza por el odio, la venganza, la intriga, los asesinatos y los rencores de los personajes.

3. EL CHAVO DEL 8

Este programa de origen mexicano es un clásico de la televisión ecuatoriana. A pesar de que sus capítulos son repetidos la acogida que tiene es masiva tanto para el público infantil como para el adulto. La trama del programa gira alrededor de las travesuras del Chavo del 8 y de sus amigos, los cuales habitualmente ocasionan discusiones entre los personajes adultos del programa.

El Chavo del 8 contiene situaciones en donde se evidencia diferencias socio-económicas, el desempleo, la orfandad, así como violencia física y verbal e inconciencia sobre los derechos de los niños. Es decir muestra la realidad de muchos países subdesarrollados visto desde un punto de vista cómico.

4. ARNOLD

Esta serie de dibujos animados transmitida por tele amazonas de lunes a viernes tiene como característica principal la alegría, ternura y buen juicio de un niño llamado Arnold, quien siempre trata de ayudar a sus amigos y personas que le rodean. Es el niño bueno de la historia quien con sus consejos y actitudes positivas son la base para la solución de los conflictos que se presentan dentro del programa. Sin embargo se puede evidenciar actitudes negativas y un vocabulario grotesco por parte de los otros personas.

5. TALK SHOWS

Dentro de estos programas cabe señalar los tres mencionados por los niños dentro de la entrevista: José Luis, Laura en América y Maritere. Sin diferenciar el uno del otro, el argumento general de los tres programas es el mismo, dar solución a algunos conflictos o problemas personales. Sin embargo los gritos, insultos, amenazas y golpes son pan de cada día dentro de los controversiales talk shows. Es preocupante que niños desde tan pequeños estén presentes cuando sus padres ven este tipo e programas, que confunden y desequilibran el desarrollo armónico de los niños.

1.3.2 PREFERENCIAS TELEVISIVAS CON MAYOR AUDIENCIA

Según la muestra que se obtuvo a través de la entrevista realizada a los niños del Centro Infantil “Mil Colores”, los cuatro programas preferidos y más vistos son: Bob Esponja, Yu-gi- Oh, Rocket Power y la película del hombre araña. Sin embargo esta preferencia muestra ser el común denominador de la mayoría de niños.

A continuación se describirá textualmente las respuestas que emitieron los niños entrevistados alrededor de dichos programas, las preguntas formuladas son claras y sencillas, tomando en cuenta la edad de los niños.

1. BOB ESPONJA

¿Cuáles son los personajes principales de Bob Esponja?

- ? Bob Esponja
- ? Patricio
- ? Calamardo
- ? Don Cangrejo
- ? Arenita
- ? Planctón
- ? Perlita
- ? Gary

¿ Cómo son ellos?

Bob Esponja:

- ? Él es una esponja de mar y vive en una piña
- ? Él tiene un caracol que es muy lento y le gusta ver televisión
- ? Él es chistoso y es amigo de Patricio
- ? Le gusta molestarle a veces a Calamardo
- ? Él es cuadrado y tiene pantalones cuadrados
- ? Le gusta cocinar y hacer cangreburguers
- ? Tiene un despertador que hace mucha bulla.

Patricio:

- ? Él es una estrella de mar
- ? Es el mejor amigo de Bob Esponja
- ? Vive debajo de una roca junto a Calamardo y Bob Esponja
- ? Es chistoso y medio tonto
- ? Es muy perezoso
- ? A veces pelea con el Bob Esponja pero se quieren mucho.

Calamardo:

- ? Él vive en una casa con boca, nariz y orejas
- ? Le gusta tocar el clarinete
- ? Trabaja en el Crustáceo Cascarudo
- ? Se enoja con Bob Esponja y Patricio cuando hacen bulla
- ? Quiere que Bob Esponja y Patricio se enojen y no sean amigos
- ? Es mal genio y nunca se ríe.

Don Cangrejo:

- ? Él es el dueño del Crustáceo Cascarudo
- ? Le gusta contar su dinero
- ? Le engaña a Bob Esponja y no le paga su dinero

Arenita:

- ? Es una ardilla que usa un traje de astronauta
- ? Ella vive en una bola de cristal debajo del mar
- ? Ella les pega a Bob Esponja y Patricio
- ? Ella es muy fuerte y es karateca

Planctón:

- ? Él quiere robar la receta de las cangreburgers para su restaurante
- ? Él vive en el balde de bocados
- ? Él es enemigo de Don Cangrejo

Perlita:

- ? Ella es hija de Don Cangrejo
- ? Es una tiburona vanidosa
- ? A ella le gusta cantar y bailar.

Gary:

- ? El es como un gato, toma leche y hace miau
- ? Le gusta ver televisión
- ? Gary es la mascota de Bob Esponja.

¿Por qué te gusta Bob Esponja?

- ? Es muy divertido
- ? Es chistoso y me hace reír
- ? Me gusta el Bob Esponja

Con las respuestas obtenidas, es visible el poder de enganche que Bob Esponja tiene sobre los niños, conocen el nombre de todos los personajes y los perciben con sus características propias, saben la canción del programa e incluso se identifican con ciertos personajes, esto se evidencia en los juguetes y en la ropa que usan, suelen imitar la risa de Bob Esponja, la voz de Patricio y los gritos de Calamardo. Además ciertas palabras del programa la han hecho parte de su vocabulario. Por ejemplo, cangreburgers y pantalones cuadrados.

Cabe señalar que los niños no poseen un criterio claro del porque les gusta Bob Esponja y se dejan llevar por sus emociones, es por eso que todos los niños coinciden que les gusta Bob Esponja por lo gracioso del programa y porque les hace reír.

2. YU-GI-OH

¿Cuáles son los personajes principales de Yugi-Oh?

- ? Yugi-Oh y sus amigos
- ? Seto Kaiba
- ? Mokuba
- ? Pegasus
- ? Marik

¿ Cómo son ellos?

Yugi-Oh:

- ? Él es valiente y poderoso
- ? Yugi es un duelista profesional
- ? Yugi tiene la carta Esodia que es la más poderosa, por eso siempre gana
- ? Él compite en el reino de los duelos para liberar a su abuelo de Pegasus.
- ? Yugi tiene un rompecabezas que es uno de los 7 artículos del milenio
- ? Yugi tiene el guante de poder de ahí salen las cartas del duelo para combatir.

Seto Kaiba y Mokuba Kaiba:

- ? Seto es llamado fantasma vengador
- ? Él tiene una corporación llamada Kaiba Corp y es contrincante de Yugi en el juego de las cartas
- ? Seto tiene un hermano menor que se llama Mokuba que se encuentra secuestrado por Pegasus en el reino de los duelos
- ? Pegasus le mintió a Mokuba que su hermano estaba muerto y que nadie lo rescataría
- ? Mokuba confía en Yugi y sabe que lo ayudará a escapar de Pegasus.

Pegasus:

- ? Él es el enemigo principal de Yugi y busca destruirlo
- ? Él es el creador del duelo de cartas y del reino de los duelos

- ? Pegasus busca ser el gerente de Kaiba Corp y dictar nuevas leyes para el juego de cartas.
- ? Pegasus manda a sus mejores duelistas a combatir especialmente con Yugi para conseguir todos los artículos del milenio y poder conquistar el mundo.

Marik:

- ? El es un ser malvado y busca acabar con todos los duelista y conseguir los artículos del milenio.
- ? Marik busca apoderarse de la carta más poderosa que tiene Yugi “esodia”
- ? El quiere las cartas de los Dioses egipcios y así ser el duelista más poderoso.

¿Por qué te gusta Yugi-Oh?

- ? Me gusta por que compiten con las cartas
- ? Porque tienen muchas cartas poderosas
- ? Es divertido
- ? Porque me gusta
- ? Es plenazo por los combates
- ? Porque Yugi pelea y siempre gana.

A través de las respuestas dadas por los niños la serie Yugi-Oh muestra ser uno de los programas con mayor aceptación, debido a sus personajes y al nuevo y novedoso juego de cartas que ha logrado cautivarles.

Las cartas son la esencia del por qué los niños gustan de este programa, se sienten atraídos por sus nombres, su valor de ataque y principalmente por la imagen del monstruo que en ellas se presentan, su popularidad ha crecido desde que en varios productos alimenticios de consumo infantil, vienen las cartas de Yugi, lo que a permitido que el juego se haga común entre los más pequeños.

3. ROCKET POWER

¿Cuáles son los personajes principales de Rocket Power?

- ? Otto Rocket
- ? Relly Rocket
- ? Twister
- ? Sam “Calamardo”
- ? Raimundo
- ? Tito

¿ Cómo son ellos?

