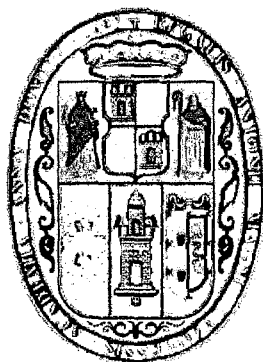


UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL E IDIOMAS
CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



**INFLUENCIA DE LA TELEVISIÓN Y DIBUJOS
ANIMADOS EN LA CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES
DEL SEXTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"INCA GARCILASO DE LA VEGA – CUSCO"**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. Miriam Estela Alvarado Yucra

Bach. Rocío Elena Chalco Suárez

Para optar al Título Profesional de

Licenciada en Ciencias de la

Comunicación

CUSCO – PERÚ

2014

INTRODUCCIÓN

El proceso de desarrollo en los seres humanos dura toda la vida y la socialización tiene especial importancia en la infancia, ya que los estudiantes comienzan a comportarse y actúan como miembros de la sociedad. Los actores de socialización, como la familia, los padres, la escuela y los medios de comunicación cumplen una función preponderante en este proceso.

La imitación es el mecanismo de aprendizaje más frecuente en los estudiantes y sientan las bases del aprendizaje para el futuro. Los primeros a imitar son a los padres y luego a los personajes de los dibujos animados. En relación a estos últimos, los alumnos no son selectivos a la hora de imitar porque no miden sus consecuencias. Para Erickson, la imitación sirve para que ellos aprendan normas sociales, a través de la televisión, y puedan optar por las diferentes formas de comportamiento.

La TV y dibujos animados, están accesibles a los estudiantes, y no requiere de habilidades complejas para recibir estas informaciones, por ello los escolares pasan mucho tiempo frente a la pequeña pantalla viendo todo tipo de programación incluida los temas violentos y juegan con sus compañeros imitando a sus personajes favoritos con agresión física a sus rivales, pelear en las horas de recreo, conversar con palabras soeces, insultar al familiar o amigo, no saludar a las personas mayores, burlarse de los demás, no comprender los valores morales. Todos estos aspectos son observados en la televisión en programas de los súper héroes, programas japoneses (ANIME), como Pokemon, Digimon, Dragón Ball Z, Naruto que son de contenidos violentos.

Se sabe que la TV tiene influencias tanto positivas como negativas, y los escolares pre adolescentes son susceptibles a ello, por lo que es necesario analizar estas influencias y sus efectos para, enfrentar a programas infantiles de alto contenido violento y no sean asimiladas en la conducta de los niños, teniendo en cuenta de no afectar a la libertad de expresión y evitando los programas nocivos para ellos.

Por lo anterior dicho, el trabajo a desarrollar tiene como interés determinar el grado de influencia de los dibujos animados con contenido violento en la

conducta de los alumnos del sexto grado. Consideramos que una vez demostrado sus influencias, se puede aportar soluciones que faciliten la comunicación, interacción y mediación entre los padres de familia, maestros y los alumnos.

El trabajo de investigación, se ha dividido del siguiente modo:

Capítulo I, Marco Contextual de la Investigación, en el cual se tratarán el marco metodológico, planteamiento del problema, los objetivos, la hipótesis y las variables.

En el Capítulo II, Marco Teórico, se tratará los antecedentes, los conceptos básicos teóricos y las bases legales.

En el Capítulo III, Marco Metodológico, se expondrá la metodología del proceso de desarrollo de la presente tesis.

En el Capítulo IV, Resultados y Propuesta, se aplicarán encuestas a padres de familia, estudiantes, entrevistas a la docente y observación, procediendo al análisis, cuyos resultados serán interpretados a través de cuadros y gráficos estadísticos, seguido de la propuesta y culminando con las conclusiones y recomendaciones.

Rocío Elena

Miriam Estela