Otto Rocket:

- ? Él practica el hockey callejero
- ? Le gusta patinar en los concursos
- ? Le gusta siempre ganar y se enoja cuando pierde
- ? Le gusta surfear en las olas
- ? Él anda muy rápido en bicicleta y patines

Relly Rocket:

- ? Ella es la hermana de Otto
- ? A ella también le gusta patinar, ir a la playa, el hockey callejero
- ? Ella a veces pelea con su hermano por que le gana la carrera.

Twister:

- ? Él es el mejor amigo de Otto
- ? Le gusta todos los deportes de aventura
- ? Siempre le defiende a Otto es su brother y le gusta que él gane las carreras.

Sam “Calamardo”

- ? Le dicen Calamardo porque es tonto y actúa como niño
- ? A él le da miedo surfear, tiene miedo de ahogarse
- ? Él es lento no puede patinar como Otto

Raimundo:

- ? Es el papá de Otto y Relly
- ? Él vende hamburguesas en su restaurante junto a Tito
- ? Raimundo practica deportes, pero ya está viejo.

Tito:

- ? Tito trabaja con Raimundo en el restaurante
- ? Él es de Hawai, pero vive en Costa del Océano.

¿Por qué te gusta Rocket Power?

- ? Es divertido
- ? Me gusta porque ellos pasan solo jugando
- ? Es plenaso
- ? Me gusta porque patinan
- ? Me gusta que compitan

A través de las respuestas dadas por los niños se evidencia que la atracción principal de este programa son los deportes extremos que estos cuatro adolescentes realizan, deportes que están fuera de nuestro contexto social, por lo que ha sido fácil que capten la atención de los pequeños televidentes cuando ven las acrobacias o lo divertido que puede ser patinar, esquiar, surfear etc.

Más allá de que el programa tenga un significado especial para los niños, es la realidad de los personajes lo que los cautiva, la época de verano, las eternas vacaciones, el vocabulario buena onda y la libertad con la que cuentan estos jóvenes, se muestra como la utopía de todo niño o adolescente que vive en nuestro país.

4. EL HOMBRE ARAÑA

¿Cuáles son los personajes principales del hombre araña?

- ? El hombre araña
- ? El duende verde

¿ Cómo son ellos?

Hombre araña:

- ? Él es el hombre araña, porque le pica una araña
- ? El hombre araña tiene súper poderes, puede volar, trepar los edificios, saltar
- ? El hombre araña lanza telarañas fuertes que no se rompen
- ? El hombre araña pelea con el duende verde que es el papá del amigo.
- ? El hombre araña esta enamorado de la Mery James
- ? Él es un héroe que pelea con los malos para salvar al mundo.
- ? El ayuda a las personas cuando están en problemas

Duende verde:

- ? El duende verde es el malvado que quiere destruirle al hombre araña
- ? Él tiene una mascara y un traje verde
- ? Tiene una especie de avión que le permite volar
- ? El duende verde pelea con unas bolas de fuego y tiene unas súper cuchillas que cortan
- ? El duende verde destruye muchos edificios y puentes, es muy malo.

¿Por qué te gusta el hombre araña?

- ? Me gusta porque lanza telarañas
- ? Porque pelea con el duende verde
- ? Porque es bien poderoso y bien fuerte
- ? Me gusta lo que se lanza con sus telarañas por todo lugar sin caerse
- ? Me gusta porque no tiene miedo a nada
- ? Es chévere por las acrobacias que hace en el aire

El hombre araña por generaciones ha sido y es, uno de los héroes de acción más significativo y admirado por los niños de todas las edades, sus increíbles aventuras en contra del mal, su atractiva vestimenta, el poder de sus telarañas y sus sorprendentes movimientos son las características que más han cautivado a los pequeños televidentes.

Con relación a las respuestas obtenidas, podemos observar que los niños se inclinan principalmente a la imitación de los movimientos realizados por el hombre araña como medio de identificación hacia él, entre todos los personajes de la película ellos sólo asimilaron la presencia del bien encarnada en el hombre araña y la del mal producida por el duende verde, uno de los aspectos más relevantes resulta ver que lo que más atrae a los niños es la presencia de peleas y batallas entre estos personajes

4.4 ANÁLISIS OBJETIVO DE LOS CUATRO PROGRAMAS PREFERIDOS POR LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL “MIL COLORES”

4.4.1 BOB ESPONJA

Descripción:

Bob Esponja es el personaje principal de esta atractiva serie de dibujos animados, sus elocuentes aventuras y ocurrencias se desarrollan en una ciudad llamada “Fondo de Bikini”, la cuál se encuentra ubicada en el fondo del mar.

Bob es una esponja de mar que vive en una piña y tiene como mascota a un caracol de nombre Gary, se caracteriza por su alegría, sencillez e inocencia; a pesar de ser un personaje adulto posee la ingenuidad de un niño, junto a su mejor amigo Patricio Estrella, una graciosa estrella de mar que vive debajo de una roca comparten momentos agradables les gusta ir a cazar medusas y comer cangreburgers. Por su sencillez son engañados continuamente.

Calamardo Tentáculos es un amargado calamar, es el vecino antipático, aburrido y mal genio de Bob Esponja y Patricio, el cual no tolera la amistad de ellos y siempre está buscando la manera de separarlos. Le gusta tocar su clarinete y le cuesta demostrar sus sentimientos.

Bob esponja trabaja con Don Cangrejo quien es el dueño del Crustáceo Cascarudo un restaurante de comida rápida, en donde Bob Esponja es el cocinero estrella de las cangreburgers las cuales son las favoritas de todos los habitantes de Fondo de Bikini. Don cangrejo se caracteriza por ser ambicioso y por su excesivo amor al dinero, de igual manera se abusa de la inocencia de Bob esponja.

Perlita es la hija de Don Cangrejo quien es una tiburona que sueña con ser una gran animadora.

Eventualmente hace aparición Arenita Mejilla una ardilla audaz y atrevida que le gusta los deportes extremos y las aventuras, está de visita en Fondo de Bikini y vive en una burbuja de vidrio, siempre debe usar un casco de aire, a pesar de ser amiga de Bob esponja y Patricio es poco tolerable a las bromas que ellos le hacen y reacciona con actitudes violentas; Planctón que es el enemigo de Don Cangrejo, es dueño del restaurante Balde de Bocados y busca apoderarse de la receta de las exquisitas cangreburgers; Además se encuentra la Srta. Puff, la maestra de conducción quien continuamente reprueba a Bob esponja en la prueba de manejo de barcos.

Fondo de Bikini al igual que toda buena ciudad cuenta con dos súper héroes “Sireno y Chico Percebe” quienes son los personajes preferidos de Bob Esponja y Patricio.

El contenido de los capítulos se basa frecuentemente en los juegos, peleas y aventuras que Bob esponja y Patricio realizan, de las pequeñas travesuras para molestar a Calamardo y de las ocurrencias de Bob esponja dentro del Crustáceo Cascarudo.

Análisis:

Bob Esponja es el programa de mayor aceptación en el público infantil lo diferente y especial de este programa son sus personajes los cuales son caricaturas simples y sin muchos detalles en su forma física, son graciosos, llamativos y novedosos, otro aspecto que llama la atención es el ambiente en donde se desarrolla la historia “ el fondo del mar” escenario que reemplaza todo el contexto clásico de los tradicionales dibujos animados.

El programa hace uso de colores fuertes de gran impacto emocional y atractivos a la vista de los niños tanto en los personajes como en el escenario mismo, entre los que más realzan está el amarillo, naranja, rojo, celeste, violeta, verde, fucsia, etc. siendo esto un punto a favor para el éxito del programa, por el poder de enganche que este tiene a simple vista.

Los personajes casi siempre se presentan en primer plano, es decir se destaca mucho los sentimientos y rasgos de su personalidad, acompañados de música de fondo para realzar la escena, sonidos fuertes y llenos de misterio cuando algo malo va a pasar; suaves y tenues cuando es hora de dormir o ya amaneció, los movimientos de los personajes especialmente de Bob Esponja se presentan en tercera dimensión.

El espacio en el que se desarrolla la historia es el fondo del mar, se muestra una decoración fuera de lo normal, todo el océano se presenta lleno de flores, lo que aleja al niño de la realidad.

El tiempo en el que se desarrolla la historia tiene secuencia lógica, casi siempre las escenas parten de cuando Bob Esponja se levanta, va a trabajar o realiza una actividad en especial y regresa a casa.

El lenguaje que se utiliza en este programa es claro y fácil de entender, se evidencian algunas palabras distorsionadas pero que denotan claramente cual es su significado. Por ejemplo, cangreburguers para referirse a una hamburguesa. Además dentro del lenguaje se ve la presencia de algunos términos despectivos que estereotipan a los personajes como “inteligentes” ó “tontos”.

Si bien no es un programa con contenidos fuertes o negativo, si se evidencia la carencia de algunos valores humanos dentro de sus personajes y el uso de la violencia escudada en escenas graciosas, que de una u otra manera son asimilados por los niños sin darse cuenta.

4.4.2 YUGI-OH

Descripción:

Yugi Moto es de corazón noble y valiente, recibe de su abuelo el rompecabezas del milenio el cual al armarlo libera poderes ocultos que son codiciados por otros. Entrenado por su abuelo, se convierte en duelista consumado, gracias a que confía en el corazón de las cartas. La acción comienza cuando Yugi llega al instituto y se hace amigo de Joey, Téa y Tristán. Yugi y sus nuevos amigos comparten la pasión por un juego de cartas llamado Duelo de Monstruos en el que reúnen diferentes criaturas con las que se batan en increíbles duelos mágicos de astucia y habilidad.

El antiguo juego se basaba en ceremonias mágicas, utilizadas para visualizar el futuro y decidir el destino de cada persona. Era llamado el Juego de las Sombras, y la gran diferencia que existe entre uno y otro es que en el más antiguo, las criaturas eran reales. Pero con las criaturas salvajes y los hechizos dando vueltas por ahí y causando estragos, los faraones no pudieron manejarlo, y cuando todo parecía perdido un sacerdote egipcio consiguió evitar el desastre gracias a siete símbolos mágicos.

Maximillian Pegasus, inventor del actual juego de cartas del Duelo de Monstruos, además secuestra al abuelo de Yugi y le obliga a enfrentarse a él en un torneo de monstruos para salvar a la Tierra. Cada vez que Yugi juega a las cartas, se transforma en Yu-Gi-Oh, una doble personalidad heroica, capaz de luchar contra a Pegasus y de rescatar a su adorado abuelo.

Pegasus posee el ojo del milenio, un amuleto que le permite ver todo, incluyendo los pensamientos de la gente. Su objetivo máximo es reunir todos los artículos del milenio y poder usar sus poderes para reunirse nuevamente con su fallecida esposa.

Seto Kaiba es propietario de Kaiba Corp, una empresa de alta tecnología que desarrolla sistemas de realidad virtual avanzada que se usa en los duelos de monstruos. Su meta es ser un duelista máximo y por lo tanto, siempre está en búsqueda de métodos para incrementar sus habilidades y ser mejor que Yugi con el cual tiene una enorme rivalidad.

Seto tiene un hermano llamado Mokuba Kaiba quien ha sido usado como rehén tanto por Pegasus como por otros individuos que intenta apoderarse de Kaiba Corp, pero ha sido rescatado por Seto y Yugi.

Marik Ishtar quien es un ser maligno que busca el poder absoluto, usa sus poderes para manipular a su antojo a la gente y así formar un ejercito de duelistas. Posee el Báculo del Milenio, otro de los siete artículos del milenio, su meta es obtener las invencibles tres cartas de Dioses Egipcios y los poderes del Faraón Yami.

La temática general del programa son las distintas batallas que Yugi tiene que librar con Pegasus, Marik y los demás duelistas para conseguir los siete artículos del milenio y poder salvar a su abuelo. Además de contraatacar a las fuerzas del mal.

Análisis:

En los últimos años los programas infantiles de origen japonés se han apoderado del público infantil, basándose en el contexto de peleas luchas y competencias entre personajes sumamente virtuales y con poderes extraordinarios fuera de este mundo.

Yugi- Oh es el nombre de la serie japonesa de dibujos animados y del personaje principal de la misma este nombre viene de la palabra *yuugi* que significa juegos y de *ou* que significa rey es decir “rey de juegos”.

En Yu-gi-Oh, los personajes se presentan con rasgos mas elaborados que en Bob Esponja o en Rocket Power, tanto en la vestimenta como en detalles físicos; hacen uso de colores impactantes a la vista y que sugieren potencia o superioridad, por ejemplo,

luces o rayos brillantes en colores rojo y azul que se inclinan a eventos violentos que los personajes proyectan, todo esto acompañado de efectos de sonido que impactan y a veces asustan por la fuerza de los mismos.

Los planos que se manejan dentro del programa generalmente son el plano medio para dar mayor dimensión a la figura de uno de los contendientes, sugiriendo así que este tiene mayores poderes y será el ganador, usualmente cuando Yu-gi-oh va a lanzar su última carta es presentado en plano medio. Además utilizan el close up dentro del programa cuando los duelistas del juego escogen la carta que van a lanzar, lo que sugiere tensión y hace suponer al televidente que el duelista está planeando su estrategia. Por otra parte el plano general panorámico siempre está presente en la imagen del monstruo derrotado cuando Yu-gi-oh gana la batalla.

El espacio en el que se desarrolla la historia por lo general es el llamado Reino de los duelos que es una especie de fortaleza de metal en el que luchan los duelistas.

El tiempo es representado como un extenso presente, los diferentes capítulos por lo general suelen ser largos, pero divididos estratégicamente por la frase continuará, lo que deja al televidente con la inquietud de saber que sucederá en el siguiente capítulo y con el interés de volver a verlo.

Dentro de este programa lo que más resalta es la violencia física y verbal que se evidencia en todos los capítulos, normalmente la temática es el combate físico entre los distintos seres buenos o malos que se encuentran dentro de las tarjetas (primer elemento de violencia); además del uso de un vocabulario fuerte que desvaloriza y ataca al otro, así como expresiones de muerte y venganza (segundo elemento de violencia), los cuales por imitación se hacen presentes en el vocabulario de los más pequeños.

4.4.3 ROCKET POWER

Descripción:

La serie animada Rocket Power se desarrolla en “Costa del Océano” un lugar que permanentemente se encuentra en verano, sus personajes principales son cuatro preadolescentes con tendencia hip-hop que gustan de los deportes extremos como el hockey, el surf y el patinaje además de la comida rápida.

Reggie Rocket es la única mujer del grupo y la mayor de todos, es arriesgada y alegre sus características físicas reflejan la etapa de la adolescencia en la que se encuentra, maquillaje con colores claros, vestimenta extravagante etc., es la hermana mayor de Otto, aunque tan competitiva y hábil deportista como su hermano, tiene un carácter más calmado y maduro, capaz de discernir claramente su responsabilidad y a aceptar sus errores.

Otto Rocket un preadolescente egoísta que no le gusta perder en los juegos, su carácter frecuentemente obsesivo, compulsivo y extremadamente competitivo lo lleva en ocasiones a adoptar actitudes difíciles que frecuentemente lo meten en problemas, es el líder del grupo y el más hábil en todos los deportes, su característica principal es la superioridad que siente sobre los demás.

Twister su nombre verdadero Mauricio Rodríguez es el mejor amigo de Otto, ya que siempre lo acompaña y alienta sus actitudes tanto positivas como negativas es el más bromista del grupo, es un arriesgado patinador y aspirante a camarógrafo. Odia ser llamado por su nombre, y es constantemente molestado por su hermano mayor.

Sam Dullard, llamado también “Calamar” sobrenombre que lo identifica como el más inocente del grupo, a pesar de ser muy inteligente tiene inseguridad y desconfía de sus capacidades, siempre está sujeto a lo que Otto y Twister le digan, es ingenuo y

continuamente esta sometido a bromas. Aunque no es tan atlético como los otros, ha encontrado un lugar en el equipo como su cerebro, además es el guardameta cuando juegan hockey.

Eventualmente aparecen otros jóvenes que de igual manera tienen una inclinación por los deportes extremos y buscan ganar a Otto y destronarlo del trono de mejor deportista.

Otto y Reggie son hijos de Raimundo un carismático hombre quien es dueño de la "Cabaña de la Playa" un popular restaurante de comida rápida en la playa en donde los chicos comen con frecuencia. Raimundo es un padre viudo liberal y complaciente con sus hijos, especialmente con Otto al que le cuesta reprender y que por lo general no obedece sus ordenes.

Tito es un surfista Hawaiano y colorido filósofo que ayuda a su viejo amigo Raymundo a llevar el negocio y ayuda en el cuidado de sus hijos. Tiene un pequeño sobrino llamado Keoni, quien vive en Hawai, y lo visita en ocasiones, su frase célebre es "Como decían los antiguos Hawaianos".

El argumento general de los capítulos de este programa se basa en las competencias en las que participan estos cuatro personajes, tanto en surf, patinaje y jockey, sus juegos, amistades y rivalidades, además de las aventuras que viven en costa del Océano junto a Tito y Raimundo..

Análisis:

Rocket Power es un programa que no es infantil, sus contenidos están destinados a niños mayores que están ingresando a la pubertad, por lo que la mayoría de sus capítulos se centran en la vida de cuatro preadolescentes, sin embargo es uno de los preferidos por los niños pequeños.

Los personajes tienen características físicas que denotan fácilmente su edad y rasgos de personalidad, es fácil notar que no son niños y que sus intereses están dirigidos hacia la diversión, la música y los deportes.

Dentro del programa se maneja mucho el plano general panorámico que sugiere la impresión de inferioridad y el plano medio que sugiere superioridad, especialmente entre Otto que es el líder y Sam identificado como el tonto.

El espacio en el que se desarrollan los capítulos generalmente son al aire libre, se observa mucho la playa y la pista de patinaje en donde se realizan distintos eventos siempre de competición.

El tiempo se muestra ilógicamente, todos los días del año están en verano y en vacaciones, nunca van a la escuela, pocas veces duermen y siempre pasan jugando en la playa o patinando.

El lenguaje es lo que más preocupa de este programa ya que se muestra sumamente distorsionado, se observa un código lingüístico especial inventado por los personajes, entre los que podemos citar: buena onda, los turis, fresco, cuates, gran jefe, súper idea, brother, etc. Así como expresiones fuertes que son utilizadas por los personajes indiscriminadamente para desvalorizar a sus iguales, por ejemplo, estúpido, bobo, ignorante, cabeza dura, tonto, tienes rocas en la cabeza, etc, los cuales son presentados de manera natural.

En sí el programa representa un aporte negativo para los niños pequeños gracias a la adquisición de nuevos modelos de lenguaje que se dan por la imitación, a la libertad excesiva que tienen los personajes, la carencia del respeto hacia los Padres, la falta de estímulos para ir a la escuela y la inadecuada alimentación basada en comida rápida, son factores que de cierta manera se hacen presente en la habitual forma de comportamiento de niños y adolescentes.

4.4.4 EL HOMBRE ARAÑA

Descripción:

La película Del Hombre Araña I se basa fundamentalmente en la historia del típico joven tímido, inteligente y poco famoso con las mujeres, que vive una doble vida y se convierte en el súper héroe de la historia.

Peter Parcker es el protagonista de la historia quien casualmente es picado por una araña venenosa, a partir de ese momento una serie de cambios empiezan a darse en su organismo, después de un tiempo descubre que posee ciertas características de un arácnido, sus sentidos se afinan pudiendo ver, escuchar y sentir cosas imperceptibles por las demás personas, lo que le permite acudir a las llamadas de auxilio y sentir donde está el peligro, lo que más llama la atención son sus increíbles telarañas las cuales le permiten desplazarse de un lugar a otro. Peter Parcker se convierte en el hombre araña defensor de los justos, cuya misión es combatir el mal.

El Hombre Araña tiene un enemigo muy poderoso que nació de un experimento, el malvado Duende Verde, quien busca destruirlo para que no interfiera con sus planes de conquistar el mundo.

La coprotagonista de la historia es una hermosa mujer llamada Mery James, quién rechaza a Peter Parcker por su condición pobre y poca atracción física, sin embargo se deja cautivar por el hombre araña, quién siempre está ahí para rescatarle, de aquí el inicio una historia de amor.

El argumento general de la película se centra en las batallas del hombre araña y el duende verde, la lucha de poderes entre el bien y del mal, el afán de hacer daño y conquistar el mundo del duende verde y las grandes hazañas del hombre araña para detenerle, al final el bien triunfa sobre el mal.

Análisis:

La película del Hombre Araña a pesar de que los personajes y el contenido están diseñados para un público adulto, es la película que más ha cautivado a niños de todas las edades. El súper héroe de las tiras cómicas cobra vida y protagoniza grandes aventuras.

En los primeros minutos de la película se ve presente el plano general para destacar a los personajes buenos de los malos, el hombre araña por lo general es presentado en un plano medio es decir siempre se lo ve sobre las personas, las batallas las desarrolla en el aire, lo que le da la apariencia de superioridad sobre los demás por ser el súper héroe. Además se usa el close up para las escenas de amor entre él y Mery James.

El espacio en el que se desarrolla la historia es la gran ciudad, el contexto clásico de todas las películas de acción en donde se necesitan edificios grandes y lugares significativos para ser destruidos y evidenciar el poder que tiene el villano.

El tiempo en el que se desarrolla la acción es el presente, se evidencia el transcurrir de los días y se diferencia claramente el uno del otro por las escenas con secuencia lógica en las que se evidencia actos cotidianos por los que atraviesan los personajes.

Con relación al lenguaje se evidencia claramente el uso de términos despectivos y expresiones fuertes para un público infantil, de esta película nacen términos que posteriormente se reflejan en el vocabulario de los niños. Por ejemplo, te destruiré, te voy a matar, me vengare, muere maldito, etc., términos que se han vuelto comunes dentro del ambiente familiar y escolar.

La película contiene escenas de violencia muy marcadas no sólo entre el hombre araña y el duende verde, sino también la violencia cotidiana que se vive en las ciudades, así como efectos virtuales que logran confundir lo real de lo ficticio, la habilidad para escalar grandes edificios, lanzarse de grandes alturas y botar telarañas son los elementos

que principalmente han hipnotizado a los niños y que cotidianamente vemos plasmar en sus juegos.

Con la tecnología y la llegada del DVD, los niños tienen mayor acceso a este tipo de películas que por su contenido y grandes efectos virtuales y de sonido son vistas una y otra vez, adquiriendo pautas de comportamiento negativas y a esto debemos sumar la gran cantidad de objetos relacionados a ésta película, lo que hace más fácil que los niños se sientan identificados y atraídos a este personaje.

4.5 ANÁLISIS DEL CONSUMO DE PRODUCTOS EN LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL “MIL COLORES”

En la actualidad la influencia que los medios masivos de comunicación ejercen sobre los niños ha llevado a universalizar sus deseos, sus juegos y su mundo imaginativo, en especial la televisión es la puerta a esta universalización, a través de la publicidad se proyecta imágenes en la que muestran gran variedad de productos, alimentos, vestimentas y juguetes muy novedosos que acompañados de colores, sonidos y movimientos llamativos han logrado cautivar la vista de los niños haciendo de ellos consumidores activos.

4.5.1 RELACIÓN CONSUMISMO: PROGRAMACIÓN TELEVISIVA VS. LONCHERA ESCOLAR

En observaciones realizadas a 20 niños del Centro Infantil “Mil Colores” durante una semana en los meses de febrero marzo y abril se observa que la mayoría de ellos se inclinan a consumir productos alimenticios elaborados en los que aparecen logotipos de sus personajes de televisión, además de alimentos que dentro de sus programas favoritos tienen un gran impacto publicitario.

La lonchera escolar es un indicador permanente para distinguir el grado de consumismo existente entre los niños, los productos que habitualmente forman parte de esta son alimentos poco saludables que de ninguna manera ayudan a cubrir las necesidades básicas de alimentación que el niño necesita en esta edad.

El tiempo suele ser uno de los factores predominantes para el consumo de estos alimentos, padres de familia limitados por el tiempo optan por adquirir cada mañana para sus hijos bebidas gaseosas, jugos procesados y la famosa comida chatarra (snacks), las cuales incluyen diariamente en la lonchera escolar por la facilidad de adquisición que estos tienen. Sin embargo la televisión es otro factor que influye notablemente en las

preferencias consumistas de los niños por las imágenes que proyectan diariamente en la publicidad, las mismas que persuadecen a consumir los productos que en ella aparecen.

En las observaciones realizadas se han tomado en cuenta los productos de mayor consumo y reiteración entre los cuales tenemos: cereal de bob esponja y rocket power, los cuales son programas infantiles transmitidos en la tarde que tienen gran aceptación en los niños; dentro de su empaque incluyen una tarjeta del programa y al reverso de la caja un personaje para recortar.

Así mismo la serie japonesa Yugi-Oh ha obtenido gran popularidad en niños de todas las edades, de igual manera los productos que incluyen algún personaje de esta serie son los preferidos de los niños, los productos de Frito Lay (Chetos y cachitos) incluyen en su interior una ficha (tazo) con los personajes de este programa, cabe señalar que lo que llama la atención de los niños y los persuade a consumir este producto es que hay tazos de distinto material, consistencia y con una gran variedad de personajes que permiten coleccionarlos.

A continuación se presentan los datos obtenidos con relación a estos productos, al referirnos a las iniciales **c.n** se estará indicando el número de niños que ese día consumieron ese producto, tomando como base que el total de niños es de 20.

FEBRERO									
Lunes		Martes		Miércoles		Jueves		Viernes	
Producto	c.n	Producto	c.n	Producto	c.n	Producto	c.n	producto	c.n
Conflecs Bob Esponja	6	Conflecs Rocker Power	4	Conflecs Rocker Power	5	Conflecs Bob Esponja	5	Conflecs Rocker Power	4
Chetos Yugi-Oh	3	Cachitos Yugi-Oh	3			Cachitos Yugi-Oh	4	Chetos Yugi-Oh	2
Cachitos Yugi-Oh	1								

Fuente: La autora

MARZO									
Lunes		Martes		Miércoles		Jueves		Viernes	
Producto	c.n	Producto	c.n	Producto	c.n	Producto	c.n	producto	c.n
Chetos Yugi-Oh	3	Conflecs Bob Esponja	6	Chetos Yugi-Oh	2	Chetos yugi-Oh	2	Conflecs Bob Esponja	4
		Cachitos Yugi-Oh	3	Conflecs Bob Esponja	3	Conflecs Bob Esponja	1	Cachitos Yugi-Oh	2
		Conflecs Rocker Power	2					Conflecs Rocker Power	2

Fuente: la autora

ABRIL									
Lunes		Martes		Miércoles		Jueves		Viernes	
Producto	c.n	Producto	c.n	Producto	c.n	Producto	c.n	producto	c.n
Conflecs Bob Esponja	6	Conflecs Rocker Power	4	Conflecs Rocker Power	2	Conflecs Bob Esponja	5	Conflecs Rocker Power	4
Chetos Yugi-Oh	3	Conflecs Bob Esponja	2	Cachitos Yugi-Oh	2	Cachitos Yugi-Oh	1	Chetos Yugi-Oh	2
				Chetos Yugi-Oh	3			Conflecs Bob Esponja	3

Fuente: La autora

Cabe recalcar que estos no son los únicos productos que forman parte de la lonchera escolar, existe otros productos sin embargo su reiteración es menor. Además los niños suelen presentarse con stickers de sus personajes de televisión que salen en otros productos que consumen fuera del ambiente escolar, entre los más comunes tenemos logotipos del hombre araña, hulk y el ya conocido bob esponja, que habitualmente se encuentran dentro de los empaques de helados, chocolates, chupetes, gelatinas, etc.

Esto demuestra que el consumo de productos que hacen alusión a programas de televisión tiene gran demanda en el público infantil. Estos datos resultan interesantes ya que el consumismo es un indicador para relacionar los programas televisivos con los argumentos de juego, por la influencia que el uno ejerce sobre el otro. Es decir el niño que consume el cereal de Bob esponja, va a jugar a Bob esponja con los personajes que ha recolectado, su argumento de juego se va a centrar en lo observado en el programa de

televisión; de igual manera el niño que consume snacks de Yugi-Oh va a jugar con los diferentes tazos que ha obtenido y va a encontrarse con otros niños que tienen diferentes tazos, el juego empezará a surgir con los argumentos observados en la televisión tanto en el programa infantil como en la publicidad.

Para tener una visión más clara de este poder consumista, a continuación se presentan tres gráficos con sus respectivos porcentajes mes a mes.

Ilustración 1
FEBRERO

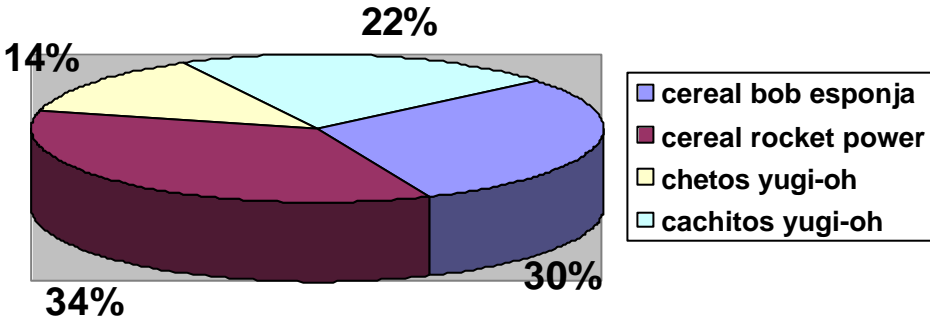


Ilustración 2

MARZO

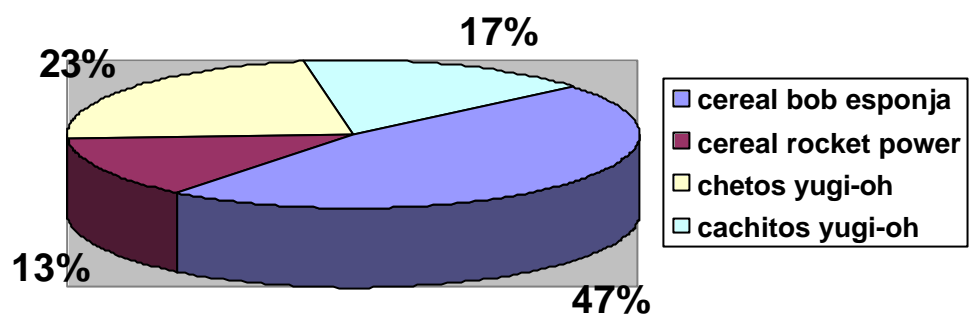
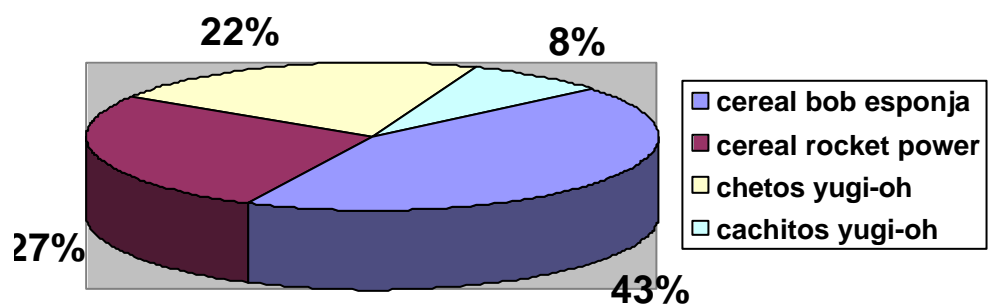


Ilustración 3

ABRIL



4.5.2 RELACIÓN CONSUMISMO: PROGRAMACIÓN TELEVISIVA VS. ACCESORIOS ESCOLARES

Dentro de este estudio se ha tomado otro parámetro para verificar el grado de consumismo de los niños, al ver a un niño pequeño asistir a la escuela lo primero que salta a la vista son su mochila o lonchera en las cuales se observa diferentes personajes de televisión las mismas que son llevadas con orgullo, ellas representan un indicador permanente para verificar las preferencias televisivas por las que se inclinan los niños al momento de adquirirlas.

Este estudio nos ha permitido observar que los estereotipos de género priman al momento de escoger el logotipo de las mochilas y loncheras que los acompañarán todo el año escolar. Es así como las niñas se inclinan por logotipos de muñecas, osos, flores y otros elementos que hacen referencia a aspectos dulces y emotivos, por otro lado los niños se inclinan por personajes rudos, llenos de violencia entre los preferidos están los súper héroes.

Esto se pudo comprobar en una entrevista informal realizada a dos almacenes distribuidores de mochilas y artículos escolares del Valle de los Chillos lugar donde está situado el Centro Infantil “Mil Colores”, los cuales manifestaron que en el periodo escolar 2003- 2004 los artículos escolares con mayor demanda en el caso de los niños fueron los que contenían el logotipo de Hombre Araña, Hombre Verde (Hulk), así como los personajes de origen japonés Dragon Ball y Pokemon; las más solicitadas por las niñas fueron las que llevaban el logotipo de Dora la Exploradora, Chicas Súper Poderosas y la tradicional Barbie. Además afirmaron que ha inicios de este año el logotipo de Bob Esponja empezó a tener gran demanda entre niños y niñas.

Cabe recalcar que a pesar de que siempre existe una congruencia entre el programa televisivo que está en auge y las mochilas mas vendidas, el logotipo con los personajes de Disney y Warnner Bross, nunca pasan de moda, siempre son fabricados por el nivel

elevado de ventas que obtienen, entre los cuales están: Mickey Mouse, Wenny Pooh, Buss Bunny, Piolín, etc.

Con los datos obtenidos en estos locales comerciales, se busco verificar que tan verás es la información recolectada, por lo que se observo las mochilas y loncheras usadas por los niños del Centro Infantil “Mil Colores”.

A continuación se presenta el siguiente cuadro en donde se indica las preferencias de niños y niñas con respecto a los logotipos de sus mochilas y loncheras:

LOGOTIPOS PREFERIDOS		
PERSONAJE	NINOS	NINAS
Wenny Pooh	-	2
Hulk	3	-
Hombre araña	4	-
Barbie	-	3
Dora la exploradora	-	1
Bob Esponja	-	1
Pokemon	2	-
Dragon Ball	2	-
Chicas Super poderosas	-	2
TOTAL	11	9

Fuente: La autora

Los datos obtenidos son significativos y nos demuestran una vez más la influencia marcada que la televisión ejerce sobre los niños de todas las edades, los niños compran lo que ven en la televisión, ya que ellos son los que piden a los padres el logotipo que quieren tener en sus loncheras, mochilas, cuadernos y todos los elementos que van ha

utilizar dentro de la escuela, los mismos que salen de la pantalla pequeña, del programa o personaje de televisión que los niños ven.

Sin embargo el ambiente también suele ser un medio de enganche al consumismo, ya que un niño que no ve televisión, pero que en la escuela se encuentra rodeado de compañeros que están envueltos en esta magia, se verá atraído intrínsecamente a esta moda y empezará a inclinarse por el personaje que está en auge dentro del contexto escolar.

Dentro de este círculo llamado “moda” irán ingresando los que tengan igual interés por el personaje y se irá rechazando a los que no lo tengan, es decir la publicidad o los programas televisivos se convierten en un instrumento de aceptación o rechazo al prójimo, lo que se consideraría otro tipo de discriminación, que actualmente no recibe la debida importancia, pero que debe ser tomada en cuenta y analizada detenidamente, para evitar que el mundo gire alrededor de un estereotipo de persona basada en lo tangible y alejada de todo sentimiento de amor.

4.6 ANÁLISIS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL “MIL COLORES”

El siguiente análisis parte de la observación progresiva realizada a los niños del Centro Infantil “Mil Colores”, en los meses de marzo y abril durante 16 periodos de juego de alrededor de 45 minutos, en donde se observó la evolución del juego infantil en diferentes situaciones tanto dentro y fuera del aula.

Este estudio contempla como referencia de análisis los tipos de juego, según la clasificación de Jean Chateau y los argumentos que los niños plantean dentro de su juego. A continuación se transcriben sus juegos preferidos.

Nombre del juego	Tipo de juego	Características	Argumento
Los dragones	De regla arbitraria	Es un juego grupal de persecución en donde participan niños y niñas. Durante el juego se evidencian golpes, empujones y gritos como una forma de defensa hacia la persecución.	El dragón que lanza fuego, persigue a sus compañeros hasta atraparlos y quemarlos.
Spiderman “Hombre araña”	De imitación	Es un juego en el que participan niños/as, sin embargo siempre es un niño quien representa a spiderman y los demás son sus enemigos a los que debe matar.	Imitar los movimientos de spiderman (correr, trepar, saltar y lanzar telarañas.) Atrapar a sus enemigos.

Nombre del juego	Tipo de juego	Características	Argumento
Los fuertes	De afirmación de sí mismo.	Es un juego sólo de niños, se colocan una pelota debajo del saco o camiseta y empiezan a golpearse entre sí, hasta lograr que se caiga un compañero.	Golpearse entre sí y hacer caer a los demás compañeros.
Los toros	De afirmación de sí mismo.	En este juego participan niños y niñas, el “toro” se escuda atrás de una resbaladera pequeña de plástico y empieza a perseguir a sus compañeros. Los otros niños empiezan a gritarle términos despectivos como “toro feo” “toro tonto”.	Golpear a la mayor cantidad de compañeros con la resbaladera.
Bob Esponja	De imitación “Juego verbal”	Es un juego verbal, en donde los niños imitan a los personajes del programa Bob esponja.	Imitar la risa y la voz de Bob Esponja, Patricio y Calamardo.

Nombre del juego	Tipo de juego	Características	Argumento
Las armas	De construcción	Los niños construyen con rosetas y legos el arma más poderosa para jugar a las guerras y poder defenderse de sus enemigos.	Construir el arma “pistola” más grande y poderosa
Las tarjetas de Yugi-Oh	De competición	Los niños que van a jugar deben tener tarjetas de duelo de Yugi-Oh, van jugando de dos en dos, primero un niño lanza la tarjeta y dice el poder de ataque y el otro le responde con otra tarjeta, gana el niño que tenga el monstruo más poderoso.	Tener en las tarjetas el monstruo más poderoso, para pelear.
El restaurante	De imitación	Es un juego en el que participan niños y niñas, las niñas preparan la comida y los niños vienen a comer después del trabajo,	Realizar las tareas que se realizan habitualmente en un restaurante(cocinar, servir y lavar los platos.)

Nombre del juego	Tipo de juego	Características	Argumento
Los magníficos	De afirmación de sí mismo.	Es un juego en donde participan niños y niñas divididos en grupos de buenos y malos, los malos persiguen con armas imaginarias a los buenos para matarlos.	Atrapar a los buenos y encerrarlos. Disparar a sus enemigos para que no se escapen.

Las fichas de observación citadas anteriormente nacen de un juego espontáneo, a los niños no se les proporcionó indicaciones previas de cómo debían jugar, simplemente se les observó realizando la actividad más natural en sus vidas, es decir jugar.

Con este estudio se pudo observar que la mayoría de juegos tienen un denominador común que se ve presente en la mayoría de ellos, identificado como el uso de la violencia como medio de diversión.

El juego simbólico o de imitación también ha sufrido una transformación, los niños ya no imitan las acciones observadas en su entorno inmediato ahora imitan a su héroe de acción, es el caso de la película spiderman la cual ha tenido una gran aceptación en el público infantil y la cual ha influido notablemente en los patrones de juego actuales. ¿Quién no conoce al hombre araña?. ¿Quién no tiene en su casa a un hombre araña?, todos los niños se encuentran envueltos en las aventuras de este súper héroe.

Cabe señalar que dentro de este análisis se ha tomado como factor importante la frecuencia del juego, es decir el número de veces que el niño repite el juego por el gusto o atracción que siente hacia el mismo, de igual manera el juego con mayor repetición es la guerra entre el bien y el mal producida por el hombre araña y el duende verde, durante

las 16 observaciones se evidencio que es uno de los juegos favoritos de niños y niñas, teniendo una frecuencia de siete repeticiones.

Los accesorios o juguetes que hacen relación a programas televisivos también juegan un papel importante en la adquisición de nuevos patrones de juego, las nuevas y controversiales tarjetas de Yugi- Oh, tienen un poder de enganche supremo sobre los niños, a pesar de que no se conoce mucho sobre las reglas o elementos necesarios para este juego que en otros países reúne a millones de seguidores, los niños del Centro Infantil “Mil Colores” se inclinan ha este juego guiados por los extraños monstruos presentados en cada tarjeta y por las imágenes vistas en televisión.

Para finalizar se puede decir que el juego es una de las actividades que brinda al niño las mayores posibilidades de aprendizaje y de interacción con el mundo social, por lo tanto no se puede permitir que la televisión se robe ese espacio intimo que el niño tiene para encontrarse consigo mismo. Padres y maestros deben estar atentos a los comportamientos negativos que el niño pueda indicar en su juego y guiarlo hacia el encuentro con la creatividad, la fantasía y la imaginación que le ayudaran a desarrollarse eficazmente.

COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

Al iniciar la presente investigación, se planteó la siguiente hipótesis de estudio: “La influencia de los programas televisivos infantiles determinan los argumentos del juego infantil”. Además se consideraron como indicadores de la variable independiente los programas no infantiles vistos por los niños, los tipos de programas televisivos infantiles y la temática de los mismos, lo que permitió tener una visión más amplia de la realidad de la programación televisiva a la que tienen acceso los niños del Centro Infantil “Mil Colores”.

De la misma forma se tomaron como indicadores de la variable dependiente los tipos de juego, las formas de conducta y el uso del lenguaje dentro del juego, así como el manejo hacia los elementos culturales extranjeros y el consumo de artículos publicitarios, los cuales permitieron evidenciar como los niños hacen uso de las imágenes televisivas dentro de los argumentos de su juego.

Una vez revisados y analizados los datos, se encontró que los niños del Centro Infantil “Mil Colores”, regularmente juegan a los programas que ven en televisión, especialmente Bob Esponja, Yugi-Oh y Spiderman, ya que en sus argumentos de juego se evidencia la reproducción de patrones vistos en estos programas como son lenguaje, movimientos y utilización de objetos que hacen alusión a estos programas para la representación de sus juegos.

Por tal motivo la hipótesis se la comprueba como afirmativa.

CONCLUSIONES

Al finalizar éste estudio investigativo, teórico- práctico se ha llegado a la conclusión de que es alarmante como la televisión se ha adueñado de una parte de la infancia de los niños. Se ha convertido en el medio más utilizado para la diversión durante el tiempo libre de niños, jóvenes y adultos.

A continuación se sistematiza las conclusiones más relevantes de éste trabajo.

- ✍ La programación que la televisión ecuatoriana ofrece en el horario de las tardes se considera nociva para el desarrollo integral de los niños, debido a los contenidos que ésta presenta, los cuales son incongruentes para el horario en que se transmiten. La mayoría de los programas son de entretenimiento para adultos, además los programas infantiles poseen mucha violencia y son transmitidos de una forma muy continua, es decir que los niños se ven limitados a realizar actividades lúdicas, cognitivas y motrices propias de su edad. Dando como efecto que el niño pase mayor cantidad de horas frente al televisor.
- ✍ A través de los datos obtenidos en las encuestas y entrevistas a los padres y niños del Centro Infantil Mil Colores, se evidencia y se confirma que más de un 55% de los niños ven televisión entre 2 y 3 horas seguidas al día, datos significativos si recordamos que la población en estudio es de 4 a 5 años. Estos datos vendrían a ser el común denominador de la mayoría de niños de nuestro país. Sin embargo esta realidad televisiva no debe sorprender a nadie, si tomamos en cuenta que Teleamazonas una de las principales cadenas televisivas ofrece a los niños 5 horas seguidas de dibujos y series animadas, obteniendo así el rating total sobre el público infantil por las tardes.
- ✍ Tomando en cuenta los resultados obtenidos en las encuestas a los padres de familia se puede concluir diciendo que ellos son conscientes de los efectos negativos que la televisión produce a través de sus contenidos y de su excesivo

uso; sin embargo su control se ve limitado por varios factores, entre los principales se puede citar la situación socio- económica de muchos hogares y falta de tiempo al realizar tareas cotidianas tanto del hogar como laborales, las cuales obligan a que los padres se desliguen del cuidado y control de sus hijos, convirtiendo a la televisión en la mejor alternativa para mantener a los niños ocupados y en silencio.

Por lo tanto esta situación conduce a la ruptura de los vínculos familiares, la comunicación y el afecto, pilares que son esenciales en los primeros años de vida.

- ✍ Los medios de comunicación y especialmente la televisión juegan un papel destacado en la formación de valores humanos y éticos, por el impacto emocional que provocan en los televidentes al identificarse con personajes reales o ficticios. Cabe recalcar que cada vez son menos los programas en que se evidencia el rescate de valores universales como el respeto, la igualdad, la lealtad, la solidaridad y la honradez; por el contrario los antivalores se ven presentes en todos los programas, por inofensivos que parezcan escudados entre el humor y la cotidianidad, los cuales empañan el desarrollo armónico de los niños.

De la misma manera gracias a la gran cantidad de imágenes negativas a las que tienen acceso los niños, se observa un aumento de la insensibilidad frente a problemas o situaciones frágiles de sus iguales.

- ✍ Desde la aparición de la televisión muchos cambios empezaron a hacerse evidentes en el comportamiento general de niños y adolescentes. Sin embargo el cambio más preocupante es la disminución del lenguaje hablado, las familias de hoy en día se hablan mucho menos que antes, padres e hijos poco comunicativos, televisión locuaz. Los niños vivencian demasiado poco la lengua como parte de un proceso activo, por el contrario la reconocen como una

actividad pasiva, ellos demuestran incapacidad de expresar sus propias sensaciones y de comunicárselas a los demás.

- ✍ Si bien el juego infantil es por naturaleza una actividad libre y espontánea, este se ve modificado por la influencia de los programas de televisión, ya que a través de la imitación los niños vienen ha reproducir en su juego patrones de conducta observados en los mismos, reemplazando por completo la esencia natural de la actividad lúdica propia de la edad. Además se observa una disminución en la capacidad imaginativa y creativa al momento de jugar.
- ✍ La televisión a parte de influir en los argumentos del juego infantil, determina los gustos e intereses consumistas de los niños, es así como los grandes publicistas concientes de esta realidad usan estrategias de marketing para manipular y universalizar la vida de los niños.

El poder de enganche que posee la televisión en los niños, se ve reflejado en los productos alimenticios y escolares que diariamente consumen y que van a la par con el programa televisivo que en ese momento se encuentra con mayor acogida.

- ✍ De información recogida en las fichas de observación de la actividad lúdica, se pudieron evidenciar actitudes violentas que se ven presentes como primer medio para la resolución de conflictos y como una actividad divertida y necesaria dentro del juego infantil. Lamentablemente la imaginación de los niños ha sufrido una transformación letal, sus juegos nacen de la necesidad de enfrentarse cuerpo a cuerpo con sus compañeros, se evidencia juegos llenos de golpes, empujones, gritos, peleas y uso de todo elemento que sirva como arma o instrumento de defensa y esto se puede comprobar al ver a cualquier grupo de niños jugar.

Las rondas y los juegos tradicionales e inofensivos han quedado como buenos recuerdos del pasado.

- ✍ Uno de los aspectos más relevantes que se hallaron en el comportamiento de los niños, es la carencia de identidad como ecuatorianos, el mismo hecho que los cuatro programas preferidos por ellos, sean de origen extranjero pone en evidencia el poder de aprensión que estos tienen sobre el público infantil. Es común ver y escuchar en los niños la adquisición de nuevos modelos lingüísticos, el uso de extranjerismos y distorsión del idioma español.

- ✍ Los programas que muestran mayor influencia dentro del juego simbólico por el contexto de su contenido son el hombre araña y Yugi-oh , juegos que se prestan a la imitación de movimientos y a la asunción de roles; por el contrario los juegos que hacen alusión a Bob Esponja y Rocket Power por lo general son juegos verbales.

- ✍ Las películas en DVD se presentan como la nueva alternativa de diversión, a la hora de pasar frente a la pantalla del televisor, por su fácil acceso y bajos costos los niños tienen a su disposición un arsenal de películas que limitan toda actividad física, desarrollo del pensamiento, la creatividad e imaginación.

RECOMENDACIONES

- ✍ La televisión es un medio tecnológico que llegó para quedarse, con la cual debemos aprender a convivir en armonía, sabiendo usarla con respeto y precaución.
- ✍ La televisión debe ser un instrumento para el diálogo familiar, en función de comentar las imágenes observadas, ayudándose los unos a los otros a entenderlas y relacionarlas con la vida real.
- ✍ Se debe dosificar el uso de la televisión dentro del hogar, su intensidad horaria, además de controlar sus contenidos a través de la lectura dinámica de sus imágenes.
- ✍ Padres de familia y educadores deben crear un equilibrio entre lo que se recepta y lo que se expresa, con esto se logrará que los niños sean receptores activos, críticos y participativos en todo cuanto llegue a su vida.
- ✍ Se debe aprovechar los desarrollos tecnológicos para integrarlos en la dinámica escolar. La televisión debe ser usada como una aliada para la adquisición de nuevos conocimientos no sólo en la escuela sino también en el hogar, es decir como una fuente de motivación, a partir de la cual se desarrollaran y ampliaran los temas de interés que surjan de los niños.
- ✍ A través del diálogo directo entre padres e hijos en un clima afectivo de confianza y seguridad se podrá disminuir la violencia verbal y física existente en las actitudes y comportamientos de los párvulos.
- ✍ No dejar que la televisión ocupe el primer lugar dentro del hogar, dedicar más tiempo a compartir momentos en familia, pasear, conversar, jugar,

distraerse en otras actividades que permitan un desarrollo integral de todos los miembros de la familia.

- ✍ Dar valor al juego infantil, incentivar a que los niños jueguen al aire libre, brindarle la mayor cantidad de posibilidades para que haya un despertar de su imaginación, que el movimiento sea parte fundamental en su crecimiento, que exista un contacto con la naturaleza y con las personas que le rodean, simplemente permitámosles ser niños y crecer felices alejados el mayor tiempo posible de la cajita mágica.

DEFINICIÓN DE TERMINOS BÁSICOS

Crecimiento: Es el aumento de talla y peso, se refiere al desarrollo del individuo en su dimensión física, fisiológica y anatómica.

Desarrollo: Es un proceso ordenado, regular y continuo que abarca, en ritmos diversos a todas las áreas del organismo y de la personalidad. Se aplica a los cambios en composición y complejidad.

Destrezas de motricidad gruesa: Destrezas físicas que involucran los músculos largos

Destrezas de motricidad fina : Destrezas físicas que involucran los músculos cortos y la coordinación ojo- mano.

Emociones: Sentimientos subjetivos como tristeza, felicidad, miedo que surgen en respuesta a situaciones y experiencias, y que se expresan a través de algún tipo de conducta.

Estereotipo social: Idea o imagen simplificada que un grupo o sociedad acepta sin someter a reflexión.

Función simbólica: Habilidad de aprender a través del uso de representaciones sensoriales.

Jardín de Infantes: Institución educativa que se encarga del cuidado de niños de hasta cinco años, y cuyo objetivo es proporcionar una formación básica que contribuya al desarrollo y crecimiento de todas sus facultades y estimule a la vez el proceso de socialización infantil.

Jugar: Pasar el tiempo realizando alguna actividad con el objetivo de divertirse o entretenerse.

Maduración: Es el conjunto de modificaciones y alteraciones del organismo, ligadas a la mielinización del sistema nervioso, que favorecen las condiciones del propio proceso de desarrollo.

Personalidad: Resultante de la integración de todos los rasgos y características del individuo que determinan una forma propia de comportamiento.

Primer plano: Destaca al personaje y sus sentimientos, además de los rasgos de su personalidad.

Plano general panorámico: Sugiere impresión de inferioridad. Su vista es de arriba hacia abajo.

Plano medio: Sugiere impresión de superioridad. Su vista es de abajo hacia arriba.

Sistemas de acción: combinaciones de destrezas motrices que permiten actividades cada vez más complejas

Violencia: Fuerza bruta o coacción moral que un individuo ejerce sobre otro para obligarlo a realizar una acción determinada o a abstenerse de llevarla a cabo.

Virtual: Se dice de lo que tiene la posibilidad de ser, que es en potencia pero no en realidad.

BIBLIOGRAFIA

BERK, Laura E, Desarrollo del niño y del adolescente, Cuarta edición, España- Madrid, 1999.

CAJITA DE SORPRESAS, Orientaciones para padres y maestros, El niño y su mundo, Tomo IV , Grupo editorial Océano, 2001.

CAÑEQUE, Hilda y otros, El Juego, Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires, 1999.

COLECCIÓN PARA PADRES Y MAESTROS, El desarrollo del niño de 4 a 12 años, Tomo II, Ediciones Gramma, Colombia, 2002.

CONDEMARÍN, Mabel, Madurez Escolar, Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile, 1997.

DAANDELS, Wim, Psicología del Aprendizaje, Compilación y selección de textos, UPS, 2001.

DEL VALLE, Alegría, Las respuestas de mamá, Editorial Dos mil, Colombia, 1981.

FALCONÍ, Mercedes (Compiladora), Literatura infantil, Tradición y renovación, Fundafuturo, Quito, 1993.

FINGERMANN, Gregorio, El juego y sus proyecciones sociales, Editorial El Ateneo. Buenos Aires, 1972.

FLECK, Montserrat y PRATS, Enric, Un lugar llamado escuela, 1 era edición Editorial Ariel, Barcelona- España, 2001.

GOLEMAN, Daniel, La inteligencia emocional, Editorial Javier Vergara S.A., Bogotá-Colombia, 1996

HERMOSILLA, Ma. Elena, Explorando la recepción televisiva, CENECA/CENCOSEP, 1 era edición, Santiago de Chile, 1987.

LANG, Peter y otros. Protejamos la Infancia, Ediciones PAU DE DAMASC, Barcelona, 1999.

MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL, Manual de Autocapacitación, Quito, 2002.

MORALEDA, Mariano, Psicología Evolutiva, Editorial Edelvives, 1980.

MALAJOVICH, Ana, Recorridos didácticos en la educación inicial, 1 era Edición Editorial Paidós, Buenos Aires, 2000

NARVÁEZ, Ana María, Expresión Creativa II (Lúdica y Recreativa), Compilación, UPS, 2001.

NOVAES, Ma. Helena, Psicología de la actividad escolar, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1973.

ORTIZ, Elena, Inteligencias Múltiples en la Educación de la Persona, Editorial Bonum, Buenos Aires, 1999.

PAPALIA, Diane y WENDKOS, Sally, Psicología del desarrollo, 5ta edición, Editorial McGraw-Hill, Mexico, 1994.

PAREDES, María Sol, Guía práctica de la actividad lúdica, Tesis, PUCE, 1994.

PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA INFANTIL, Biblioteca práctica para padres y educadores, Tomo II, Cultural S.A, Madrid- España, Edición 2002.

PEDAGOGÍA WALDORF, Educación que Humaniza, A.U.M. Ediciones, Medellín-Colombia, 1995.

RODRIGUEZ, Rosa, Los niños y los medios de comunicación. En Francisco Avila Paredes (Ed) Así opinan los niños, niñas y jóvenes del Ecuador. Proyecto “mi opinión cuenta”, Ediciones Iberia, Quito – Ecuador, 1997.

TAPIA, Diego, Comunicación Sistémica e Inteligencia Emocional, UPS, 2002.

TAPIA, D. y P. Naranjo, Educomunicación: Un desafío para el cambio, UPS, 2000.

TARRONI, Evelina, Los niños la radio y la televisión, Ediciones Stvdivm, España, 1962.

TENORIO, Rodrigo, Los niños y su familia en Francisco Avila Paredes (Ed) Así opinan los niños, niñas y jóvenes del Ecuador. Proyecto “mi opinión cuenta”, Ediciones Iberia, Quito – Ecuador, 1997.

UNDA, Rene, La construcción social de la Pedagogía, UPS, Quito- Ecuador, 2001.

VILCHES, Lorenzo, La televisión los efectos del bien y del mal, Editorial Paidós, España 1996.

VILLAMARÍN, José, Síntesis de la Historia Universal de la Comunicación Social y el Periodismo, Editorial Radmandi, Quito- Ecuador, 1997.

YARCE, Jorge, Qué hacer con la televisión. Problemas y Soluciones. Editorial Planeta, Colombia, 1997.

ANEXO No 1

**ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO
INFANTIL “MIL COLORES”**

1. ¿Ve su niño/a Televisión?

SI () NO ()

2. ¿En qué momento su niño/a ve televisión?

? Mañana ()

? Tarde ()

? Noche ()

? Fines de semana () ¿Cuántas horas?.....

3. ¿En los días laborables cuántas horas seguidas estima Ud. que su niño/a ve televisión?.....

4. ¿Qué programas de televisión considera son los favoritos de su niño/a. ? Enumere.

.....
.....

5. ¿Está Ud. presente cuando su niño/a ve televisión?

SI () NO ()

6.¿Con quién ve televisión su niño/a

.....

7. ¿Cuál es el comportamiento de su niño/a mientras ve televisión?

? Pasivo ()

? Activo ()

? Agresivo ()

? Atemorizado ()

? Callado ()

? Comunicativo ()

8. ¿Controla el tiempo y la programación que su niño/a observa

SI () NO ()

De qué manera.....
.....

9. ¿Qué hace su niño cuando no ve televisión?

.....
.....

10. De la siguiente lista ¿Cuáles son las actividades que su niño/a prefiere?

? Ver televisión ()

? Juegos al aire libre ()

? Juegos de vídeo ()

? Juego simbólico(construcciones, dramatizaciones, roles) ()

11. Los juegos que su niño/a realiza hacen alusión a programas televisivos

SI () NO ()

Cuáles.....
.....
.....

12. ¿Su niño/a juega regularmente?

SI () NO ()

13. ¿Cuáles son sus juegos favoritos?

.....
.....

14. ¿Con quién juega su niño/a?

.....
.....

15. Realizan juegos en familia

SI () NO ()

Cuáles?.....
.....

ANEXO No 2

**ENTREVISTA REALIZADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL “MIL
COLORES”**

1. ¿Te gusta ver televisión?

SI () NO ()

2. ¿Qué programas de televisión te gustan?

Programa	Personajes	Características	¿Por qué te gusta?

ANEXO No 3

**FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO
INFANTIL “MIL COLORES”**

Fecha:

Lugar de juego:

Tipo de juego:

Forma de juego:

CARACTERISTICAS	ARGUMENTOS

ANEXO No 4

PERSONAJES PARA RECORDAR

